

DER MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW VOR ORT

VIERSEN, 27.09.2023

MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

»Der Medienkompetenzrahmen NRW vor Ort« ist eine regionale Veranstaltungsreihe, die von der Medienberatung NRW und kommunalen Partnern organisiert wird. Wir möchten den an Schule beteiligten Akteurinnen und Akteuren die Möglichkeit bieten zu

- Information,
- Austausch,
- Kooperation und
- Vernetzung.

Ob Konkretisierung des Medienkompetenzrahmen NRW, Präsentation von Good-Practice-Beispielen, Anregungen zur Medienkonzeptentwicklung oder Vorstellung potentieller Kooperationspartner - die Chancen und Herausforderungen in der digitalen Welt sind vielfältig - genauso wie die Möglichkeiten einer umfassenden Medienkompetenzförderung mit dem Medienkompetenzrahmen NRW im Fachunterricht oder in außerschulischen Kontexten.

Sie erwartet ein Tag mit spannenden Vorträgen, wissenschaftlichen Inputs und praxisorientierten Hands-on-Phasen für alle Schulformen. Dazu gehören Inhalte zu folgenden Themen: Lernen in einer Welt der Digitalität, Fake News, Desinformation und Meinungsbildung, Erklärvideos planen, produzieren und nutzen, Cybergrooming, SaferSexing und vieles mehr.

Möchten Sie an unserer Veranstaltung in Viersen teilnehmen?

Dann melden Sie sich an unter <https://url.nrw/MKRNRWViersen>

Weitere Infos? Finden Sie auf unserer Website www.medienkompetenzrahmen.nrw

1. BEDIEHEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienanpassung (Hardware) Medienanpassung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit diesen verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerech planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Visuellen und Textiles kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Medien Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt spezifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, erfindend und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenspezifische Informationen und Daten aus Mediensuchmaschinen, sozialen Medien, usw. extrahieren, auswerten und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessegeleitete Selektion und Verbreitung von Themen in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Funktionen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiedergeben und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zu Zusammenhängen organisieren und strukturieren; organisieren und strukturieren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer digitalen Teilhabe an der Gesellschaft gestalten; interkulturelle, sprachliche, ethische, gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identifizierung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisieren, beschreiben, modellieren und lösen; dazu eine algorithmische Strategie entwickeln und diese in Programmform umsetzen und die Lösungsergebnisse beurteilen
1.4 Datenschutz und Informations-sicherheit Verantwortlichkeiten mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationsmärkte Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfe- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsrechts (z.B. das Bild-, Urheber- und Markenrecht) für Laien*innen identifizieren, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Medien-nutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Medienanwendung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Auswirkungen der Algorithmen auf Prozesse in der Gesellschaft und reflektieren

VERANSTALTER

Medienberatung NRW

Kompetenzteams NRW Kreis Viersen

KREIS VIERSEN | VOLKSHOCHSCHULE

VERANSTALTUNGORT

Erasmus-von-Rotterdam-Gymnasium

Konrad-Adenauer-Ring 30

41747 Viersen

ANMELDUNG

Details zu Workshops und Anmeldung unter:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/veranstaltungen/medienkompetenzrahmen-nrw-vor-ort-viersen>



Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:





ABLAUF

- 08.30 – 09.00 Uhr** Ankommen, Stehkaffee auf dem „Markt der Möglichkeiten“
- 09.00 – 09.15 Uhr** Begrüßung und Organisation
- 09.15 – 10.00 Uhr** Keynote
- 10.00 – 10.30 Uhr** Markt der Möglichkeiten
- 10.30 – 12.00 Uhr** Workshopschiene I
- 12.00 – 13.30 Uhr** Mittagsimbiss, „Markt der Möglichkeiten“, Stehkaffee
- 13.30 – 15.00 Uhr** Workshopschiene II
- 15.00 – 15.30 Uhr** Offenes Ende im „Markt der Möglichkeiten“

