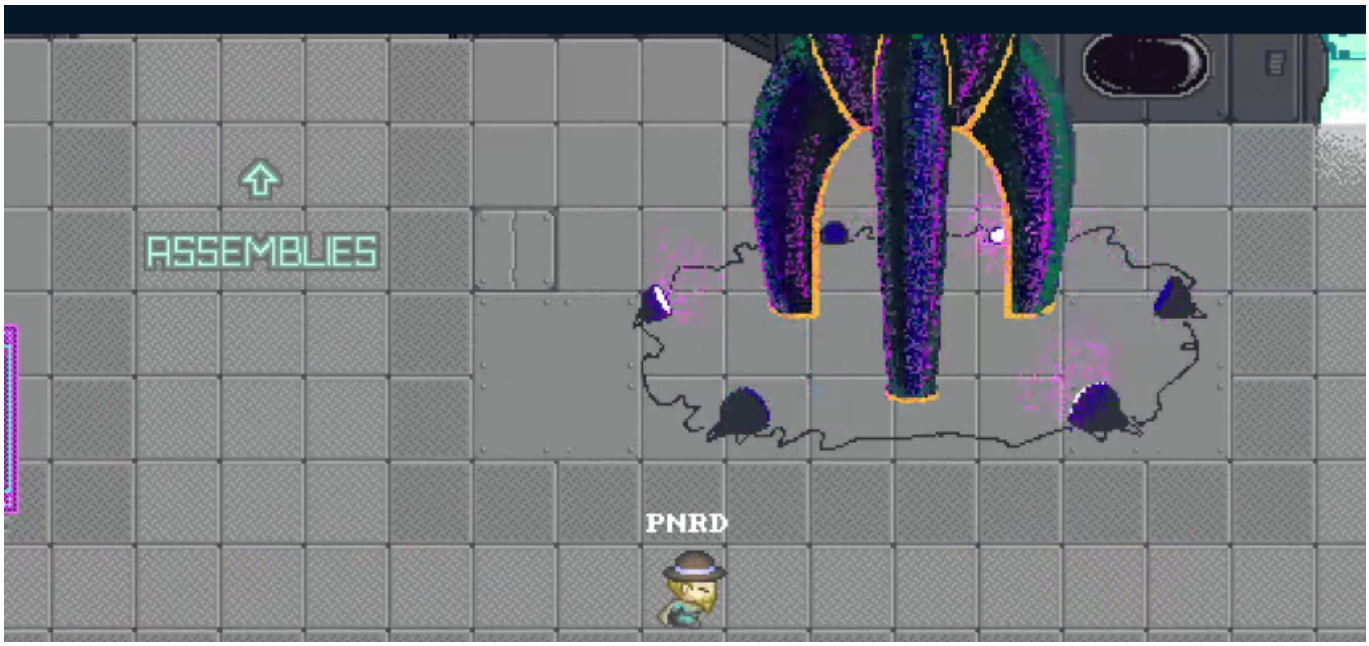
c4E bei der rC3

Unsere Assembly

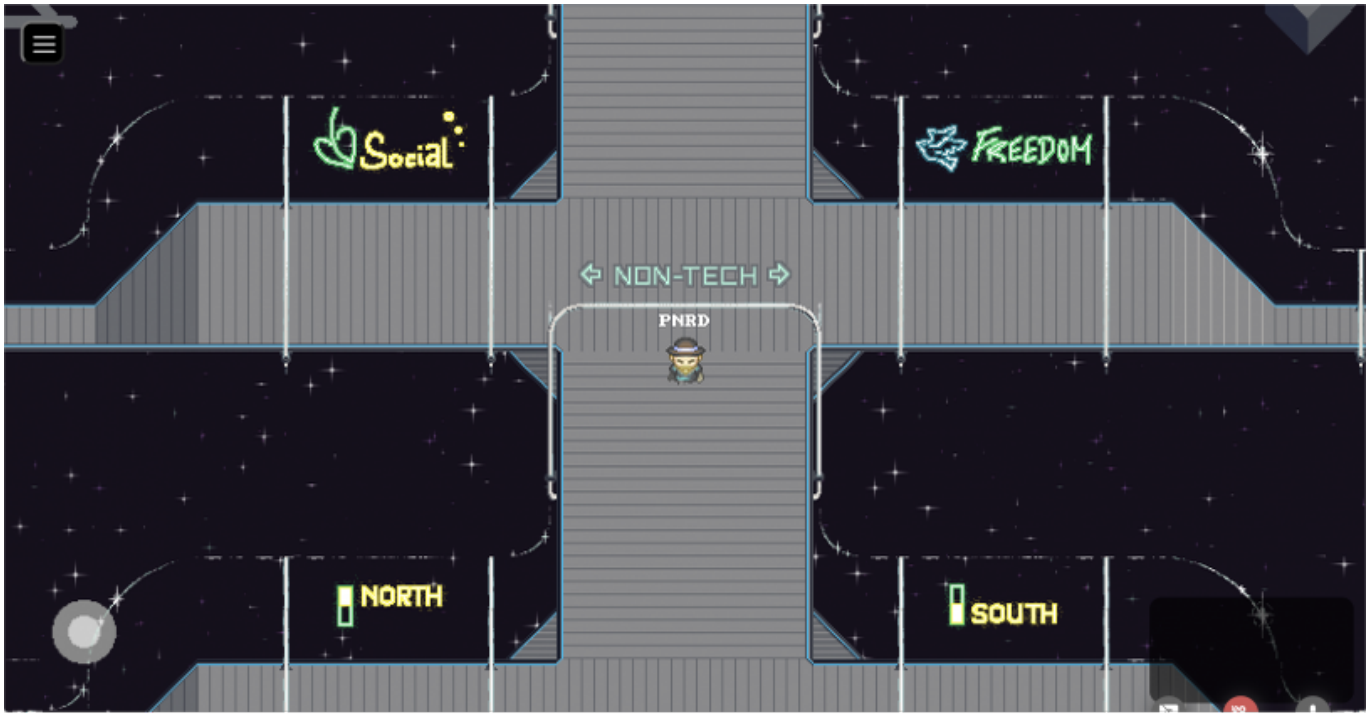
Unsere Assembly findet ihr im Bereich Assemblies / Non-Tech / Social. Eine bebilderte Beschreibung findet ihr weiter unten.

Anfahrt

Nach dem Betreten der Welt geht ihr an der Fairy Dust vorbei nach oben (dem Pfeil **Assemblies** folgen):



An der Krezung **Non-Tech** geht es nach links:



Nach dem Portal geht es nach rechts durch den oberen Tunnel, dann findet ihr gleich oben den Zugang zu unserer Assembly:

Vergangene Veranstaltungen - Unser Assembly-Fahrplan

Alle unsere Veranstaltungen waren auch ohne rC3-Ticket für Interessierte außerhalb der 2D-Map offen und wurden mit entsprechenden BigBlueButtonräumen angekündigt.

Tag 1 (27.12.2020)

11:00 - 12:00 **Orga-Treffen**

13:00 - 14:00 **BBB-User-Workshop for Beginners:** (Mathias)

Starthilfe für Online-Unterricht mit BBB, 13-14 Uhr Überblick der Funktionen, ab 14 Uhr gemeinsames Ausprobieren mit Interessierten

