

Fokus Digital - zu neuen Wegen in der Bildung

09.09.2023 - Uni Erfurt

#fdbc23

DOKUMENTATION



Verantwortlich für die Dokumentation des Barcamps und die Veröffentlichung der Online- und Printversion:

Spawnpoint - Institut für Spiel- und Medienkultur e.V.
Salinenstraße 34
99086 Erfurt

Die Grafiken entstanden im Rahmen eines Grafic Recordings während des Barcamps in Kooperation mit sandruschka GmbH | Weimar und Jens Nordmann | Berlin

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Session 01: Kreativ & selbstorganisiert lernen mit Tablet & Co.	4
Session 02: KI im Vollkontakt	6
Session 03: Erfurt Initiative für Digitale Bildung	8
Session 04: eduversity: Online-Exkursionen mit zugeschalteten Expertinnen und Experten	11
Session 05: Wie tangiert Digitalisierung und Einsatz von KI in der Schule den Datenschutz?	13
Session 06: Thüringer Schulcloud (TSC)	17
Session 07: Digitale Schuldemokratie ausbauen - eine Ideenwerkstatt	19
Session 08: Vokabel-App gemeinsam entwickeln	21
Session 09: Vom Medienkonzept zur Realität / Gut ausgestattet und jetzt?	23
Session 10: Mixed-Reality	25
Session 11: Datenspeicherung und digitales Notenbuch	27
Session 12: Didaktik iPad-Projekt	29
Session 13: Games im (Geschichts-)Unterricht	31
Session 14: Neue Wege in der Schule trotz Bildungsbaustelle	34
Session 15: Vom Medienkonzept zur iPad-Klasse	36

Herzlich Willkommen
im Netzwerk Medienbildung zum Barcamp „Fokus Digital 23“ #fdbc23

Fachberatung Medienbildung

Freistaat Thüringen Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien

SPAWNPOINT Institut für Spiel- & Medienkultur

TLM. Thüringer Landesmedienanstalt

UNIVERSITÄT ERFURT Erziehungswissenschaftliche Fakultät

mit medien e.V. Bildung | Beratung Erlebnisraum

FOKUS DIGITAL

SCHÜLER FORSCHUNGS ZENTRUM ERFURT an der FH Erfurt

DIE Digitalmacherei

MEiFA Medienwelten in der Familie

AIP IT'S YOUR TURN!

Verein zur Förderung von Technikultur in Erfurt e.V. der Hack- und Makerspace in Erfurt

Einleitung

Im Folgenden finden sich die ausgearbeiteten Mitschriften der Sessions zum "FokusDigital - Barcamp zu neuen Wegen in der Bildung #fdbc23", das am 09.09.2023 stattgefunden hat. Dieses einzigartige Event wurde vom „Netzwerk Medienbildung - Weiterführende Schulen“ organisiert und an der Universität Erfurt ausgetragen. Unser Netzwerk besteht aus medienpädagogischen Fachberater*innen, dem Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien ([ThILLM](#)), interessierten Lehrerinnen und Lehrern aus ganz Thüringen sowie außerschulischen Medienbildungsinstitutionen u.a. dem [Institut Spawnpoint](#) und der [Thüringer Landesmedienanstalt](#).

Das Hauptziel dieses Barcamps war es, vor allem schulische Akteurinnen und Akteure, die sich für Medienbildung interessieren, zusammenzubringen. Wir wollten eine Plattform schaffen, auf der sich engagierte Lehrkräfte und andere Bildungsexpertinnen und Experten austauschen und vernetzen können. Dieses offene Format ermöglichte es den Teilnehmerinnen und Teilnehmern, ihr eigenes Programm zu gestalten und in einer offenen und inspirierenden Atmosphäre über die neuesten Trends und Ideen in der Medienbildung zu diskutieren.

Insbesondere wollten wir diejenigen in den Fokus rücken, die während der "Coronazeit" besonders engagiert waren und sich mit der Umstellung von analog auf digital auseinandergesetzt haben. Sie haben in ihren Schulen eine herausragende Arbeit geleistet und wir wollten ihnen ein Forum bieten, um ihre Erfahrungen zu teilen, neue Impulse zu sammeln und neue Energie für ihre weitere Arbeit zu tanken.

In dieser Dokumentation finden Sie eine Zusammenfassung der verschiedenen Sessions, Diskussionen und Ergebnisse des Barcamps. Sie bietet einen Überblick über die kreative Vielfalt digitaler Angebote an Schulen und die innovativen Ansätze, die während des Barcamps vorgestellt und diskutiert wurden. Wir hoffen, dass diese Dokumentation dazu beiträgt, die Erkenntnisse und Inspirationen aus dem Barcamp weiter zu verbreiten und die Medienbildung in unseren Schulen weiter voranzubringen.

