

The cover features a dark blue background with a large, diagonal, semi-transparent graphic of a stylized '0' composed of binary code (0s and 1s). To the left, there are several colorful triangles in shades of blue, purple, and teal, some overlapping each other.

Reader zu den Workshops

8. Werkstatt Unterrichtsfach Pädagogik
Ostwestfalen-Lippe

Pädagogikunterricht in der digitalen Welt
Herausforderungen – Diskussionen – Anregungen

20. Februar 2026

Organisation

Dr. Mario Engemann, Prof. Dr. Sabrina Wüllner & Sven Heidkamp | Universität Paderborn
Dr. Dieter Kinkelbur, Christina Thomas & Dr. Nora Katenbrink | Universität Bielefeld

Tagesablauf

09:00h - 09:15h Raum 1	Eröffnung und Begrüßung	
Keynote 09:15h - 10:45h Raum 1	Prof. Dr. B. Herzig Die (produktive) Rolle von generativer KI im erziehungswissenschaftlichen Diskurs	
Kaffeepause		
Workshopphase I 11:15h - 12:45h Q- und H-Gebäude	Raum 2 Dr. R. Fehrmann ... und action! Wie die Produktion von Erklärvideos die Kreativität von Schüler*innen entfesseln kann	Raum 3 L. K. Schmitt-Richter & M. Ebeling Künstliche Intelligenz im Pädagogikunterricht der Sek. I im Rahmen des Schulversuchs Pädagogik im Wahlpflichtbereich ab Klasse 7
	Raum 4 O. M. Uerlings & Dr. E. Wortmann Chatbots im Pädagogikunterricht einsetzen – aber richtig!	Raum 5 Dr. O. Neuberger & Dr. T. Leßner Den Alltag einer demokratischen Schule 360° erleben – Erkundung und Reflexion einer VR-Anwendung im Pädagogikunterricht
Mittagspause in der Mensa (nur Kartenzahlung)		
Workshopphase II 14:00h - 15:30h Q- und H-Gebäude	Raum 2 K. Gemm & E. Stiller 30 Jahre ‚Phoenix‘ – Einblick in die Schulbuch-Werkstatt	Raum 3 Dr. R. Lehberger Das ist doch nur für Influencer?! Digitale Selbstinszenierung in Gesellschaft, Schule und Unterricht
	Raum 4 Dr. M. Engemann & J. Meier Videospiele(n) im Pädagogikunterricht – Chancen, Herausforderungen und Einsatzmöglichkeiten kommerzieller Videospiele	Raum 5 J. Hartkamp Einsatz von KI im Unterricht – Fluch oder Segen für Lehrkräfte?
ab 15:30h Raum 1	Abschluss der Veranstaltung	

Workshop A (Raum 2)

... und action! Wie die Produktion von Erklärvideos die Kreativität von Schüler*innen entfesseln kann

Dr. Raphael Fehrmann

Indem Schüler*innen eigene Erklärvideos zu fachlichen Themen im Unterricht produzieren, erweitern sie nicht nur ihre fachliche und digitale Kompetenz, sondern insbesondere auch ihre Kreativität als eine zentrale Zukunftskompetenz. Denn die Nutzung verschiedener Videostile wie Stop-Motion oder Legetrick und die Verwendung speziellen Videoequipments wie beispielsweise Greenscreen-Boxen regen das technische und darstellerische, kreative und problemlösende Handeln vielfältig an.

Im Workshop werden wir verschiedene Stile von Erklärvideos anhand praxisnaher Beispiele kennenlernen und ich zeige einige zentrale Tricks, Tipps und Kniffe für die Produktion eigener Erklärvideos. Außerdem diskutieren wir, wie Schüler*innen in natürlich differenzierenden Settings darin begleitet werden können, eigene Videos zu produzieren. Ein besonderer Fokus liegt auf der Diskussion der didaktischen Potenziale von Erklärvideos im Fach Pädagogik, insbesondere in Bezug auf die Förderung von digitaler Kompetenz, Motivation, Strategieeinsatz und selbstreguliertem Lernen.

In der zweiten Hälfte des Workshops produzieren wir mithilfe von simpleshow eigene Erklärvideos im digitalen Legetrickstil zu aktuellen pädagogischen Schwerpunktthemen wie Motivation, Werte und Normen.

Hinweise: Bitte bringen sie ein eigenes Endgerät (Laptop, iPad, Tablet) mit Internetzugang mit. Es sind keine Vorkenntnisse in der Erklärvideo-Produktion oder Vermittlung digitaler Bildung erforderlich.