*Eine risikofreie Alternative zum Präsenzunterricht für den Fall von Schulschließungen oder strengen Hygiene-Auflagen. Wie gestalte ich den Unterricht ansprechend im virtuellen Raum und moderiere dort Diskussionen zwischen Schüler*innen oder dem Kollegium? Wie nutze ich die zahlreichen Möglichkeiten der Digitalisierung, um eine attraktive und effektive Interaktion zu generieren?*

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich)

14:00 - 15:00 **cyber4EDU Meetup / Vorstellung: Wer sind wir, was machen wir, wie kann man mitmachen?** (Mel) *Wer sind wir, was machen wir, wie kann man mitmachen… Über die Tage des rC3 gibt es immer mal wieder die Möglichkeit, eine knappe Vorstellung von einem unserer Mitglieder zu bekommen, wer wir sind, was wir wollen, was wir davon schon machen, wie Interessierte mitmachen können und was wir hier beim rC3 so alles machen. Schnuppert rein und bleibt vllt gleich da ;)*

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, rechter Workshopsraum (gelber Teppich)

15:00 - 16:30 **Offene digitale Tools in der Bildung** (Micha, Ralf)

Offene digitale Tools in der Schule nutzen und sinnvoll didaktisch einsetzen. Wir stellen dabei kurz verschiedene bewährte Webtools, Apps und Desktopanwendungen vor.
https://pads.cyber4edu.org/9HogK_vPS8O2W6SmEQHg2Q?both

