



Digitale Bildung - Projektaktivitäten der BTU im Rahmen von Smart City

Projektvorstellung
Digitale Stadt Cottbus. Teilprojekt Bildung.

Dr. Claudia Börner | Marlen Dubrau

Projektmitarbeiterinnen



Dr. Claudia Börner

IKMZ Leiterin und Koordinatorin
Handlungsfeld Bildung (Digitale Stadt
Cottbus)



Marlen Dubrau

Mediendidaktikerin im IKMZ und
Mitarbeiterin im Handlungsfeld
Bildung (Digitale Stadt Cottbus)



i

Antwort:

7 Grundvoraussetzungen für eine zielführende und wirksame zukunftsfähige digitale Bildung an Cottbuser Schulen (Strategie „Digitale Bildung an Cottbuser Schulen“)

I. Technische Infrastruktur (Breitbandinternet)

II. Zentrale Schulserverumgebung

III. WLAN-Infrastruktur

IV. Computertechnik

V. Digitale Anzeigetechnik (v.a. Whiteboards)

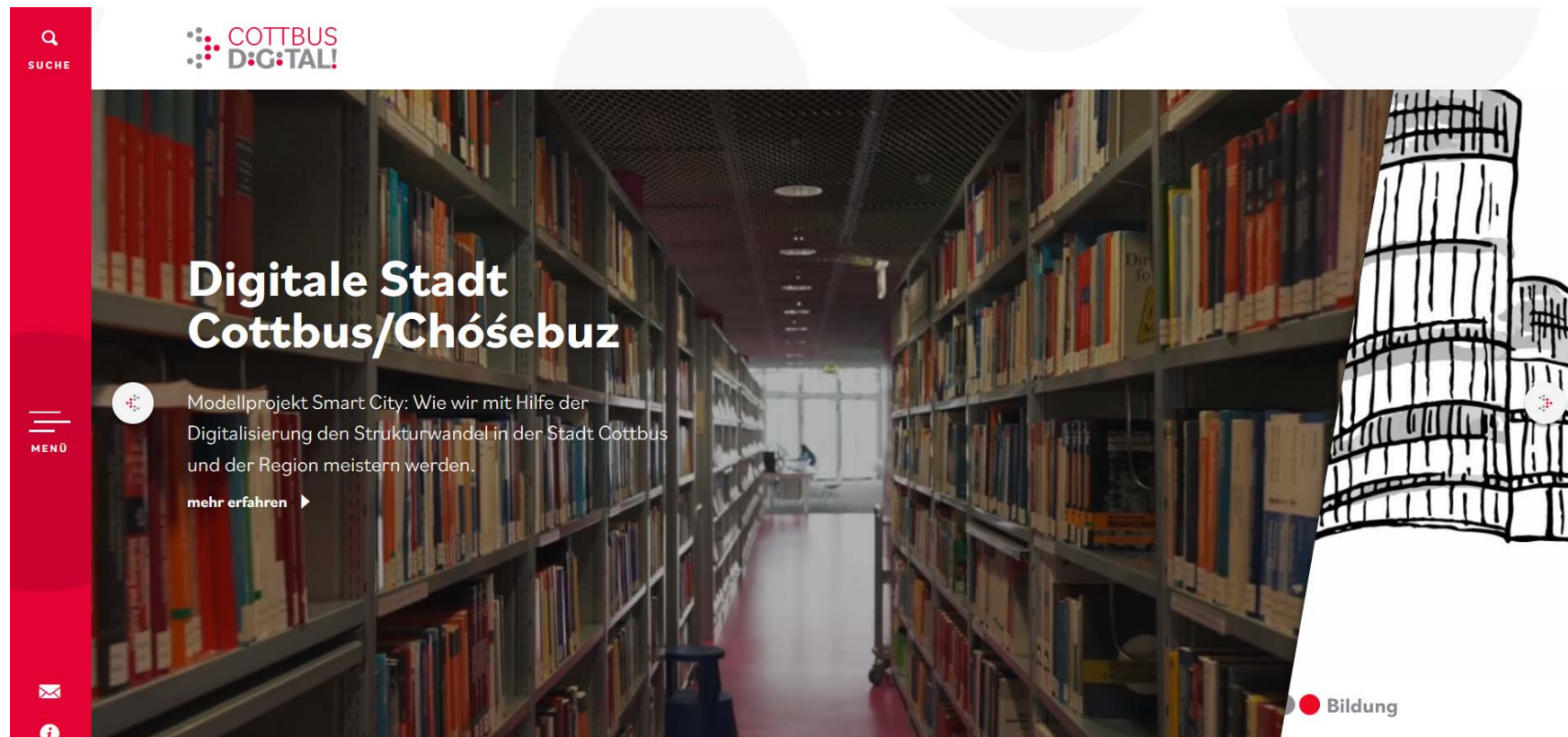
VI. Service- und Supportleistungen

VII. Medienpädagogische Weiterbildung der Lehrenden

Projekthintergrund



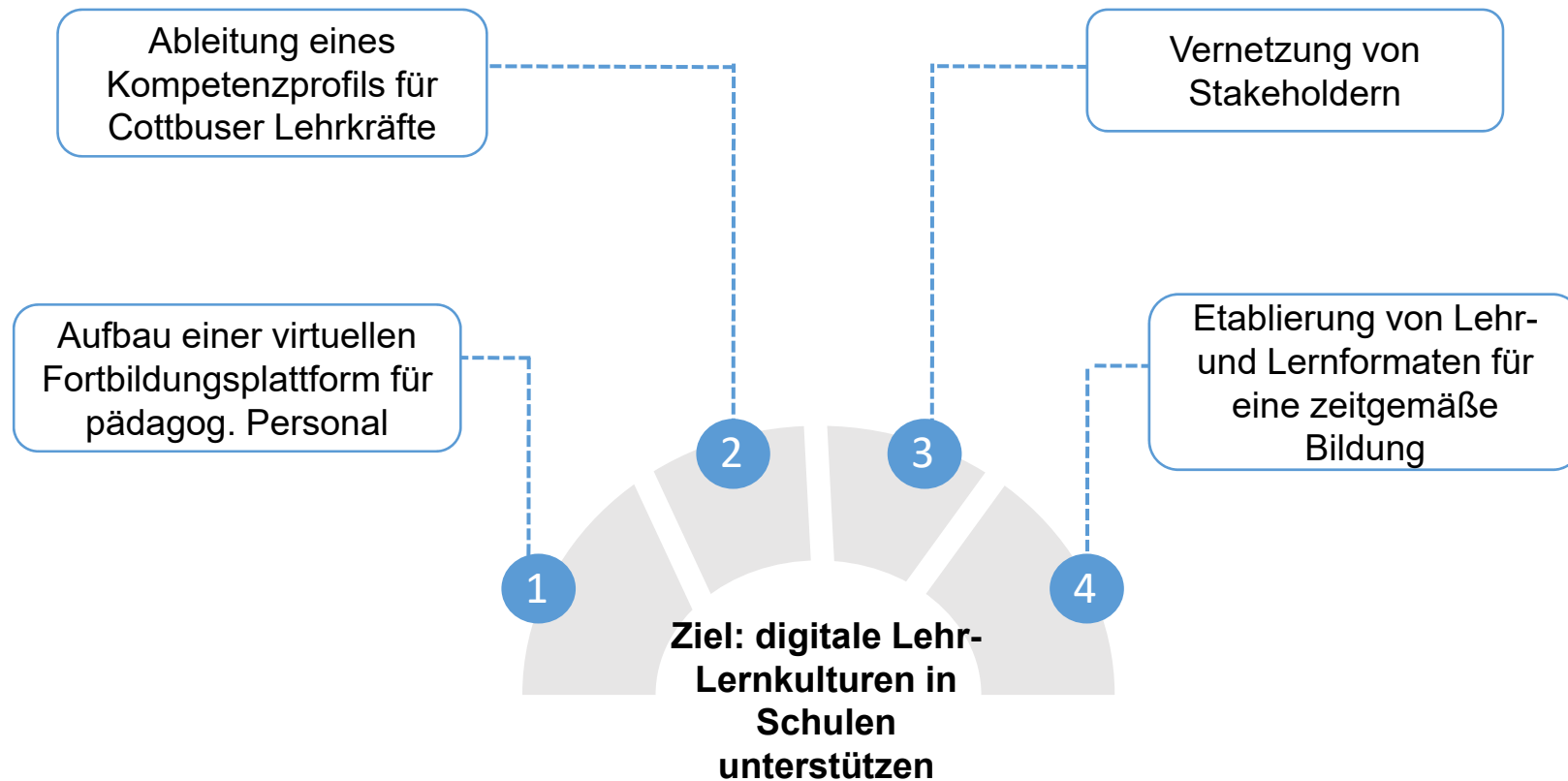
Projektwebseite: cottbus-digital.de





- **Projekttitlel:** Virtuelle Bildungs- und Austauschplattform „Cottbus lernt“