Wir danken allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern, Mitwirkenden und Unterstützern für ihren Beitrag zu diesem erfolgreichen Event und freuen uns auf zukünftige Veranstaltungen dieser Art, z.B. dem [2. FokusDigital - Barcamp zu neuen Wegen in der Bildung #fdbc24](#) .

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 01:

Kreativ & selbstorganisiert lernen mit Tablet & Co.

Session-Anbieter*in: [mitmedien e.V.](#)

Weitere Impulse zur Session wurden auf diesem [Miro Board](#) zusammengetragen

Ausgangspunkt / Motivation

Die Session "Kreativ & selbstorganisiert lernen mit Tablet & Co." wurde von mitmedien e.V. durchgeführt. Der Ausgangspunkt der Session war der Wandel einer Medienpädagogik zur Digitalität und wie sich das im Unterricht darstellen könnte. Es wurde diskutiert, warum kreatives und selbstorganisiertes Lernen in der heutigen Zeit von großer Bedeutung ist.

Die digitale Transformation wirkt sich auf die Gesellschaft aus und erfordert eine Anpassung der Medienpädagogik im Unterricht. Dabei geht es weniger um das Medium selbst, sondern um die Kultur der Digitalität, die dahintersteht. Kreatives und selbstorganisiertes Lernen ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, ihre Identität zu finden und sich aktiv mit den digitalen Medien auseinanderzusetzen.

Mitschrift

In der Session wurden verschiedene Apps vorgestellt, die sich gut für den Einsatz im Unterricht eignen. Dabei standen der [BookCreator](#) und [Actionbound](#) im Fokus.

Der BookCreator ist eine App, mit der Schülerinnen und Schüler eigene multimediale Bücher erstellen können. Diese App ermöglicht es ihnen, ganzheitliche Lernprojekte umzusetzen und ihre Kreativität auszuleben. Die Ergebnisse können online oder offline gesichert und präsentiert werden. Es wurde auch auf Alternativen wie Pages oder Keynote eingegangen, die niedrigschwelliger sind, insbesondere für Grundschülerinnen und Grundschüler. Zudem wurde die Möglichkeit erwähnt, die Ergebnisse als Lerntheke zu nutzen.

Actionbound wurde als digitale Schnitzeljagd vorgestellt. Mit dieser App können interaktive Rätsel und Aufgaben erstellt werden, die in Form einer Schnitzeljagd gelöst werden. Actionbound bietet eine spannende Möglichkeit, den Unterricht aufzuwerten und beispielsweise Wandertage interessanter zu gestalten.

Fazit

Das Fazit der Session war, dass die Medienpädagogik ganzheitlicher in den Schulalltag integriert werden sollte. Es wurde betont, dass es nicht ausreicht, sich nur auf einzelne Medien zu konzentrieren, sondern dass die Digitalität ganzheitlich im Unterricht "gelebt" werden sollte. Der BookCreator wurde als besonders geeignete App für den Grundschulbereich empfohlen. Mitmedien e.V. hat gute Erfahrungen mit dieser App gemacht.

Tipps und Links

Als Tipp wurde das Buch "[Mehr als 0 und 1](#)" empfohlen, welches sich mit dem Thema Medienpädagogik auseinandersetzt. Der BookCreator ist sowohl als App als auch im Browser verfügbar. Was die Finanzierung von Apps angeht, wurde empfohlen über MDM (Mobile Device Management) und z.B. Apple School Manager vergünstigte Lizenzen zu erwerben, oder die Finanzierung einzelner Apps durch die Schule selbst zu prüfen.

Ablauf



10.00	Begrüßung
10.15	Sessionplanung
11.00	Slot 1
11.45	Pause
12.00	Slot 2
13.00	Mittagspause
14.00	Slot 3
14.45	Pause
15.00	Slot 4
15.45	Pause
16.15	Reflexion und Verabschiedung
17.00	Ende

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 02: KI im Vollkontakt

Session-Anbieter*in: Alex Wagner (Evangelisches Schulzentrum Mühlhausen)

Ausgangspunkt / Motivation

In der Session "KI im Vollkontakt" ging es um die Bildungsherausforderungen in der heutigen Zeit und wie Künstliche Intelligenz (KI) dabei helfen kann. Alex Wagner, der sich privat mit den KI-Tools von Microsoft für mittelständische Unternehmen beschäftigt, leitete die Session.