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich)

20:30 - ca. 22:00 **Entwicklung eines Datenschutzspieles: Spielerisch einfach - Alles Wichtige zum Thema Datenschutz und IT-Sicherheit erlernen** (suste, derThomas)

Upcycling der wunderbaren programmierten Welten ⇒ Datenschutzland, in dem es Escape Räume gibt, in denen Challenges gemacht werden können und außerhalb ist es wie im echten Leben, jede

Menge Infos und Daten, die gesammelt und gestohlen werden können…. Die Escape Räume könnten Challenges zu verschiedenen Themen und Altersstufen abbilden. Zielgruppe: alle, die Lust haben, sich einzubringen. Voraussetzungen: Projekterfahrung im Bereich Programmierung oder Gameifizierung beim eLearning wär nett, ist aber kein muss.

Wo: Auf der Map: in der c4E-Assembly, Raum mit Uhr an der Wand im 1. Stock, süd-östlich (gegenüber vom Schlafraum).

Tag 2 (28.12.2020)

10:00 - 11:30 **Licht in den Datenschutzdschungel! Was ich schon immer mal wissen wollte, nie getraut habe zu fragen und vielleicht doch kein Mythos ist.** (suste, bengoshi, (derThomas))

Was heißt „datenschutzkonform“ überhaupt? Was sind personenbezogene Daten? Was ist ein AV-Vertrag und wie unterscheidet er sich von Nutzungsverträgen? Was gehört in eine Einwilligung? Wann ist die Einwilligung nicht freiwillig? Darauf wolltest du schon immer mal eine Antwort - dann komm vorbei. Zielgruppe: Alle, die wissen wollen, was am Datenschutz ein Mythos und was wahr ist. Voraussetzungen: keine – Interesse mitbringen wäre schon gut.

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich)

14:00 - 15:00 **cyber4EDU Meetup / Vorstellung: Wer sind wir, was machen wir, wie kann man mitmachen?** (Mel) *Wer sind wir, was machen wir, wie kann man mitmachen… Über die Tage des rC3 gibt es immer mal wieder die Möglichkeit, eine knappe Vorstellung von einem unserer Mitglieder zu bekommen, wer wir sind, was wir wollen, was wir davon schon machen, wie Interessierte mitmachen können und was wir hier beim rC3 so alles machen. Schnuppert rein und bleibt vllt gleich da ;)*

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, rechter Workshopsraum (gelber Teppich)

15:00 - 16:00 **Sprechstunde: Datenschutz & Schule** (steini) *Datenschutz in der Schule: Wie geht das, was spielt eine Rolle + wie soll man eigentlich damit umgehen, wenn Kolleg*innen sich dem Thema gegenüber ignorant zeigen? Steini bietet eine Sprechstunde zum Austausch über diese Fragen an.*

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich)

16:00 - 17:00 **BBB-Admin-Stammtisch** (waschtl) *BigBlueButton selbst betreiben - Austausch über Erfahrungen im Betrieb z. B. zu Skalierung, Ansible Setup, Audio-Lokalisierung, …*

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, rechter Workshopsraum (gelber Teppich)

17:15 - 18:30 **EduScrum Vortrag / Workshop** (steph, dmnk)

*Agile Vorgehenskonzepte sind aus der modernen Arbeitswelt nicht mehr wegzudenken. Kritisches Denken, Problemlösefähigkeit und Kreativität sind die wesentlichen Kompetenzen, die von Unternehmen gefordert werden. Kanban, Scrum, XP, Lean – all diese facettenreichen Methoden können diese Kompetenzen gezielt fördern. Doch wie reagiert die Bildingswelt auf diese modernen Methoden? Auch in diesem Bereich werden agile Konzepte wie bspw. eduScrum immer beliebter. Stephan Kiener & Dominik Stiehm, beide Lehrkräfte an einer berufsbildenden Schule für angehende Fachinformatiker*innen, berichten von ihren Erfahrungen aus der Praxis und zeigen auf, was es braucht und wie man schnell und einfach loslegen kann.*

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich)

21:00 - ca. 22:00 **Entwicklung eines Datenschutzspieles: Spielerisch einfach - Alles Wichtige zum Thema Datenschutz und IT-Sicherheit erlernen** (suste, derThomas)

Upcycling der wunderbaren programmierten Welten ⇒ Datenschutzland, in dem es Escape Räume gibt, in denen Challenges gemacht werden können und außerhalb ist es wie im echten Leben, jede Menge Infos und Daten, die gesammelt und gestohlen werden können…. Die Escape Räume könnten Challenges zu verschiedenen Themen und Altersstufen abbilden. Zielgruppe: alle, die Lust haben, sich einzubringen. Voraussetzungen: Projekterfahrung im Bereich Programmierung oder Gameifizierung beim eLearning wär nett, ist aber kein muss.