- **Projektlaufzeit:** 12.2021 – 09.2024
- **Angliederung:** Multimediazentrum/IKMZ
Modellprojekt Smart City/Digitale Stadt Cottbus
- **Projektziel:** Initiierung einer virtuellen Weiterbildungs- und Austauschplattform zur Fortbildung des pädagogischen Fachpersonals in Cottbus
- **Mehrwert:** Lehrende sind ExpertInnen
 - Erfahrungsaustausch und Vernetzung
 - Präsentation von best practices und lessons learned

Projektaktivitäten



1 Aufbau einer virtuellen Fortbildungsplattform

- ✓ Förderung der digitalen Kompetenz der PädagogInnen anhand eines freien & zeitlich flexiblen Bildungsangebotes
- ✓ Möglichkeiten zum fachlichen und administrativen Austausch (u. a. virtuelles Lehrerzimmer, Tauschbörse, News-Blog, Expertensprechstunden) innerhalb des Cottbuser Lehrenden-Kollegiums schaffen
- ✓ Aktueller Status:
 - ✓ Kooperationsbestätigung mit Plattform lernen.cloud (MBS)
 - ✓ Namensfindung abgeschlossen







1 Aufbau einer virtuellen Fortbildungsplattform

- Platzierung des Fortbildungsangebots „**Digitales LehrerInnenzimmer Cottbus (DiLZ)**“ auf der Plattform **lernen.cloud**