WORKSHOPSCHIENE I

WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
H5P - Interaktive Anwendungen in LOGINEO NRW LMS	In dieser Veranstaltung erhalten Sie einen kurzen Überblick über die verschiedenen Inhaltstypen der interaktiven Anwendung H5P. Testen Sie selbst und legen Sie beispielhaft eigene H5P-Dateien in einem Kurs in LOGINEO NRW LMS an.	Fabian Roland & Kathrin Julien (Medienberatung NRW)
Europe Alive – Demokratie spielend erleben	<p>„Europe Alive“ ist ein webbasiertes Educational Live Action Role-Play (Edu-LARP), das Jugendlichen ab 15 Jahren einen handlungsorientierten Zugang zum Thema Europäische Union bietet. Die Schüler:innen lernen anhand des EU-Gesetzgebungsprozesses Arbeitsweisen der EU kennen und bringen nach einer Spielzeit von 5 Stunden eine gemeinsame Richtlinie zur Abstimmung. Während des Spiels in Präsenz werden sie von einer Webplattform unterstützt, die in die individuellen Aufgaben einführt und durch das Szenario leitet.</p> <p>Das Ministerium für Schule und Bildung NRW stellt „Europe Alive“ seit Beginn des Jahres 2023 weiterführenden Schulen in NRW kostenfrei zur Verfügung. Die Medienberatung NRW koordiniert die Anmeldungen und bietet neben einem Online-Training die Begleitung der Spiele vor Ort an.</p> <p>Der Workshop lädt Lehrkräfte und weitere Interessierte ein, die Welt von „Europe Alive“ kennenzulernen. Sie erhalten Einblicke in bisherige Spielerfahrungen sowie die Möglichkeit, die Webplattform selbst zu erkunden. Zur Erprobung der Spielplattform bringen Sie bitte ein eigenes internetfähiges Endgerät mit.</p>	Kerstin Daub, Daniela Diefenbach (Medienberatung NRW)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



WORKSHOPSCHIENE I		
WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
Ach so geht das! Erklärvideos planen und produzieren	<p>Videoproduktion muss nicht schwierig sein: In diesem Workshop erfahren Sie, welche Erklärvideo-Formate es gibt, wofür sie sich eignen und wie sie geplant und umgesetzt werden. Schritt für Schritt geben wir Ihnen dabei wertvolle Tipps an die Hand, die sowohl für Anfänger:innen als auch Fortgeschrittene hilfreich sind. Bei der Erstellung eines eigenen Erklärvideos werden Sie dann selbst kreativ und wenden das Gelernte direkt an.</p> <p>Egal, ob Sie Ihre eigenen Inhalte motivierend und verständlich aufbereiten, oder mit Ihren Schüler:innen gemeinsam spannende Projekte angehen wollen: Wir helfen Ihnen, den Einstieg in die Videoproduktion zu meistern!</p> <p>Der Workshop deckt Teilkompetenzen aus den Kompetenzbereichen 1 (Bedienen und Anwenden), 4 (Produzieren und Präsentieren) und 5 (Analysieren und Reflektieren) des Medienkompetenzrahmens NRW ab.</p> <p>Weitere Informationen zu unserer Arbeit finden Sie unter www.filmundschule.nrw.de.</p>	Christian Janke (Film+Schule NRW)
Cybergrooming und Safer Sexting	In diesem Workshop lernen die Lehrkräfte aktuelle Materialien von klicksafe und der Landesanstalt für Medien NRW zum Thema „Cybergrooming“ und „Safer Sexting“ kennen und probieren eine Methode praktisch aus. Der Fokus liegt auf Prävention und Interventionsmöglichkeiten.	Jessica Stratmann-Behr (Landesanstalt für Medien NRW)
Über Medien reden - praktische Methoden zum Einsatz an der Grundschule	<p>Immer mehr Grundschulkindern besitzen heute ein eigenes Smartphone. Und viele von ihnen gehen sehr unbedarft mit den mobilen Geräten um, so dass Phänomene wie Cyber-Mobbing und andere Online-Konflikte auch in Grundschulen zum Thema werden.</p> <p>Im Kurs wird die praktische und niedrighschwellige Methode „Weitergeben“ erprobt, um Schüler:innen für einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Smartphone zu sensibilisieren. Die Methode eignet sich für vor allem für einen Einsatz in der Grundschule – kann aber auch in der Sek. 1 genutzt werden.</p>	Matthias Felling (AJS NRW)
Alles Fake? Nicht mit uns!	Falschmeldungen im Internet, so genannte „Fake News“, sind weit verbreitet. Grundschulkindern benötigen Handwerkszeug, um Nachrichten und Bilder im Netz richtig einschätzen zu lernen. Welche Fake-Arten Kinder kennen sollten, wie sie diese entlarven können und welche Kinderwebseiten dabei helfen, wird hier vermittelt.	Kristin Langer (Seitenstark e.V.)
Augmented Reality selber machen!	Pokémon jagen oder das eigene Antlitz um digitale Kosmetik erweitern – Augmented Reality ist längst auf unserem Smartphone angekommen. Mit Apps wie Scaniverse, Halo AR & CoSpaces können wir AR-Inhalte nicht nur konsumieren, sondern auch selbst erstellen. In diesem Workshop probieren wir die Möglichkeiten gängiger iOS-Apps zusammen aus: Scannen Sie Objekte und verwandeln sie diese in AR-Hologramme, basteln Sie interaktive AR-Präsentationen oder eine lebensgroße Ausstellung, die Sie in die reale Welt projizieren und durchwandern können.	Frank Schlegel (Digitaldurstig)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