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, Raum mit Uhr an der Wand im 1. Stock, süd-östlich (gegenüber vom Schlafraum).

Tag 3 (29.12.2020)

11:00 - 11:45 **Meine Daten – Meine Verantwortung** (suste)

Wo kommen all die Daten her? Was sind überhaupt personenbezogene Daten? Wie kann, sollte und muss ich meinen Verein oder Arbeitgeber bei der Verarbeitung von personenbezogenen Daten unterstützen?

Wo: Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich)

12:30 - 13:30 **Sprechstunde: Bildungstheorie und Lernen in der Digitalen Welt** (Falbala)

Die Sprechstunde wird eine offene sein und ich würde mich freuen, wenn sich anhand der Fragen, die man stellen kann, gute gemeinsame Gespräche ergeben.

Wo: Auf der Map: in der c4E-Assembly, rechter Workshopsraum (gelber Teppich)

13:30 - 15:00 **Didaktik-Workshop: Videokonferenzen in der SchuleDidaktik mit Videokonferenzsysteme** (Chrissi, Ralf)

Wir stellen verschiedene didaktische Modelle für die Nutzung von BigBlueButton in der Schule vor und diskutieren sie mit den Teilnehmer:innen.

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich)

16:00 - 17:00 **cyber4EDU Meetup / Vorstellung: Wer sind wir, was machen wir, wie kann man mitmachen?** (Mel)

Wer sind wir, was machen wir, wie kann man mitmachen... Über die Tage des rC3 gibt es immer mal wieder die Möglichkeit, eine knappe Vorstellung von einem unserer Mitglieder zu bekommen, wer wir sind, was wir wollen, was wir davon schon machen, wie Interessierte mitmachen können und was wir hier beim rC3 so alles machen. Schnuppert rein und bleibt vllt gleich da ;)

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, rechter Workshopsraum (gelber Teppich)

17:00 - 18:00 **in Kooperation mit Digital Courage: Offenes Vernetzungstreffen von Bremer Gruppen** (MoniKa)

Offenes Vernetzungstreffen Bremer Gruppen Was ist los im digitalen Bremer Raum? Was treiben der CCCHB oder die Digitalcourage Ortsgruppe hier eigentlich so? Wo ist eigentlich die nächste Cryptoparty? Hier ist Raum für ein Kennenlernen und offenen Austausch. Eingeladen sind alle, die sich einfach mal kennenlernen wollen oder auch einfach mal einen Überblick über das Geschehen in Bremen verschaffen möchten. Auch ohne Ticket seid ihr herzlich willkommen.

Wo: *in Kooperation mit DigitalCourage* Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich) **sowie** auf der DC-Assembly in der Sofaecke

---

18:00 - 19:00 **Sprechstunde: Datenschutz & Schule** (steini)

*Datenschutz in der Schule: Wie geht das, was spielt eine Rolle + wie soll man eigentlich damit umgehen, wenn Kolleg*innen sich dem Thema gegenüber ignorant zeigen? Steini bietet eine Sprechstunde zum Austausch über diese Fragen an.*

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich)

21:00 - 22:00 **cyber4EDU heißt euch willkommen - unser Dienstagstreffen für Neulinge und Interessierte**

Nachdem wir am Tag 1 bei unseren rC3-Workshops recht beeindruckende Zahlen an Teilnehmenden erreicht und auch mit dem Vortrag von derMicha und Steini einiges an Interesse geweckt haben, wollen wir euch Neulinge und Interessierte ganz herzlich begrüßen und einladen, bei uns „reinzuschnuppern“!