LERNEN.cloud dBildungscloud Kurse Channels ▾ Mitmachen Deutsch ▾ Anmelden ▾

Kurse filtern nach: Channel ▾ Sprache ▾ Kategorie ▾ Thema ▾

Aktuelle und zukünftige Kurse

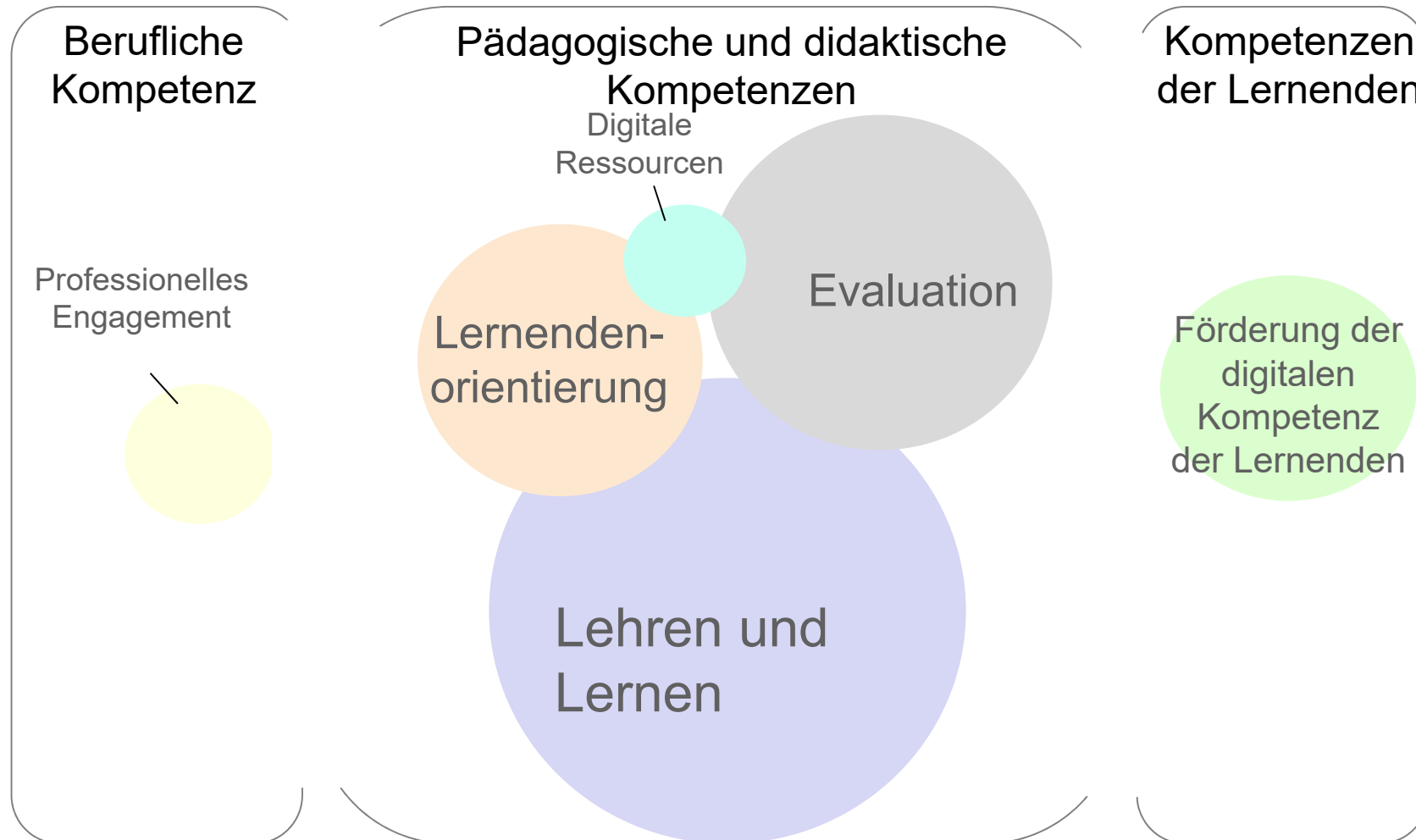
			
<p>iPad-Basiskurs für Lehrkräfte</p>	<p>Lern-Store</p>	<p>Administration der dBildungscloud</p>	<p>Flipped Classroom - Der "umgedrehte" Unterricht</p>
<p>Dipl. Sozialpädagoge, Dipl. Medienpraktiker Robe... Seit 1. Juli 2018 im Selbststudium Deutsch</p>	<p>Informationen Seit 31. Dezember 2019 im Selbststudium Deutsch</p>	<p>Informationen Seit 1. Januar 2020 im Selbststudium Deutsch</p>	<p>Sharan Mankalakumaran Seit 6. Januar 2020 im Selbststudium Deutsch</p>
<p>Dieser elfteilige Videokurs vermittelt die wichtigsten technischen Grundlagen für den Einsatz von iPads im Schulunterricht. Der Kurs...</p>	<p>Was ist eigentlich der "Lern-Store"? Wer kann ihn in welcher Weise verwenden? Wie werden dort Inhalte eingestellt? Wie lassen sich Inhalte finde...