Workshop B (Raum 3)

Künstliche Intelligenz im Pädagogikunterricht der Sekundarstufe I im Rahmen des Schulversuchs Pädagogik im Wahlpflichtbereich ab Klasse 7

Lena Katharina Schmitt-Richter & Muna Ebeling

Der Workshop richtet sich an alle Interessierten am Pädagogikunterricht in der Sekundarstufe I mit dem Schwerpunkt auf dem Themenfeld Lernen und Künstliche Intelligenz.

Im Mittelpunkt steht die Rolle von Künstlicher Intelligenz im Rahmen des fünfjährigen Pilotprojekts Pädagogik im Wahlpflichtbereich ab Klasse 7, das seit dem Schuljahr 2023/2024 an der reformpädagogisch ausgerichteten Maria-Montessori-Gesamtschule in Düsseldorf konzipiert, umgesetzt und wissenschaftlich begleitet wird.

Die Teilnehmenden erhalten Einblicke in die Implementierung des Projekts, in didaktisch-methodische Konzepte sowie in die zugrunde liegenden Evaluationskriterien. Darüber hinaus werden Potenziale und Grenzen des Einsatzes von KI im Unterricht mithilfe konkreter KI-Tools analysiert, reflektiert und gemeinsam diskutiert. Im Zentrum steht die Leitfrage, wie pädagogische Fachkräfte die Auseinandersetzung von Schüler*innen mit Künstlicher Intelligenz unter Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens NRW verantwortungsvoll und lernförderlich gestalten können.

Workshop C (Raum 4)

Chatbots im Pädagogikunterricht einsetzen – aber richtig!

Oliver M. Uerlings & Dr. Elmar Wortmann

In kurzer Zeit haben Chatbots Eingang in den Alltag von immer mehr Menschen gefunden. Auch Kinder und Jugendliche nutzen sie in vielfältiger Weise: um sich Informationen zu verschaffen, um Referate schreiben zu lassen und Hausaufgaben zu erledigen, sich in problematischen Lebenssituationen beraten zu lassen etc. schnell war

offensichtlich, dass das auch in den Institutionen des Bildungsbereichs zu neuen pädagogischen Herausforderungen führt. „Chatbots haben aufgrund ihrer Möglichkeiten das Potenzial, Bildung zu gefährden, ja sogar zu verhindern“ (Zierer 2023).

Im Workshop soll das Potential des schulischen Umgangs mit Chatbots in einem Pädagogikunterricht mit Bildungsanspruch erkundet werden:

- Wie können Chatbots aus pädagogischer Perspektive zum Thema des Unterrichts werden?
- Wie können sie allgemein- und fachdidaktisch fundiert bei der Gestaltung des Unterrichts eine Rolle spielen?

Im Workshop werden zu diesen Problemstellungen Unterrichtsideen vorgestellt, entwickelt und diskutiert.

Workshop D (Raum 5)

Den Alltag einer demokratischen Schule 360° erleben – Erkundung und Reflexion einer VR-Anwendung für den Pädagogikunterricht

Dr. Olga Neuberger & Dr. des. Tobias Leßner

Gegenwärtig nimmt die Bedeutung von Virtual Reality-Anwendungen (VR) im Bildungsbereich zu. Unter dem Containerbegriff versammeln sich eine Reihe verschiedener Anwendungen, die von Explorations- über Trainingswelten bis hin zu Konstruktionswelten reichen. Sie alle versprechen mittels Immersion und Interaktivität komplexe Inhalte anschaulich zu vermitteln, ohne die Grenzen des Klassenzimmers zu verlassen.

Im Workshop widmen wir uns am Beispiel einer Explorationswelt der Bedeutung von VR-Technologien für den Pädagogikunterricht. Wir erkunden eine demokratische Schule via Head-Mounted-Displays und diskutieren anschließend die Potentiale und Grenzen des Einsatzes von VR im Pädagogikunterricht aus mediendidaktischer Perspektive. Neben zentralen Begriffen, wie z.B. Immersion, beleuchten wir die Strukturmerkmale der Technologie ebenso wie potenzielle curriculare Anknüpfungspunkte der Beispielanwendung. Der Workshop bietet insgesamt Raum für den Austausch eigener Erfahrungen und Ideen zur Integration von VR-Technologien in den Pädagogikunterricht.