 WORKSHOPSCHIENE I		
WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
Fakten gegen Fakes: Medienkompetenz im Unterricht	Medienkompetenz ist für Schüler:innen so wichtig wie Mathe und Biologie. Um Desinformation zu erkennen, mit Fakes umzugehen und sich gut zu informieren, nutzt ihnen Wissen über journalistisches Handwerkzeug. Im Workshop üben und diskutieren wir, wie Lehrer:innen mit Jugendlichen Fakten checken und kritisches Denken üben können. Die Dozent:in arbeitet bei der gemeinnützigen Rechercheorganisation CORRECTIV.	Miriam Bunjes (Reporterfabrik)
Eine Nachrichtensendung mit Tablets	Der praxisnahe Workshop bietet eine Einführung in den Videoschnitt sowie die Greenscreen-Technik und zeigt, wie man mit den systemeigenen Apps eines iPads eine komplette Nachrichtensendung produzieren kann. Ziel ist es, einen niedrigschwelligen, kritischen wie kreativen Zugang zum Thema Video/Film bzw. Nachrichten/Berichte zu ermöglichen.	Marc Velten (MedienMonster)
Alles fake? Tipps zum Entlarven von Clickbaits und Fake News	<p>In diesem 90-min Input-Workshop gehen die Teilnehmenden der Frage nach, was Clickbaits von Fake News unterscheidet, und lernen Strategien kennen, um Falschnachrichten im Internet zu erkennen. Es werden aktuelle Netz-Beispiele unter die Lupe genommen und Herausforderungen im Umgang mit Fake News diskutiert. Der Workshop versteht sich als Impulsgeber für Lehrkräfte, die einerseits selbst ihr Wissen zum Phänomen Fake News erweitern wollen, zum anderen aber auch jugendliche Mediennutzer:innen zu einer kreativen, kritischen und selbstverantwortlichen Auseinandersetzung mit Nachrichten im Netz animieren möchten. Es werden konkrete Anregungen für die Umsetzung im Unterricht vorgestellt.</p> <p>Bitte bringen Sie ein (internetfähiges) Smartphone oder Tablet mit, da in dem Workshop ein interaktives Beteiligungs-Tool (mentimeter) eingesetzt wird (Hierfür ist neben dem mobilen Endgerät weder eine App-Installation noch technisches Vorwissen erforderlich).</p>	Daniel Hildebrandt (Medienblau)
 WORKSHOPSCHIENE II		
WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
H5P - Interaktive Anwendungen in LOGINEO NRW LMS	In dieser Veranstaltung erhalten Sie einen kurzen Überblick über die verschiedenen Inhaltstypen der interaktiven Anwendung H5P. Testen Sie selbst und legen Sie beispielhaft eigene H5P-Dateien in einem Kurs in LOGINEO NRW LMS an.	Fabian Roland & Kathrin Julien (Medienberatung NRW)