</p>	<p>Hier zeigen wir euch, welche Aufgaben die technischen und fachlichen Koordinator:innen der dBildungscloud haben und was es bei der...</p>	<p>Was sind die Möglichkeiten, die durch Einsatz von einer Lernplattform entstehen? Können Lernplattformen tatsächlich helfen...</p>
<p>Kursdetails zeigen » Für den Kurs einschreiben</p>	<p>Kursdetails zeigen » Für den Kurs einschreiben</p>	<p>Kursdetails zeigen » Für den Kurs einschreiben</p>	<p>Kursdetails zeigen » Für den Kurs einschreiben</p>

2 Ableitung eines Kompetenzprofils für Cottbuser Lehrkräfte

- ✓ Auswertung der Fortbildungsbedarfe des Cottbuser Lehrpersonals auf Basis der Umfrage im Rahmen der Medienentwicklungspläne (siehe folgende Folie)
- ✓ Sichtung der Fachliteratur zu medienpädagogischen Kompetenzprofilen von Lehrkräften
- ✓ Ableitung eines cottbus-spezifischen Kompetenzprofils von Cottbuser Lehrpersonal
- ✓ Aktueller Status:
 - ✓ Beta-Version des Kompetenzprofils erstellt
 - ✓ Vorbereitung erster Publikationen



