

## Onlineformat LEARNTEC xChange 2024 geht in die nächste Runde

**Digitale Live-Vorträge für die Bildungsbranche vom 30. Januar bis 1. Februar 2024**

Karlsruhe, 13.12.2023. Vom 4. bis 6. Juni 2024 kommt die Bildungsbranche in der Messe Karlsruhe zusammen, um auf der LEARNTEC – Europas bedeutendsten Veranstaltung für digitales Lernen – wieder die neuesten Innovationen kennen zu lernen und dabei live zu erleben, wie Technologie konkrete Lösungen für aktuelle Fragestellungen in unserer Gesellschaft und dem individuellen Lernalltag bieten kann.

Vier Monate vor dem Event bietet das Online-Format LEARNTEC xChange vom 30. Januar bis 1. Februar 2024 bereits einen Vorgeschmack auf die Fachmesse und den Kongress. Zehn Fachvorträge hochkarätiger Experten thematisieren aktuelle Themen aus dem Corporate Learning, der Digitalisierung an Hochschulen und Schulen sowie erstmals auch der digitalen Bildung in Kindertagesstätten. Die Bildungsbranche erhält damit die Möglichkeit, sich von zuhause oder dem Büro kostenfrei weiterzubilden und so ihr Wissen und Netzwerk zu erweitern.

Die kostenfreie Anmeldung sowie weitere Informationen gibt es auf der LEARNTEC-Website unter [www.learntec.de/xchange](http://www.learntec.de/xchange).

Weitere Informationen zu den einzelnen Vorträgen:

- >> [Corporate Learning](#)
- >> [Augmented und Virtual Reality](#)
- >> [Digitalisierung an Schulen](#)
- >> [Digitalisierung an Kindertagesstätten](#)
- >> [Digitalisierung an Hochschulen](#)

**Karlsruher Messe- und Kongress GmbH**  
Festplatz 9  
76137 Karlsruhe  
tel +49 721 3720-0  
fax +49 721 3720-99-2116  
info@messe-karlsruhe.de  
messe-karlsruhe.de

**Messe Karlsruhe**  
Messeallee 1  
76287 Rheinstetten

**Kongresszentrum**  
Festplatz 9  
76137 Karlsruhe

**Geschäftsführerin**  
Britta Wirtz

**Vorsitzende des Aufsichtsrats**  
Erste Bürgermeisterin  
Gabriele Luczak-Schwarz

Reg.-Ger. Mannheim  
HRB 100147

**Mitglied**  
AUMA | FKM | GCB | IDFA | EVVC

[www.learntec.de](http://www.learntec.de)

*Corporate Learning:*

**Florian Brückner, Lufthansa Innovation Hub Learning Intrapreneure mit „Warum unsere Lernangebote mehr unternehmerisches Denken benötigen“ (Dienstag, 30.01.2024, 10 – 10.45 Uhr)**

Der praxisnahe Vortrag beschäftigt sich mit aktuellen Herausforderungen von Lernen in Unternehmen und wie L&D Manager Methoden und Denkweisen aus der Toolbox von Unternehmern, Innovatoren und Start-ups für die Skalierung von Lernangeboten nutzen können. Hierfür gibt der Vortrag Einblicke in die Kanäle und Angebote des "Innovations-Lernökosystems" des Lufthansa Innovation Hub (LIH), beleuchtet, wie sich das Team als „Learning Intrapreneure“ versteht und zeigt an praktischen Beispielen zeigen, wie der LIH kontinuierlich die eigenen Lernangebote optimiert (inklusive „Failures“).

**Dr. Yvonne Behnke, E-Learning-Professional mit "Von Mythen und Fakten über E-Learning und AI hin zu effektiven digitalen Lernumgebungen" (Dienstag, 30.01.2024, 10.45 – 11.30 Uhr)**

Der Vortrag betrachtet Mythen und Fakten zum Lernen mit Bildern, Grafiken, Texten und Videos sowie zu AI in digitalen Lernumgebungen. Dr. Yvonne Behnke fragt, was können wir daraus lernen können und gibt Praxistipps für die Anwendung in digitalen Lernumgebungen.

