

## Nachbericht zur Unterstützung von Modulen mit Employability-Ansatz

Name/Art der Maßnahme/n: (z. B. Exkursion, Workshop etc.)

Workshops „Gelingensfaktoren für soziokulturelle Projekte“ und „Programmieren mit Scratch - Einführung und Vertiefung, Tablets im Unterricht - Einführung und Vertiefung

Fakultät, Studiengang:

Fak. 1 Erziehungswissenschaften (PB-Bereich fachübergreifend)

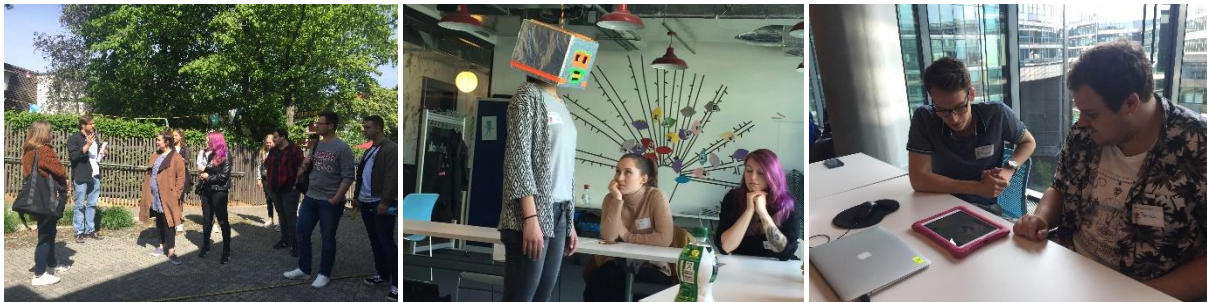
Modul/Seminar:

PB- 69 Soziokulturelle Bildung und Digitalisierung

Ansprechpartner\*in:

Dr. Daniela Steenkamp

Impressionen:



*Bildnachweis/e: Alle Fotos Daniela Steenkamp*

*Ausfüllhinweis: Bitte nicht mehr als insgesamt 2 Seiten (Textfeld passt sich an).*  
*(Korrekturen/Kürzungen bleiben vorbehalten).*

Bericht (Reflexion unter Beachtung folgender Gesichtspunkte: Umsetzung der Maßnahme, Kompetenzerwerb, Erreichung der Lernziele, eventuelle Verbesserungsmöglichkeiten. Bei externen Vorhaben bitte darauf eingehen, ob der zusätzliche Workload im Verhältnis zu den Vorgaben des Moduls steht.)

Im Rahmen des Moduls PB-69 fand eine Exkursion nach Berlin statt. Dort nahmen die Studierenden an zwei Workshops teil: Am 23.05.2019 ging es in die Ufa-Fabrik Berlin zum Thema „Gelingensfaktoren für soziokulturelle Projekte“. Es wurde eine Projektidee entwickelt („YEUROPE“, Kulturelle Workshops mit Jugendlichen im Rahmen einer Projektwoche an einer sozialen Brennpunktschule/Sekundarschule). Anschließend wurde exemplarisch der Prozess einmal durchlaufen inkl. Antragstellung, Projektkalkulation, Zeitmanagement und eventuell auftauchenden Herausforderungen. Am 24.05.2019 ging es zur HABA-Digitalwerkstatt zum Thema „Programmieren mit Scratch - Einführung und Vertiefung, Tablets im Unterricht - Einführung und Vertiefung“. Den Studierenden wurden Grundkenntnisse in Programmierung vermittelt. Im Anschluss programmierten sie kleine Animationsfilme, die unter <https://scratch.mit.edu/studios/10996715/> abzurufen sind. Die erreichten Lernziele und der Kompetenzzuwachs wurden anhand von extern ausgegebenen Teilnahmebescheinigungen mit den Lerninhalten dokumentiert.

Stimmen der Studierenden:

Die Studierenden waren sehr begeistert von beiden Workshops. Insbesondere der Workshop zu Scratch stieß auf großes Interesse.

Weitere Anmerkungen:

Die Studierenden wiesen darauf hin, dass es in Zukunft mehr studienbezogene Angebote zu Soziokultureller Bildung und Digitalisierung geben sollte.