Die rasante Entwicklung von KI erfordert eine aktive Auseinandersetzung von Anfang an, da digitale Medien uns bisher alle überrollt haben. Fortbildungen zum Thema stoßen auf großes Interesse, auch bei Lehrkräften. Es wurden verschiedene Aspekte der KI-Arbeit diskutiert, wie beispielsweise Chancen und Nutzen, Prompt Engineering und Täuschungsversuche. Es wurde betont, dass Schülerinnen und Schüler angeben müssen, von welchem Tool sie Ideen übernommen haben, um Plagiate zu vermeiden. Es wurde auch die Frage aufgeworfen, wie das Verständnis der Schülerinnen und Schüler abgefragt werden kann und ob bestimmte Prüfungsformate, wie mündliche Prüfungen, gewichtet werden sollten. Es wurde angeregt, Bildungsprodukte selbst generieren zu lassen, um Praxisnähe herzustellen und die Frage neu auszuhandeln, was abgeprüft werden soll. Es wurde jedoch auch darauf hingewiesen, dass dies mehr Arbeit für Lehrkräfte bedeuten kann, um "Plagiate" zu erkennen.

Inhalte

Die Session bot Raum für Diskussionen über die Rolle von Lehrerinnen und Lehrern bei der Vermittlung von KI-Kompetenzen. Es wurde betont, dass Lehrerinnen und Lehrer befähigt werden sollten, verantwortungsvoll mit KI umzugehen und andere Aufgabenstellungen zu stellen. Es wurde angeregt, Facharbeiten praxisnäher zu gestalten und neue Prüfungsformate auszuhandeln. Es wurde auch die Idee einer Liste mit KI-Tools diskutiert, um den Überblick zu behalten und Erfahrungsberichte zu sammeln. Datenschutzfragen und Elternabende wurden als wichtige Themen genannt, die von Expertinnen und Experten behandelt werden sollten. Es wurde auf die Arbeitsgruppe KI von der TLM hingewiesen, falls Interesse an Mitwirkung besteht. Die Einbeziehung der Elternschaft wurde als sehr wichtiges Element genannt, um Schule als Bildungsraum für die Gesellschaft zu gestalten.