2 Ableitung eines Kompetenzprofils für Cottbuser Lehrkräfte – Weiterbildungsbedarfe



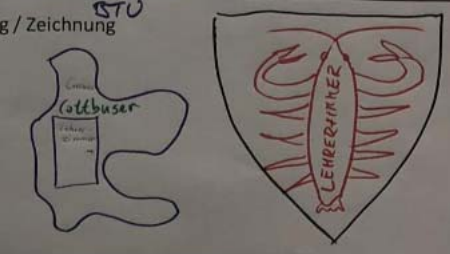
3 Vernetzung von Stakeholdern

- ✓ Projektidee stammt aus Innovationsworkshop zur Ideengenerierung im Rahmen der digitalen Stadt Cottbus mit Lehrkräften (siehe nächste Folie)
- ✓ Partizipative Einbindung bei der Umsetzung der Projektaktivitäten
 - Lehrende als Mitgestaltende des Fortbildungsangebot
 - Lehrende als Umfragezielgruppe für Kursverbesserungen und -inhalte
- ✓ Stetiger Austausch und Berichtswesen mit Schulamt, Ministerium und Projektträger
- ✓ Aktueller Status:
 - ✓ Einbindung von Stakeholdern in Namensfindung für das Fortbildungsangebot



3 Vernetzung von Stakeholdern

Ergebnisse aus dem Design-Thinking Workshop mit Lehrende zur Ideengenerierung für das Projekt

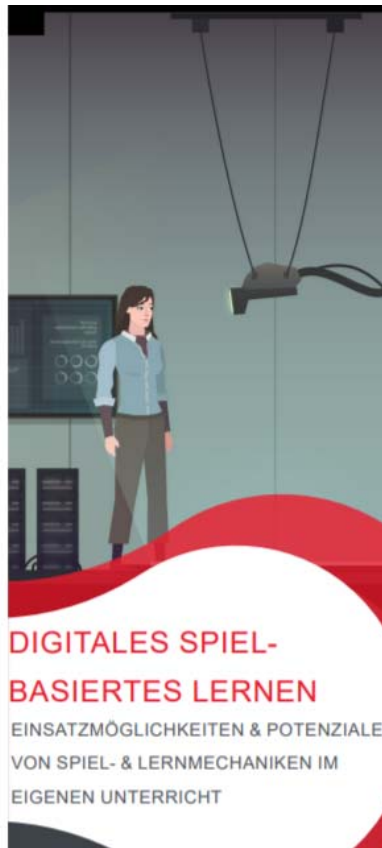
<p>💡 Name der Idee</p> <p><i>klassen</i></p> <p>Cottbuser Lehrerzimmer (virtuell)</p>		<p>🎯 Das Alleinstellungsmerkmal: Was macht die Idee besonders?</p> <p><i>Lokalität => Realtreffen leicht möglich</i></p>	
<p>☰ Kurzbeschreibung: Wie funktioniert die Idee?</p> <p><i>Plattform online (kostenfrei)</i> <i>(Austausch, Vernetzung, Schulung)</i></p> <p><i>Kuratiertes Verzeichnis</i></p>		<p>📄 Was gibt es schon?</p> <p><i>4teachers</i></p>	<p>⚡ Risiken/Probleme</p> <p><i>-> Rechtssicherheit</i> <i>-> kritische Masse</i> <i>-> Bereitschaft zum Teilen</i></p>
<p>👤 Zielgruppe (Nutzer)</p> <p><i>Cottbuser Lehrer</i></p> <p><i>-> Nutzer registrieren</i> <i>(geschl. Nutzergruppe)</i></p> <p><i>+ Beis + Quereinsteiger</i></p>		<p>🏠 Umsetzung / Produktion: Welche Partner werden benötigt?</p> <p><i>-> Moderator / Pflege erforderlich</i> <i>Uni?</i></p> <p><i>Schulleiter, Lehrer</i> <i>Studienseminar</i> <i>Komm. Rechenzentren</i></p>	<p>💰 Wie kann die Idee sich finanzieren?</p> <p><i>Digitale Stadt Cottbus</i></p> <p><i>-> Achtung Dauerbetrieb</i></p>
<p>📍 Adressierte Bedürfnisse</p> <p><i>-> Empfehlungen zu Tools, Materialien, Bed. P.</i></p> <p><i>-> Erfahrungsaustausch synchron & asynchron</i></p> <p><i>-> Rechtsforum</i></p> <p><i>-> Schulungsangebote</i></p> <p><i>als Webconf.</i></p> <p><i>-> Termine / Treffen</i> <i>stimmliche</i></p> <p><i>-> Bedienbarkeit</i></p>		<p>★ Darstellung / Zeichnung</p> 	

