

ÜBERSICHT STÄNDE #DED22

Stand: 17.11.2022

Inhalt

ERDGESCHOSS:	2
Stand Nr. 1:	2
Erich-Gutenberg-Berufskolleg (EGB), Köln, NRW [STAND + SES]	2
Stand Nr. 2:	2
Das Gläserne Klassenzimmer, Universität zu Köln, NRW [STAND]	2
ENTFÄLLT: Stand Nr. 3:.....	3
Ernst-Reuter-Schule (Karlsruhe, BW), ZfsL Aachen (NRW) und insimity (Sankt Georgen, BW) [STAND entfällt + SES wird per Stream angeboten]	3
Stand Nr. 4:	3
Ubisoft Deutschland und die Discovery Touren [STAND + SES]	3
Stand Nr. 5:	4
Ministerium des Inneren, Düsseldorf, NRW [STAND].....	4
Stand Nr. 6:	4
TüftelAkademie, Berlin [STAND + SES]	4
Stand Nr. 7:	5
CJD Christophorusschule, Königswinter, NRW [STAND]	5
Stand Nr. 8:	5
CJD - Bildungsboxen mit Lernmaterialien (Nachhaltigkeit) [STAND].....	5
Stand Nr. 9:	6
Broschürentisch [STAND].....	6
Stand Nr. 10:	6
Europäische Kommission, Bonn, NRW [STAND].....	6
Stand Nr. 11:	7
Schnellzeichner [STAND].....	7
OBERGESCHOSS:	7
Stand Nr. 12:	7
Polizei, Köln, NRW [STAND].....	7
Stand Nr. 13:	8
Scobees [STAND].....	8
Stand Nr. 14:	8
Hilfe bei Stress im Netz (JUUPORT), Hannover [SES + STAND]	8
Stand Nr. 15:	9
NetCologne, Köln, NRW [STAND]	9
Stand Nr. 16: Photobox NetCologne	9

ÜBERSICHT STÄNDE #DED22

Stand: 17.11.2022

ERDGESCHOSS

Stand Nr. 1:

Erich-Gutenberg-Berufskolleg (EGB), Köln, NRW [STAND + SES]

- **Standort:** EG - A027
- **Was können Sie hier sehen:** EGB Workshops mit humanoiden Robotern, der Icaros Cloud und dem Einsatz von VR-Brillen im Unterricht - Oculus Quest in Kombination mit der VR-Lernplattform Possibl in Kooperation mit World of VR, Oculus Quest in e-Sports (Tischtennis, Boxen, Meditation, u.a.) und VR-Cardboards in Kombination mit der VR-Plattform CopSpaces.
Haben Sie Interesse, mal einen humanoiden NAO-Roboter zu programmieren?
Möchten Sie mit der Icaros Cloud, der Oculus Quest oder den Cardboards neue VR-Welten erkunden oder etwas e-Sports ausprobieren? Dann sind sie hier richtig! Das EGB bietet den ganzen Tag über verschiedene Workshops zu den genannten Medien an
- **Ansprechpartner:** Detlef Steppuhn, <https://digitaleducation.cologne/users/dsteppuhn>

Stand Nr. 2:

Das Gläserne Klassenzimmer, Universität zu Köln, NRW [STAND]

- **Standort:** EG - A028
- **Was können Sie hier sehen:** Das gläserne Klassenzimmer – Everyone can Code and Create
Die gezielte Förderung der Medienkompetenz ist ein entscheidender Schlüssel, um bereits Grundschul Kinder an den Chancen des digitalen Wandels teilhaben zu lassen. Ziel ist es daher, die Lernenden zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch Grundfertigkeiten im Programmieren bzw. eine informatische Grundbildung zu vermitteln. Dabei darf aber natürlich die Kreativität nicht zu kurz kommen. Im gläsernen Klassenzimmer konstruieren und programmieren Kölner Grundschul Kinder eigene LEGO-Modelle, erforschen dabei gleichzeitig spannende MINT-Themen und setzen ihre Modelle in kreativen (Medien-)Projekten ein. Im Gläsernen Klassenzimmer ist mitmachen angesagt. Wir freuen uns auf jeden Besucher / jede Besucherin.
- **Ansprechpartnerin:** Prof. Dr. Daniela Schmeinck, <https://digitaleducation.cologne/users/schmeinck>

ÜBERSICHT STÄNDE #DED22

Stand: 17.11.2022

ENTFÄLLT: Stand Nr. 3:

Ernst-Reuter-Schule (Karlsruhe, BW), ZfsL Aachen (NRW) und imsimity (Sankt Georgen, BW) [STAND entfällt + SES wird per Stream angeboten]