Damit ihr unsere Arbeitsweise kennenlernen könnt, folgt das Treffen unserem typischen Ablauf des Dienstags-Großgruppentreffens - nur statt Berichten aus den AGs stellen diese sich kurz vor: Was sind die Ziele, wie weit sind sie jeweils, was steht als nächstes an, wie findet die Arbeit in der Gruppe genau statt und wo kann man sich einbringen?

Also kommt vorbei und vor allem: kommt gerne wieder!

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, rechter Workshopraum (gelber Teppich)

Tag 4 (30.12.2020)

11:00 - 12:00 **Bremer Cyber-Frühstück** (MoniKa)

Kaffee trinken, quatschen, Ideen spinnen. Wer nach dem offenen Treffen am 29.12. noch nicht genug vom Bremer Cyber hat, kann gemeinsam in Tag 4 des rC3 starten.

Wo: *in Kooperation mit DigitalCourage* Auf der Map: in der c4E-Assembly, linker Workshopsraum (blauer Teppich) **sowie** auf der DC-Assembly in der Sofaecke

---

12:30 - 14:30 **Bildung im digitalen Zeitalter - Intentionsloses Erzählen** (FalbalaHybr1s)

Kooperation von Chaos macht Schule Siegen, dem Bruchwerk Theater und edition/19 (Projektraum und Atelier) Der Workshop knüpft an Falbalas Vortrag „Mit Blick zurück in die Zukunft: Das Bauhaus als Inspiration für Bildung und Lernen in der digitalen Welt “ an. Menschen, die diesen nicht gesehen haben, sind im Workshop genauso willkommen wie jende, die ihn verfolgt haben. Gängige Curricula erreichen einen erheblichen Teil der nachwachsenden Generation weder emotional noch sozial oder kognitiv„ (Buchmann 2006: 63). Bei der Suche nach curricularen Alternativen sollte u.E. die von Mollenhauer postulierte „vergessene Dimension des Ästhetischen“ (1990:3) berücksichtig werden.

Damit kann Bildung im Rahmen neuer Wissensarchitekturen im digitalen Zeitalter ermöglicht werden. In diesem Sinn erproben wir den exemplarischen ästhetischen Zugang des „Intentionslosen Erzählens“ gemeinsam mit den Teilnehmerinnen: Wir wollen eine digitale Performance erschaffen, die Hybr1s als Intentionslose Erzählung bezeichnet. Er bezieht sich dabei auf Beispiele der Künstergruppe Forced Entertainment, speziell ihre Arbeiten „12am: Awake & Looking Down“, „Speak Bitterness“, „And on the Thousandth Night…“ oder „Quizoola“ (alles in Ausschnitten auf Youtube verfügbar). Die zentrale Funktionsweise des Intentionslosen Erzählens besteht darin, dem Publikum eine große Fülle von Bedeutungscodes (Gesten, Kostümen, Musik, Gegenständen, Worten…) zu präsentieren, welche für sich genommen keiner dahinterligenden Narration folgen - wie es bei traditionellen Erzählweisen üblich wäre. Da wir Menschen äußerst effektiv darin sind, Muster zu erkennen, werden die Zuschauerinnen einer Intentionslosen Erzählung unweigerlich selbst die Bedeutungscodes in einen assoziativen Zusammenhang stellen und so ihre eigenen Erzählungen konstruieren. Intentionslose Erzählungen sind somit immer eine Präsentation der ureigenen Kreativität jedes einzelnen Menschen.

Wo:

Auf der Map: in der c4E-Assembly, rechter Workshopsraum (gelber Teppich)

---

spontane Challenge - Avatar-Schach

Liebe Schachfreund*innen

wir wollen eine Challenge ausrufen und in unserer cyber4EDU-Assembly Avatar-Schach spielen. Wir haben ein Schachbrett in unserer Welt mit einem BBB (2 Breakoutrooms - einen je Farbe), damit wir kommunizieren können - denn… unsere Avatare sind die Figuren und müssen bewegt werden. Die ersten 32 Avatare, die zur gegebenen Zeit an unserem Schachbrett im Garten auftauchen, spielen mit und erhalten ein Badge. Und los geht's!

Wann: Tag 4 (30.12.2020) um 16:00 Uhr Wo: im Garten der cyber4EDU-Welt, neben dem Spielplatz

---

From:
https://cyber4edu.org/c4e/wiki/ - **cyber4EDU**

Permanent link:
https://cyber4edu.org/c4e/wiki/workshops/rc3-assembly

Last update: **2021/01/04 01:06**