Etablierung von Lehr-Lernformaten für eine zeitgemäße Bildung

- ✓ Mehrwerte der Digitalisierung dort nutzen, wo es sinnvoll ist (z.B. Vernetzung, Nutzung von ExpertInnenwissen etc.)
- ✓ Fortbildungsangebote schaffen, die das Thema Digitalisierung in der Lehre aufgreifen und selbst anwenden
- ✓ Raum für das Ausprobieren und Üben von digitalen Medien für die Lehre anbieten bzw. anleiten (z.B. Online-Sprechstunden)
- ✓ Aktueller Status:
 - ✓ Angebot einer ersten Fortbildung im April 2022



Etablierung von Lehr-Lernformaten für eine zeitgemäße Bildung



WIR LADEN SIE EIN ZU EINER FORTBILDUNG FÜR LEHRENDE & BUSS-BERATER*INNEN

Sie bringen zur Weiterbildung ein Beispiel aus Ihrem Unterricht mit, das Sie gerne spielerischer gestalten möchten oder bezüglich dessen Sie sich über neue Ideen freuen würden. In der Weiterbildung durchlaufen wir gemeinsam den Prozess der Erstellung von digitalen Lehr-Lernszenarien, wobei wir den Fokus besonders auf das digitale, spielbasierte Lernen (digital Game-based Learning) legen.

Am Ende der Fortbildungsmaßnahme haben alle Teilnehmenden ein Unterrichtsbeispiel entsprechend möglicher Spielmechaniken angepasst oder erweitert.

Nach der Präsenzveranstaltung besteht die Möglichkeit in einer Online-Konsultation, Fragen zu stellen oder weitere Hilfestellungen einzufordern.

WAS WIRD GELERNT?

- wissen, was digital Game-based Learning (dGBL) ist
- Qualitätskriterien kennen, die gutes dGBL ausmachen und für sich anwenden
- dGBL systematisch in den eigenen Unterricht einsetzen können und wissen, auf was zu achten ist
- wissen und anwenden, wie digitale spielerische Ressourcen an die eigenen Bedürfnisse anpassbar sind
- wissen und anwenden, wie durch dGBL individueller Unterricht möglich ist
- wissen und anwenden, welche Möglichkeiten dGBL zur Lernstandkontrolle und -überwachung bietet

AUFBAU

6-stündige Präsenzphase, nachgelagerte 2-stündige Online-Konsultationsphase

TERMINE UND ORTE*

04.04.2022, 9:00 - 15:00 Uhr
freiLand Potsdam, Friedrich-Engels-Straße 22, 14473 Potsdam

05.04.2022, 9:00 - 15:00 Uhr
IKMZ, Platz der Deutschen Einheit 2, 03044 Cottbus

06.04.2022, 9:00 - 15:00 Uhr
IKMZ, Platz der Deutschen Einheit 2, 03044 Cottbus

**individuelle Termine auf Anfrage*

ABSCHLUSS

Die Fortbildung ist durch das MBSJ (Ministerium für Bildung, Jugend und Sport) anerkannt. Nach erfolgreicher Absolvierung wird eine Teilnahmebescheinigung ausgehändigt.