WORKSHOPSCHIENE II

WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
Europe Alive – Demokratie spielend erleben	<p>„Europe Alive“ ist ein webbasiertes Educational Live Action Role-Play (Edu-LARP), das Jugendlichen ab 15 Jahren einen handlungsorientierten Zugang zum Thema Europäische Union bietet. Die Schüler:innen lernen anhand des EU-Gesetzgebungsprozesses Arbeitsweisen der EU kennen und bringen nach einer Spielzeit von 5 Stunden eine gemeinsame Richtlinie zur Abstimmung. Während des Spiels in Präsenz werden sie von einer Webplattform unterstützt, die in die individuellen Aufgaben einführt und durch das Szenario leitet.</p> <p>Das Ministerium für Schule und Bildung NRW stellt „Europe Alive“ seit Beginn des Jahres 2023 weiterführenden Schulen in NRW kostenfrei zur Verfügung. Die Medienberatung NRW koordiniert die Anmeldungen und bietet neben einem Online-Training die Begleitung der Spiele vor Ort an.</p> <p>Der Workshop lädt Lehrkräfte und weitere Interessierte ein, die Welt von „Europe Alive“ kennenzulernen. Sie erhalten Einblicke in bisherige Spielerfahrungen sowie die Möglichkeit, die Webplattform selbst zu erkunden. Zur Erprobung der Spielplattform bringen Sie bitte ein eigenes internetfähiges Endgerät mit.</p>	Kerstin Daub, Daniela Diefenbach (Medienberatung NRW)
Ach so geht das! Erklärvideos planen und produzieren	<p>Videoproduktion muss nicht schwierig sein: In diesem Workshop erfahren Sie, welche Erklärvideo-Formate es gibt, wofür sie sich eignen und wie sie geplant und umgesetzt werden. Schritt für Schritt geben wir Ihnen dabei wertvolle Tipps an die Hand, die sowohl für Anfänger:innen als auch Fortgeschrittene hilfreich sind. Bei der Erstellung eines eigenen Erklärvideos werden Sie dann selbst kreativ und wenden das Gelernte direkt an.</p> <p>Egal, ob Sie Ihre eigenen Inhalte motivierend und verständlich aufbereiten, oder mit Ihren Schüler:innen gemeinsam spannende Projekte angehen wollen: Wir helfen Ihnen, den Einstieg in die Videoproduktion zu meistern!</p> <p>Der Workshop deckt Teilkompetenzen aus den Kompetenzbereichen 1 (Bedienen und Anwenden), 4 (Produzieren und Präsentieren) und 5 (Analysieren und Reflektieren) des Medienkompetenzrahmens NRW ab.</p> <p>Weitere Informationen zu unserer Arbeit finden Sie unter www.filmundschule.nrw.de.</p>	Christian Janke (Film+Schule NRW)
Cybergrooming und Safer Sexting	<p>In diesem Workshop lernen die Lehrkräfte aktuelle Materialien von klicksafe und der Landesanstalt für Medien NRW zum Thema "Cybergrooming" und "Safer Sexting" kennen und probieren eine Methode praktisch aus. Der Fokus liegt auf Prävention und Interventionsmöglichkeiten.</p>	Jessica Stratmann-Behr (Landesanstalt für Medien NRW)
Gesund aufwachsen mit Medien - Mediennutzung mit Köpfchen	<p>Lehrkräfte ermutigen, das Thema angemessene Mediennutzung mit Kindern auch im Unterricht zu besprechen und sie zur bewussten und selbstbestimmten Mediennutzung zu befähigen, darauf zielt der Workshop ab. Beispielhaft werden der Mediennutzungsvertrag sowie Online-Medienkurse für Kinder als Anreiz für die Elternkommunikation vorgestellt.</p>	Kristin Langer (Seitenstark e.V.)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