**Dr. Kerstin Bäcker, Lausen Rechtsanwälte mit „Nutzung von KI-Tools beim E-Learning – Was gilt es aus rechtlicher Sicht zu beachten?“ (Dienstag, 30.01.2024, 14 – 14.45 Uhr)**

Dr. Kerstin Bäcker beschäftigt sich unter anderem mit dem Umgang mit Fake-Content und Deep Fakes und geht auf Aspekte des Datenschutzes und des Persönlichkeitsschutzes ein. Welche Kriterien sind aus rechtlicher Sicht bei der Auswahl eines KI-Tools entscheidend? Wie schütze ich mittels KI generierte Inhalte? Wann gelten Kennzeichnungspflichten und wie kennzeichne ich richtig?

*Augmented und Virtual Reality*

**Dr. Sebastian Klöß, Bereichsleiter Consumer Technology, AR/VR & Metaverse Bitkom e.V. und Sebastian, Mitglied Vorstand des Bitkom-Arbeitskreises Augmented & Virtual Reality mit "Revolution in Arbeits- und Lernprozesse - Training und Arbeiten im Zeitalter des Industrial Metaverse" (Dienstag, 30.01.2024, 14.45 – 15.30 Uhr)**

Der Digitalverband Bitkom bietet einen Überblick zum aktuellen Stand des Industrial Metaverse in Deutschland. Der Impuls umfasst eine kurze Einführung in das Industrial Metaverse, gefolgt von praxisnahen Beispielen, die zeigen, dass effektivere und interaktive Lern- und Arbeitsprozesse Teil des Industrial Metaverse sind. Besonderes Augenmerk liegt auf der Anwendung in verschiedenen Branchen mit dem Schwerpunkt Training und Lernen. Darüber hinaus wird diskutiert, wie das Industrial Metaverse die Grenzen des traditionellen Lernens erweitert, indem es eine interaktive, kollaborative und benutzerzentrierte Lernumgebung bietet. Die Teilnehmer erhalten Einblicke in die technischen Anforderungen, Herausforderungen und das Potenzial dieser Technologie für die Zukunft von Lern- und Trainingsprozesse.

**Torsten Fell und Prof. Dr. Matthias Wölfel mit "Die Zukunft der Zusammenarbeit - VR-Kollaboration in Theorie und Praxis durch Prof. Dr. Matthias Wölfel und Torsten Fell" (Dienstag, 30.01.2024, 14.45 – 15.30 Uhr) (Donnerstag, 01.02.2024, 10 – 10.45 Uhr)**

Prof. Wölfel beleuchtet seine neuesten Forschungsergebnisse zur VR-Kollaboration, darunter die Eigenentwicklung VR Campus und Integration in hybride Lehrumgebungen. Er zeigt, wie diese Technologien Bildung und Wissenschaft revolutionieren können. In der Diskussion mit Torsten Fell werden die Erkenntnisse in die Unternehmenswelt übertragen. Fell bringt Beispiele und Fallstudien ein, die zeigen, wie VR in Unternehmen für Training, Teamarbeit und Fernkollaboration genutzt wird. Die interaktive Diskussionsrunde, in der beide Experten Fragen beantworten und ihre Perspektiven auf die Zukunft von VR in Forschung und Unternehmenspraxis teilen, rundet den Impuls ab.

*Digitalisierung an Schulen*

**Hendrik Haverkamp mit „Lernförderliches Feedback mit KI“ (Donnerstag, 01.02.2024, 14 – 14.45 Uhr)**

Auch wenn das Thema „Medien und digitale Bildung“ in den Bildungsplänen der Bundesländer für die frühe Bildung unterschiedliche Ausprägungen hat, gibt es durch den „Gemeinsamen Rahmen der Länder für die frühe Bildung in Kindertageseinrichtungen“ eine Verständigung der Bundesländer zur Bedeutung dieses Themas. Hendrik Haverkamp bietet einen Überblick.