- **Standort:** EG - A029
- **Was können Sie hier sehen:** VR4school und der "Raum der Wünsche" – Wege von der VR-Technik zum VR-Lernen (fürs Leben). Die digitale Parallelwelt – es gibt sie bereits. Täglich bewegen wir uns darin. Sie existiert im World Wide Web, im Darknet, in Multiplayer-Games, in der lukrativen E-Sport oder Social Media Welt. Auch Mark Zuckerberg hat die parallele, virtuelle Realität bzw. Virtual Reality (VR) entdeckt. Nun ist sein Unternehmen Meta voller Elan auf dem Weg, uns das „Metaverse“ schmackhaft zu machen. Digital modellierte Räume, in denen Menschen voll immersiv und interaktiv anhand von persönlichen Avataren mit anderen Menschen kommunizieren, sich vergnügen, einkaufen, aber auch arbeiten und Geld verdienen. Das ist die große, weltumspannende Vision. Die Verheißung: Das Metaversum soll das Internet, wie wir es heute kennen, ersetzen. Wir möchten diesem neuen digitalen Medium einen didaktischen Sinn geben und euch zeigen, wie wir gemeinsam „Unser Metaversum der Bildung“ erschaffen, darin interagieren und für unser (digitales) Leben lernen können.
- **Ansprechpartner:**
Christoph Gawel, <https://digitaleducation.cologne/users/christoph-gawel>
Micha Pallesche, <https://digitaleducation.cologne/users/micha-pallesche>
Rainer Lauterbach, <https://digitaleducation.cologne/users/rainer-lauterbach>

Stand Nr. 4:

Ubisoft Deutschland und die Discovery Touren [STAND + SES]

- **Standort:** EG - A026
- **Was können Sie hier sehen:** Die Titel der Discovery-Tour-Reihe sind eigenständige Spiele, die dazu einladen, das antike Griechenland, das alte Ägypten und das Zeitalter der Wikinger zu erleben und mehr über die Geschichte und das damalige Alltagsleben zu lernen. Lehrende, Lernende, ob Gamer oder nicht, können diese Epochen in ihrem eigenen Tempo erkunden, oder an geführten Touren teilnehmen und Geschichten erleben, die von Historiker*innen und Expert*innen zusammengestellt wurden. Inzwischen wird die Discovery Tour auch vermehrt in Klassenzimmern eingesetzt, da Lehrkräfte sie als Bildungsmittel einsetzen, um ihre

ÜBERSICHT STÄNDE #DED22

Stand: 17.11.2022

Schülerschaft auf eine interaktive Weise für Geschichte zu begeistern. An zwei Spielstationen laden wir die Besucher*innen ein, selbst Hand an die Discover Tour zu legen und deren Inhalte zu entdecken und mehr über den Alltag und die Bräuche der Menschen jener Epochen zu erkunden.

- Discovery Tour - Das Zeitalter der Wikinger:
<https://www.youtube.com/watch?v=OJovF2sAOvg>
- Discovery Tour - Das antike Griechenland:
<https://www.youtube.com/watch?v=sjsjrRIDzJA>
- Discovery Tour - Das alte Ägypten:
<https://www.youtube.com/watch?v=vJlxVqaXCGc>
- **Ansprechpartnerin:** Veronika Stricker, Ubisoft Deutschland,
<https://digitaleducation.cologne/users/veronika-stricker>

Stand Nr. 5:

Ministerium des Inneren, Düsseldorf, NRW [STAND]

- **Standort:** EG - A026
- **Was können Sie hier sehen:** Wo ist Leon? - Ein Videospiel über das Abdriften in den Rechtsextremismus mit vorbereiteten Unterrichtseinheiten, Ministerium des Inneren NRW.
- **Ansprechpartner:** Volker Hinzen, <https://digitaleducation.cologne/users/volker-hinzen>

Stand Nr. 6:

TüftelAkademie, Berlin [STAND + SES]

- **Standort:** EG - A025
- **Was können Sie hier sehen:**
Herzlich Willkommen bei der TüftelAkademie, der Making Plattform der Jungen Tüftler*innen. Hier finden Sie alles, um mit digitalen Werkzeugen die Welt nachhaltig zu gestalten. Neben ausgewählten Materialien, die unter OER Lizenz stehen, und somit auch kostenfrei im Unterricht genutzt werden können, steht das Ausprobieren an oberster Stelle. So können Sie einen Mikrocontroller zum Lächeln bringen, Herausforderungen mit Robotern meistern oder eine interaktive 3D Welt erstellen. Unsere erfahrenen Trainer*innen unterstützen Sie beim Ausprobieren, sodass keine

ÜBERSICHT STÄNDE #DED22

Stand: 17.11.2022

Vorkenntnisse benötigt werden. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, euch als Tüftel Schule zu bewerben und so von unseren kostenfreien Projekttagen und Fortbildungen zu profitieren.