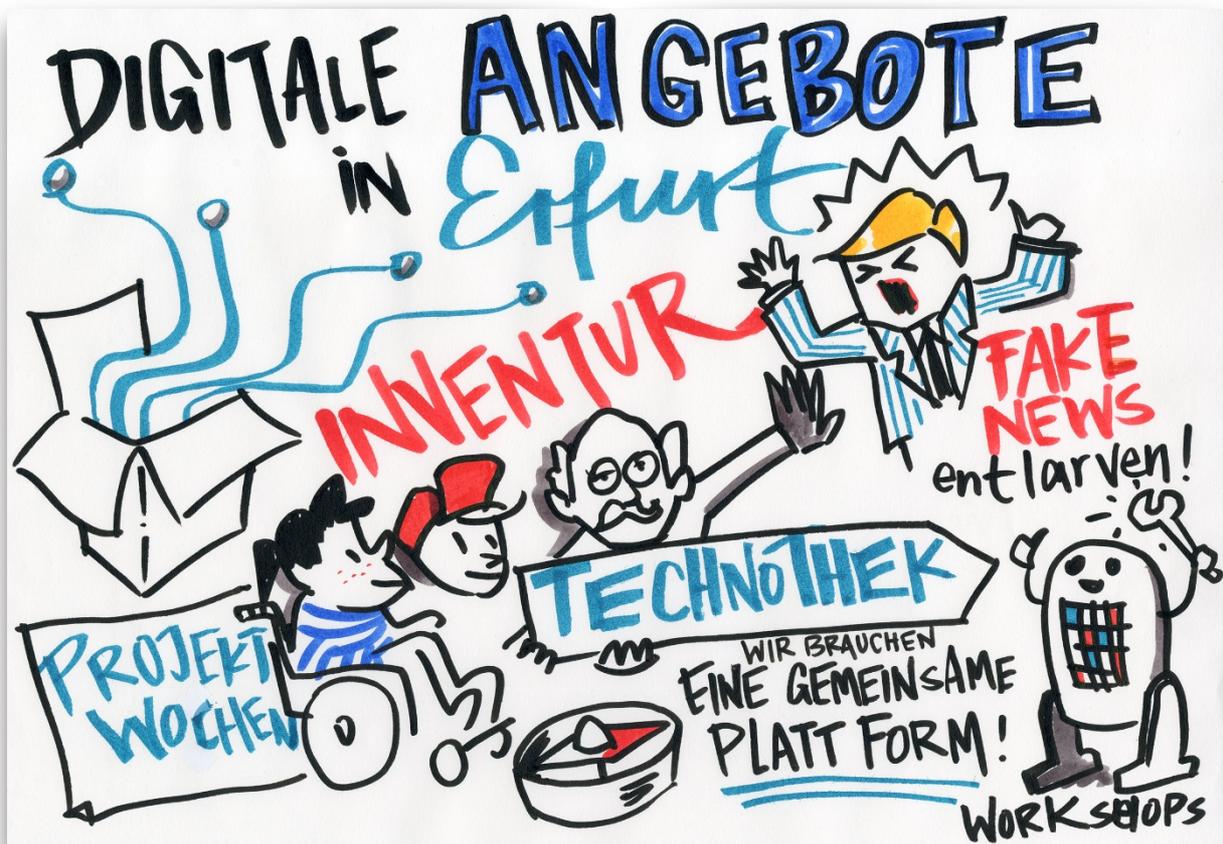
Fazit

Die Session verdeutlichte, dass die Auseinandersetzung mit KI von Anfang an wichtig ist und dass Lehrerinnen und Lehrer befähigt werden sollten, verantwortungsvoll damit umzugehen. Es wurde betont, dass neue Prüfungsformate und praxisnähere Aufgabenstellungen notwendig sind, um Kompetenz- und anwendungsorientierte Aufgaben zu fördern. Es wurde angeregt, ein Netzwerk aufzubauen, das KI-Tools testet und Erfahrungsberichte dazu veröffentlicht. Datenschutzfragen und Elternabende sollten von Expertinnen und Experten behandelt werden. Die Einbeziehung der Elternschaft wurde als wichtiger Aspekt genannt, um Schule als Bildungsraum für die Gesellschaft zu gestalten.

Tipps und Links

- [PEER](#) (KI-Tutor)
- Übungen mit ChatGPT
- Arbeitsgruppe KI von der TLM (bei Interesse an Mitwirkung: medienbildungszentrum@tlm.de)

Es wurden auch konkrete Beispiele genannt, wie KI im Unterricht eingesetzt werden kann, z.B. im Englisch Training. Es wurde angeregt, Educreator einzusetzen, um Lehrkräften Themen zur Verfügung zu stellen und die Grundlagen zu vermitteln. Es wurde betont, dass es wichtig ist, von Anfang an am Ball zu bleiben und gemeinsam an der Weiterentwicklung von KI im Bildungsbereich zu arbeiten.



Session 03: Erfurt Initiative für Digitale Bildung

Session-Anbieter: Stephan Jauch

Vortragsfolien als PDF: <https://cloud.technikkultur-erfurt.de/s/rmfTes3oXzSD95r>

Ausgangspunkt / Motivation

Die Erfurt Initiative für Digitale Bildung beschäftigt mit dem Problem, dass viele Angebote für Medienbildung nicht weitreichend bekannt sind. Es gibt zahlreiche kleine Projekte, die nichts voneinander wissen und oft ähnliche Inhalte anbieten könnten. Daher ist es wichtig, diese Angebote zentraler aufmerksam zu machen und Synergien zu schaffen.

Inhalte

Stephan stellt sich vor und berichtet von der Gründung des Vereins zur Förderung von Technikkultur in Erfurt e.V.. Er betont die Wichtigkeit außerschulischer Angebote für Medienbildung und dass diese in Erfurt und Thüringen zentraler bekannt gemacht werden müssen. Viele Projekte sind den Lehrerinnen und Lehrern unbekannt, wodurch Potenziale ungenutzt bleiben.

Es werden verschiedene Angebote und Projekte vorgestellt, die sich mit Medienbildung beschäftigen. Unter anderem werden folgende Projekte/Institutionen genannt:

- [Kids @ Digital](#)
 - Kinder 8-15
 - Grundlagen Programmieren
 - Bieten Werkstätte und Technische Grundausstattung + Roboter
 - Personaldecke aus Ehrenamtlichen
 - finden im Hackspace Erfurt oder im Makerspace Erfurt statt
 - Regelmäßige Workshops + Projektbetreuung
 - Aktiv in Erfurt

- [SFZ am an der FH Erfurt](#) und am Albert-Schweitzer Gym
 - zusätzliche Angebote für naturwissenschaftliche Experimente
 - Ausgestattet mit Laborraum
 - https://jungforscher-thueringen.de/sfz/erfurt_fhe/
 - <https://jungforscher-thueringen.de/sfz/schuelerforschungszentrum-erfurt/>