HINTERGRUND

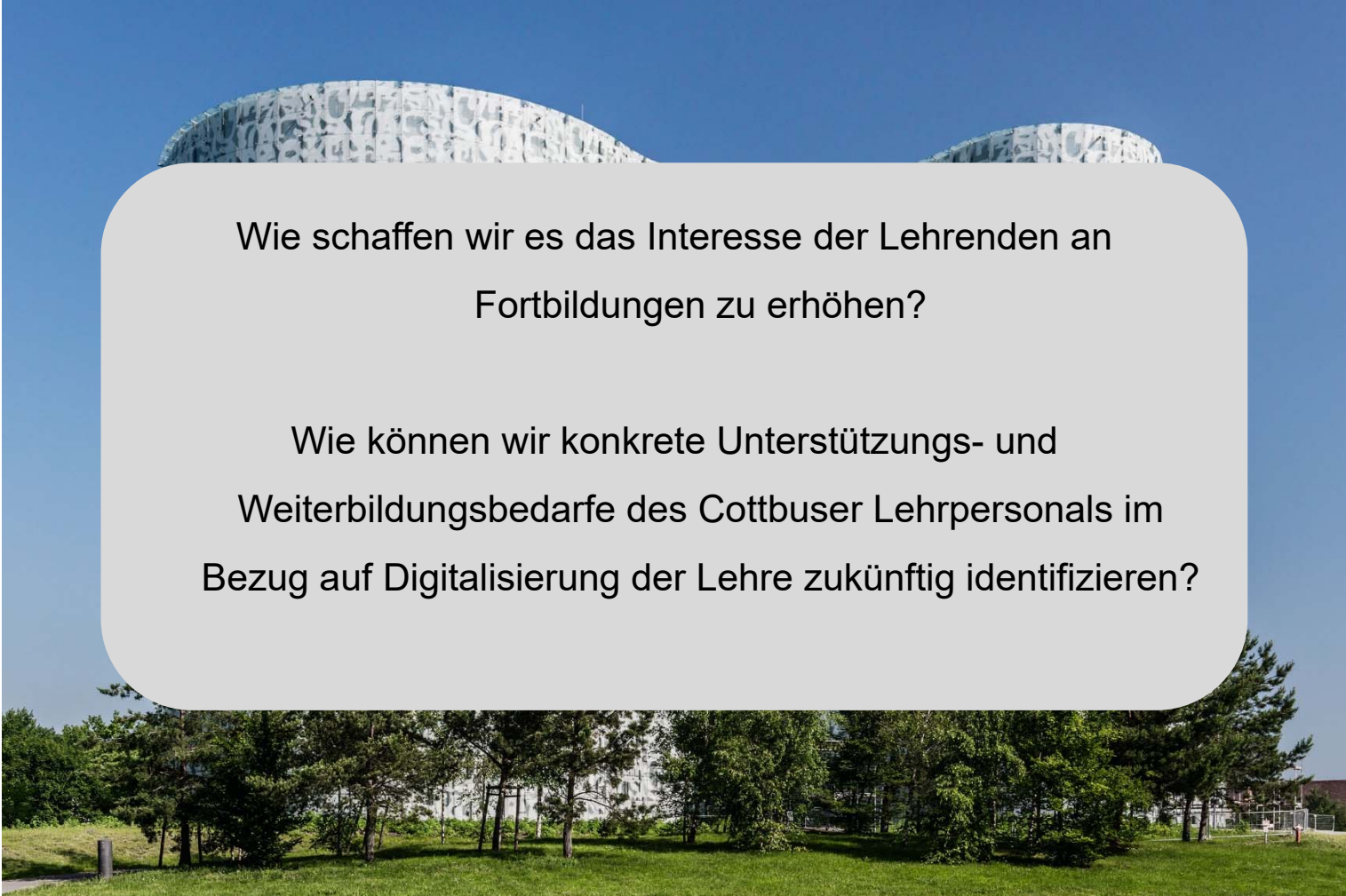
In den Projekten *Learn&Play* und *Teach&Play* werden seit 2018 spielerische Lehr-Lernszenarien und damit verbundene Materialien entwickelt. Dabei beschäftigt sich das Team u. a. mit den Fragen, wie Lernende durch

Neue Termine für die Fortbildung „Digitales Spiel-basiertes Lernen:
20.06.22 | 21.06.22 | 22.06.22

Die nächsten Schritte...



Wo wir Ihre Expertise benötigen ...



Wie schaffen wir es das Interesse der Lehrenden an Fortbildungen zu erhöhen?

Wie können wir konkrete Unterstützungs- und Weiterbildungsbedarfe des Cottbuser Lehrpersonals im Bezug auf Digitalisierung der Lehre zukünftig identifizieren?