Kommt vorbei! Wir freuen uns auf Sie.

- **Ansprechpartnerin:** Philomene Merbecks,
<https://digitaleducation.cologne/users/philomene-merbecks>

Stand Nr. 7:

CJD Christophorusschule, Königswinter, NRW [STAND]

- **Standort:** EG - A025
- **Was können Sie hier sehen:** Schüler*innen der Robotik AG demonstrieren Lerninhalte.
- **Ansprechpartner:** Dr. Winfried Schmitz,
<https://digitaleducation.cologne/users/winfried-schmitz>

Stand Nr. 8:

CJD - Bildungsboxen mit Lernmaterialien (Nachhaltigkeit) [STAND]

- **Standort:** EG - A025
- **Was können Sie hier sehen:** Eine Welt für Alle. Mach mit, die Zukunft beginnt jetzt!
⇒ [Zur Video-Vorstellung.](#)

Zwischen 2020 und 2022 erarbeiteten 23 junge Menschen im Projekt „Eine Welt für alle“ pädagogische Bildungsboxen. In drei Teilgruppen sind auf digitalem Weg individuell gestaltete Materialien und Methoden entstanden. Diese ermöglichen es in Workshops, Diskussionen oder praktischen Einheiten, sich mit unterschiedlichen Themen auseinanderzusetzen. Die drei Bildungsboxen „Zukunft und Bildung“, „Bohne und Bildung“ sowie „Kippe und Bildung“ können an dem Stand entdeckt und einzelne Elemente ausprobiert werden.

In den Boxen geht es um die Bearbeitung und Konkretisierung von eigenen Wünschen und Meinungen (Box „Zukunft und Bildung“), um einen sozialverträglichen und nachhaltigen Konsum am Beispiel von Kaffee und Tee (Box „Bohne und Bildung“) sowie um Fragen des Umweltschutzes am Beispiel von Zigarettenkippen (Box „Kippe und Bildung“). Die Materialien können für unterschiedliche Zielgruppen

ÜBERSICHT STÄNDE #DED22

Stand: 17.11.2022

angepasst und zusammengesetzt werden. Aber schauen Sie doch einfach bei uns vorbei und lassen Sie sich von den Materialien inspirieren.

- **Ansprechpartner:** Konrad Magirius, <https://digitaleducation.cologne/users/konrad-magirius>

Stand Nr. 9:

Broschürentisch [STAND]

- **Standort:** EG

Stand Nr. 10:

Europäische Kommission, Bonn, NRW [STAND]

- **Standort:** EG
- **Was können Sie hier sehen:** Europa in jedem Klassenzimmer.
Die Regionalvertretung der Europäischen Kommission in Bonn bietet ein breites Spektrum an kostenlosen Unterrichtsmaterialien zur Gestaltung Ihres Unterrichts, zum Teil sogar in Fremdsprachen, an. Eine Auswahl wird bei der Veranstaltung zum Mitnehmen bereitliegen. Vom Taschenbuch zu den Mitgliedstaaten der EU, der Reise durch Europa, den guten Gründen, warum wir die EU brauchen, bis zur laminierten Europakarte - für jedes Alter ist etwas dabei.
Lehrende können die Lernmaterialien, die Sie von der Veranstaltung mitgenommen haben später ganz einfach und gern in Klassensätzen kostenlos online unter <https://kurzelinks.de/eupublikationen> bestellen oder gerne auch auf 0228-53009 57 anrufen - auch der Versand von unserem Zentrallager in Frankreich ist kostenlos.

Bestellung über QR-Code:



Onlineangebote:

Lernecke - Spielend lernen - unterrichten und am Ball bleiben:

https://europa.eu/learning-corner/home_de

Über die Veröffentlichungen, die wir Ihnen schicken können hinaus, gibt es noch ein fast grenzenloses Angebot von online Unterrichtsmaterial nach Altersgruppen geordnet, um Ihren Schülern die EU und ihre Funktionsweise näherzubringen.

ÜBERSICHT STÄNDE #DED22

Stand: 17.11.2022

Hier können Schüler*innen der Grundschule oder der Sekundarstufe die EU auf spielerische Weise entdecken, egal ob im Klassenzimmer oder zu Hause. Aber nicht nur das – Sie können sich auch mit anderen Schulen und Lehrkräften EU-weit vernetzen.