Workshop E (Raum 2)

30 Jahre ‚Phoenix‘ – Einblick in die Schulbuch-Werkstatt

Katja Gemm & Edwin Stiller

Im Jahr 1996 erschien der erste Band aus der Reihe ‚Phoenix – der etwas andere Weg zur Pädagogik‘. Im Jahr 2026 wird die Neuauflage von ‚Phoenix‘ Band 1 erscheinen. Der Workshop beleuchtet die Entwicklung der ‚Phoenix‘-Reihe (Oberstufenbände, ‚Kleiner Phoenix‘ für die Sekundarstufe I), die dahinter liegenden fachdidaktischen Gestaltungsprinzipien sowie die geplante Weiterentwicklung, auch vor dem Hintergrund der Digitalisierung.

Im einführenden Impuls-Referat berichten die Referenten aus den unterschiedlichen Stationen der Schulbuch-Entwicklung über die unterschiedlichen personellen Konstellationen, die internen Debatten, die leitenden Prinzipien und die wichtigsten Entwicklungen der letzten Jahre (BiBox als digitale Lernumgebung, Materialien für Lehrkräfte usw.).

In der Arbeitsphase erhalten die Teilnehmenden die Gelegenheit, ein neues ‚Phoenix‘-Kapitel nach den kennengelernten Prinzipien zu gestalten. Die Vorschläge können dann in der Schlussphase mit der realen Kapitelplanung der Neuauflage 2026 verglichen werden.

Workshop F (Raum 3)

Das ist doch nur für Influencer?! Digitale Selbstinszenierung in Gesellschaft, Schule und Unterricht

Dr. Regine Lehberger

Die Möglichkeiten zur Selbstinszenierung haben sich durch die Digitalisierung vervielfacht, beschleunigt und entgrenzt.

Im Workshop soll das Feld der digitalen Selbstinszenierung zunächst erläutert und die Bedeutung für die Gesellschaft, Einzelpersonen und den schulischen (Pädagogik-)Unterricht diskutiert werden. Anschließend werden Praktiken und Techniken der digitalen Selbstinszenierung mit einem Fokus auf Lehrkräfte reflektiert. Auf Basis eines Analysebogens wird der professionelle Einsatz von Selbstinszenierung schließlich mit Blick auf Social Media Influencer*innen untersucht. Die Lernförderlichkeit des Analysebogens sowie Möglichkeiten zur Einbindung dieser Thematik in den schulischen (Pädagogik-)Unterricht sollen abschließend gemeinsam diskutiert werden.

Workshop G (Raum 4)

Videospiele(n) im Pädagogikunterricht – Chancen, Herausforderungen und Einsatzmöglichkeiten kommerzieller Videospiele

Dr. Mario Engemann & Jette Meier

In dem Workshop gehen wir der Frage nach, welches Bildungspotenzial kommerzielle Videospiele im Allgemeinen und im Speziellen für den Pädagogikunterricht haben. Dafür werden zwei kommerzielle Videospiele für den Pädagogikunterricht vorgestellt und deren Einsatzmöglichkeiten gemeinsam diskutiert. Grundlage sind fachdidaktische Überlegungen (vgl. Engemann et al. 2025) und eine empirische Studie (vgl. Junghärtchen 2025; Junghärtchen & Engemann, i.V.), die im Rahmen des Forschungsprojekts ‚ViPäd – Einsatz kommerzieller Videospiele im Pädagogikunterricht‘ durchgeführt wurde.

Workshop H (Raum 5)

Einsatz von KI im Unterricht – Fluch oder Segen für Lehrkräfte?

Julia Hartkamp

Der Workshop bietet den Teilnehmenden Einblicke in die Funktionsweisen und Einsatzgebiete von Künstlicher Intelligenz im Lehralltag, beispielsweise zur Vor- und Nachbereitung von Unterricht, zur Materialerstellung oder als Feedback-Tool. Mithilfe konkreter Anwendungsaufgaben können die Teilnehmenden das Gelernte erproben. Gemeinsam werden die Potenziale und Grenzen von KI im Unterricht erarbeitet, die Fehlerquellen von KI-Anwendungen analysiert und Handlungsoptionen für den praxisorientierten Einsatz abgeleitet.

sciebo-Ordner



Materialien aus den Workshops finden Sie im Anschluss an die Tagung gebündelt in der nicht-kommerziellen Campuscloud *sciebo*. Damit haben Sie die Möglichkeit, im Nachgang an der Tagung auf die Materialien zuzugreifen. Das Passwort zum sciebo-Ordner wird Ihnen einige Tage im Vorfeld der WUPO per Mail zugeschickt. Sie benötigen dafür keinen Account bei *sciebo*!

Ansprechpartner: Dr. Mario Engemann (mario.engemann@upb.de)