WORKSHOPSCHIENE II		
WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
ChatGPT & CO – KI-Modelle kreativ in der Bildungsarbeit nutzen	KI-Sprachmodelle wie ChatGPT sind aus der Bildungslandschaft nicht mehr wegzudenken. ChatGPT kann Designerin, Texter, Sparingspartnerin, Übersetzerin, Lernbegleiter, Feedback-Geberin, emotionaler Buddy und Dungeon Master sein. Wir müssen das KI-Modell bloß mit den richtigen Eingaben (prompts) anschubsen. In diesem Workshop probieren wir verschiedene Prompts aus sowie weitere Tools, die sich auf KI-Modelle stützen und die wir kostenfrei in der Bildungsarbeit nutzen können. Abschließend ist Raum für Ihre Fragen.	Frank Schlegel (Digitaldurstig)
Fakten gegen Fakes: Medienkompetenz im Unterricht	Medienkompetenz ist für Schüler:innen so wichtig wie Mathe und Biologie. Um Desinformation zu erkennen, mit Fakes umzugehen und sich gut zu informieren, nutzt ihnen Wissen über journalistisches Handwerkzeug. Im Workshop üben und diskutieren wir, wie Lehrer:innen mit Jugendlichen Fakten checken und kritisches Denken üben können. Die Dozent:in arbeitet bei der gemeinnützigen Rechercheorganisation CORRECTIV.	Miriam Bunjes (Reporterfabrik)
Zukunftsfähige Prüfungen: Handlungs- und Veränderungsmöglichkeiten	Sind Klassenarbeiten in schwarzen Klassenarbeitsheften noch zeitgemäß? Gemeinsames Nachdenken über eine zukunftsfähige Prüfungskultur in der SI und SII	Björn Dexheimer
Eine Nachrichtensendung mit Tablets	Der praxisnahe Workshop bietet eine Einführung in den Videoschnitt sowie die Greenscreen-Technik und zeigt, wie man mit den systemeigenen Apps eines iPads eine komplette Nachrichtensendung produzieren kann. Ziel ist es, einen niedrigschwelligen, kritischen wie kreativen Zugang zum Thema Video/Film bzw. Nachrichten/Berichte zu ermöglichen.	Marc Velten (MedienMonster)
Projekt News Caching: Informations- und Recherchekompetenz von Schüler:innen stärken	<p>Im Internet kursiert eine Vielzahl von Informationen und Meldungen, die als Teil journalistischer Berichterstattung wahrgenommen werden. Doch welche Beiträge sind wirklich glaubwürdig? Warum wird ein Ereignis eigentlich zu einer Nachricht? Und wie lassen sich Fake News entlarven? Die Fähigkeit, sich im Netz zu rechtzufinden und dabei Informationen gezielt lesen und kritisch bewerten zu können, zählt heute zu den wichtigsten Voraussetzungen zur Teilhabe an einer demokratischen Gesellschaft.</p> <p>Die Bildungsagentur medienblau führt seit vielen Jahren erfolgreich das 2-tägige Medienprojekt News Caching durch, das sich an Schüler:innen ab Jahrgangsstufe 8 richtet und die Recherche- und Informationskompetenz der Jugendlichen stärkt. In diesem 90-minütigen Workshop werden zentrale Inhalte sowie Methoden des Projekts News Caching vorgestellt und ausprobiert, so dass die teilnehmenden Lehrkräfte inspirierende Anregungen für die eigene Umsetzung des Themenfeldes „Online-Journalismus und Fake News“ im Unterricht erhalten.</p> <p>Bitte bringen Sie nach Möglichkeit für die praktischen Aufgaben einen internetfähigen Laptop/Tablet mit. Technik ist jedoch nicht zwingend erforderlich.</p>	Daniel Hildebrandt (Medienblau)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



i **INFORMATIONEN zum MediaLab**

Aus dem Medienzentrum des Kreises Viersen wurde das MediaLab in der VHS: Das MediaLab ist ein Ort für Lerninnovationen im Kontext der Digitalisierung. Es enthält Stationen eines Multimedia-Lab (AV-Medien, Green-Screen-Studio, Augmented Reality/Virtuel Reality), eines Digital-Learning-Lab (Coding, Robotic) und eines FabLab (3D-Drucker, Lasercutter). Darüber hinaus wird im MediaLab durch eine flexible, moderne und modulare Raumgestaltung das individuelle, kreative und kooperative Lernen unterstützt. Das MediaLab kann von Lehrkräften, Fachgruppen, Kollegien und auch mit Lerngruppen genutzt werden.

Das MediaLab befindet sich im THP-Gebäude in der 2. Etage, Theodor-Heuss-Platz 10, 41747 Viersen.
Weitere Informationen unter www.kreis-viersen-vhs.de/medialab!

i **INFORMATIONEN / HINWEISE**

Bei vielen angebotenen Workshops ist die Nutzung eines eigenen digitalen Endgerätes für die aktive Teilnahme erforderlich (Smartphone, Tablet oder Laptop). Bitte bringen Sie daher ein mobiles Endgerät mit.

Parkplätze sind vorhanden.

Ein kostenloser Mittagsimbiss wird angeboten.