- **Ansprechpartnerin:** Judith Schilling,
<https://digitaleducation.cologne/users/judith-schilling>

Stand Nr. 11:

Schnellzeichner [STAND]

- **Standort:** EG Aufgang zwischen A024 und A025

OBERGESCHOSS:

Stand Nr. 12:

Polizei, Köln, NRW [STAND]

- **Standort:** OG
- **Was können Sie hier sehen:** Das Kriminalkommissariat Kriminalprävention/Opferschutz für Köln und Leverkusen informiert und berät insbesondere zu folgenden Themen - Prävention von:
 - Politisch motivierte Kriminalität
 - Cybercrime
 - Betäubungsmittelkriminalität
 - Sexualisierte Gewalt/sexueller Missbrauch
 - Allgemeine Gewaltkriminalität/Zivilcourage

Der Bereich Opferschutz als fester Bestandteil polizeilicher Arbeit hilft und unterstützt Opfer von Straftaten.

Links:

- <https://www.polizei-beratung.de/medienangebot/medienliste/list/1>
- www.klicksafe.de
- www.polizei-beratung.de

ÜBERSICHT STÄNDE #DED22

Stand: 17.11.2022

- www.medienkompetenzrahmen.nrw
 - www.polizei-praevention.de
 - www.zivile-helden.dewww.bevor-was-passiert.de
 - <https://www.medien-kindersicher.de/startseite>
 - <https://www.duesseldorf.de/lps.html> - Landespräventionsstelle NRW
 - www.medienanstalt-nrw.de - Medienpädagogen und Workshops
-
- **Ansprechpartnerin:** Sabine Klemens,
<https://digitaleducation.cologne/users/sabine-klemens>

Stand Nr. 13:

Scobees [STAND]

- **Standort:** OG
- **Was können Sie hier sehen:** Bringen Sie Ihre Schule in die Zukunft!
Besuchen Sie uns an unserem Stand und lernen Sie Scobees persönlich kennen.
Testen Sie sich durch die Funktionen unseres digitalen Lernplaners und verschiedener Möglichkeiten zur individuellen Lernbegleitung (z.B. Feedback, Reflektion, Lerncoaching). Wir unterstützen Sie dabei, den nächsten Schritt zu einem zukunftsfähigen Lernkonzept an Ihrer Schule zu machen.
Vereinbaren Sie bereits jetzt ein persönliches Beratungsgespräch mit unserem Scobees Beratungsteam unter www.scobees.com/beratungsgesprach
Wir freuen uns auf Sie!
- **Ansprechpartnerin:** Ann-Christin Doerfle,
<https://digitaleducation.cologne/users/adoerfle>

Stand Nr. 14:

Hilfe bei Stress im Netz (JUUUPORT), Hannover [SES + STAND]

- **Standort:** OG
- **Was können Sie hier sehen:** Am Stand des JUUUPORT e.V. werden die Plattformen JUUUPORT.de und jugend.support vorgestellt. JUUUPORT e.V. ist ein gemeinnütziger Verein, der junge Menschen bei Problemen im Netz unterstützt und sich für einen respektvollen Umgang in der Onlinekommunikation einsetzt. Der Verein unterstützt die bundesweite Online-Beratungsplattform JUUUPORT.de, auf der sich

ÜBERSICHT STÄNDE #DED22

Stand: 17.11.2022

junge Menschen gegenseitig beraten, wenn sie Probleme im Internet haben, z. B. gemobbt oder abgezockt wurden. Neben JUUUPORT.de gehört auch die Rat- und Hilfeplattform jugend.support zum Verein. Hier finden Kinder ab 12 Jahren und Jugendliche Tipps zur Selbsthilfe bei Stress im Netz sowie eine Übersicht anerkannter Beratungs- und Meldestellen in Deutschland. Besucher*innen bekommen Tipps für ein sicheres Online-Verhalten und erfahren mehr zum Ehrenamt beim JUUUPORT e.V.

- **Ansprechpartnerin:** Celine Mekus,
<https://digitaleducation.cologne/users/celine-mekus>

Stand Nr. 15:

NetCologne, Köln, NRW [STAND]

- **Standort:** OG neben A101 / Lehrerzimmer
- **Was können Sie hier sehen:** Appselfmanagement und Veedelsbetreuung.

Um den gestiegenen Anforderungen der Kölner Schulen für den Einsatz von iPads im Unterricht gerecht zu werden, wurde das sogenannte „Appselfmanagement“ entwickelt. Dies ermöglicht bedarfsorientiert eine flexible Ausstattung der iPads mit benötigten Apps anzubieten. Und genau dieses System bringen wir Ihnen mit und führen Ihnen den praktischen Nutzen für ihren Unterricht vor. Außerdem stehen ihnen die Veedelsbetreuer*innen als persönliche Ansprechpartner*innen für Fragen zur Verfügung.
- **Ansprechpartner:** Florian Sandmann,
<https://digitaleducation.cologne/users/florian-sandmann>

Stand Nr. 16: Photobox NetCologne

- **Standort:** OG neben A137 / Lehrerzimmer