**Frederike Schneider-Vielsäcker Zukunftsorientiertes Game-based Learning mit BLOCKALOT (Donnerstag, 01.02.2024, 14.45 – 15.30 Uhr)**

Minetest-Welten selbst erstellen und für eigene Lernvorhaben nutzen: Das geht mit dem Pilotprojekt „BLOCKALOT – Der kreative Minetestserver für zukunftsorientiertes Lernen“ des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg. Wie Lehrkräfte selbst kinderleicht Lernräume erstellen können, lernen sie in diesem Vortrag. Dazu gibt es hilfreiche Ressourcen, Materialien und Kartenvorlagen, die für den Einstieg in zukunftsorientiertes Game-based Learning mit Minetest genutzt werden kann. Außerdem bietet BLOCKALOT ein umfangreiches Fortbildungsprogramm.

*Digitalisierung an Kindertagesstätten*

**Dr. Kirsten Bresch mit „Stift, Papier, Tablet, Buch – mediale Erfahrungen in der Kita“ (Donnerstag, 01.02.2024, 10.45 – 11.30 Uhr)**

Die Kita nutzt digitale Medien bereits in Organisation, Elternkommunikation und Dokumentation. Auch in der pädagogischen Arbeit sollten sie integriert werden, da sie als vielfältiges Bildungsmaterial Impulse für Kinder bieten. Pädagogische Fachkräfte erweitern die Medienerfahrungen der Kinder und ermöglichen ihnen, Medien risikofrei zu nutzen. Die frühkindliche Medienpädagogik verknüpft unterschiedliche Erfahrungswelten, ermöglicht Kindern die aktive Gestaltung von Medien und fördert ihre Teilhabe an der Gesellschaft. Kinder erfahren, dass sie durch die Gestaltung eigener Medienprodukte ihre Geschichten und Ideen teilen können, was zu einem grundlegenden Verständnis über die Macht und Wirkung von Medien führt.

*Digitalisierung an Hochschulen*

**Rika Fleck, Hochschule Mittweida, Fakultät Medien, Professorin für Didaktik und Dramaturgie in der Medienproduktion und Medienkommunikation mit „Didaktische und gestalterische Designelemente in Lehr-/Lernfilmen mit Anspruch auf Lernerfolg und Motivation“ (Mittwoch, 31.01.2024, 14 – 14.45 Uhr)**

Der Vortrag behandelt das Medium Film als Lerngegenstand und gibt einen Überblick über Voraussetzungen zur Wissensvermittlung sowie didaktische und audiovisuelle Gestaltungsmöglichkeiten von Lehr- und Lernfilmen. Basierend auf einer Promotion mit einem Experimentfilm zeigt die Untersuchung durch quantitatives und qualitatives Feedback signifikante Ergebnisse bezüglich Lernerfolg und -motivation. Eine Befragung mit 106 Studierenden vor, direkt nach und drei Monate nach der Filmrezeption offenbart positive Einflüsse. Qualitative Gruppendiskussionen mit 25 Studierenden zeigen, dass strukturiertes, schrittweises Lernen mit Feedback und Zusammenfassung bevorzugt wird. Moderation, Interaktion und die fiktive Parallel-Story im Experimentfilm werden besonders positiv bewertet. Der Vortrag schließt mit Handlungsempfehlungen für die didaktische und audiovisuelle Gestaltung von Lehr-/Lernfilmen auf Basis der Ergebnisse und Erwartungshaltungen der Studierenden.

**Julia Geißler, Hochschule RheinMain, Angestellte Didaktik und Digitale Lehre mit „GameBase for Learning – eine Hilfestellung für Gamification & Serious Games in der Hochschullehre“ (Mittwoch, 31.01.2024, 14:35 - 15:30 Uhr)**

Seit den 2000er Jahren gewinnt Gamification in der Bildung an Popularität, da spielerische Lerninhalte die Motivation steigern und zu höherem Lernerfolg führen sollen. Die Idee besteht darin, Spielelemente aus dem Spielen auf schulische/uni-/weiterbildende Lehrsituationen zu übertragen. Dies birgt das Risiko des Verlusts immersiver und motivierender Eigenschaften. Gamification zeigt positive Effekte, besonders im universitären Kontext. Die GameBase for Learning wurde entwickelt, um Lehrende bei der Umsetzung von Gamification zu unterstützen, indem sie theoretische Hintergründe, Good-Practice-Beispiele und Gamification-Elemente bietet. Das Material soll Lehrenden eine realistische Einschätzung darüber geben, wie Gamification in die Lehre integriert werden kann. Die GameBase for Learning entstand im Rahmen des Projektes HessenHub.