- [Institut Spawnpoint](#)
 - bietet Workshopraum
 - technisch gut ausgestattet
 - bietet Fortbildungen an
 - [Jugend Hackt](#) hat dort ein Angebot
 - Barrierefrei

- [Junge Medien Erfurt](#)
 - leider nicht mehr so aktiv
 - Medienbildung für Jung und Alt
 - keine eigenen Räume
 - bietet verschiedene Projektgruppen

- [faktenforschen](#)
 - Digitale Meinungsbildung und Umgang mit Falschmeldungen als Schwerpunkt
 - Ehrenamtliche
 - bieten Projektkoordination an
 - Räumlichkeiten in Bibi Erfurt

- [Mit Medien e.V.](#)
 - Zielgruppe: alle Altersklassen, sozokulturelle Einrichtung

- [DIE Digitalmacherei](#)
 - Schüler, Lehrer, Eltern

- Programmierkurse, Coding, Roboter, KI
- Laptops, Roboter
- Digital Werkstatt im Krämerlooft
- Events und Ferienkurse

Es wird angemerkt, dass Jena bereits gut vernetzt ist, während in Erfurt noch Verbesserungsbedarf besteht. Es gibt jedoch Bestrebungen an der Fachhochschule Erfurt, die Angebote zu sammeln und zu vernetzen, siehe auch [SFZ am an der FH Erfurt](#).

Des Weiteren wurde auf die jährlich im Oktober stattfindende [Codeweek Thüringen](#) hingewiesen, die Fortbildungen und weitere Angebot für Kinder und Jugendliche u.a. von Jugend Hackt anbietet.

Fazit

Die Erfurt Initiative für Digitale Bildung setzt sich dafür ein, dass Angebote für Medienbildung besser bekannt gemacht werden und Synergien zwischen den Projekten geschaffen werden. Es wurden verschiedene Projekte und Initiativen vorgestellt, die sich mit Medienbildung beschäftigen und Angebote für Kinder, Jugendliche und Erwachsene bieten.

Tipps und Links

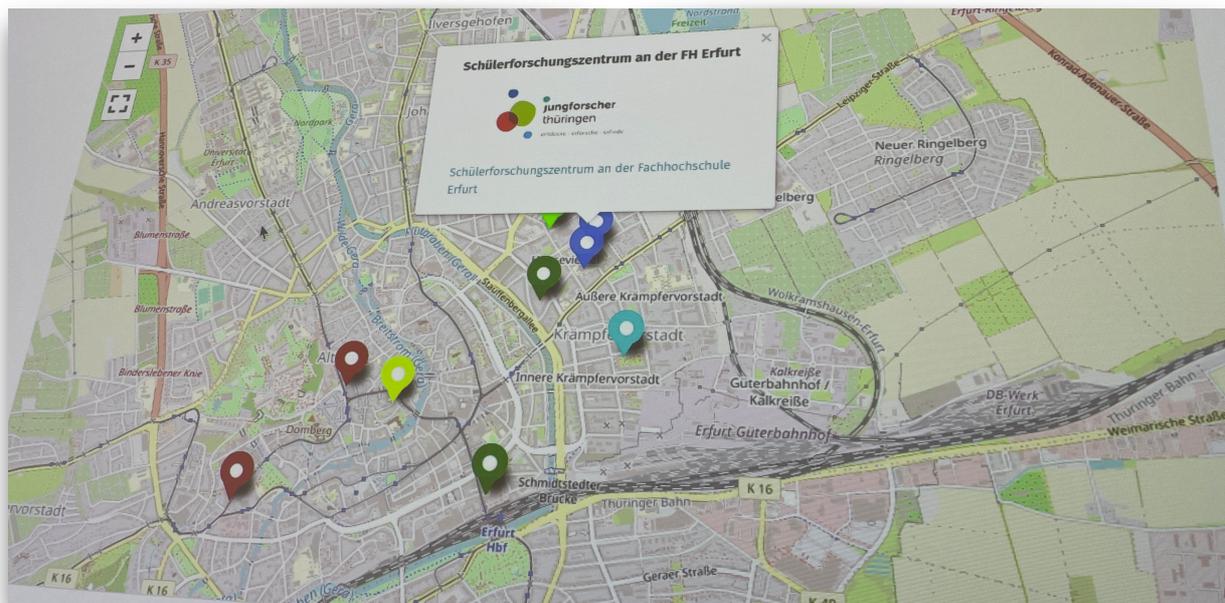
<https://institut-spawnpoint.de/uber-uns/jugend-hackt>

<https://jungforscher-thueringen.de/kalender/>

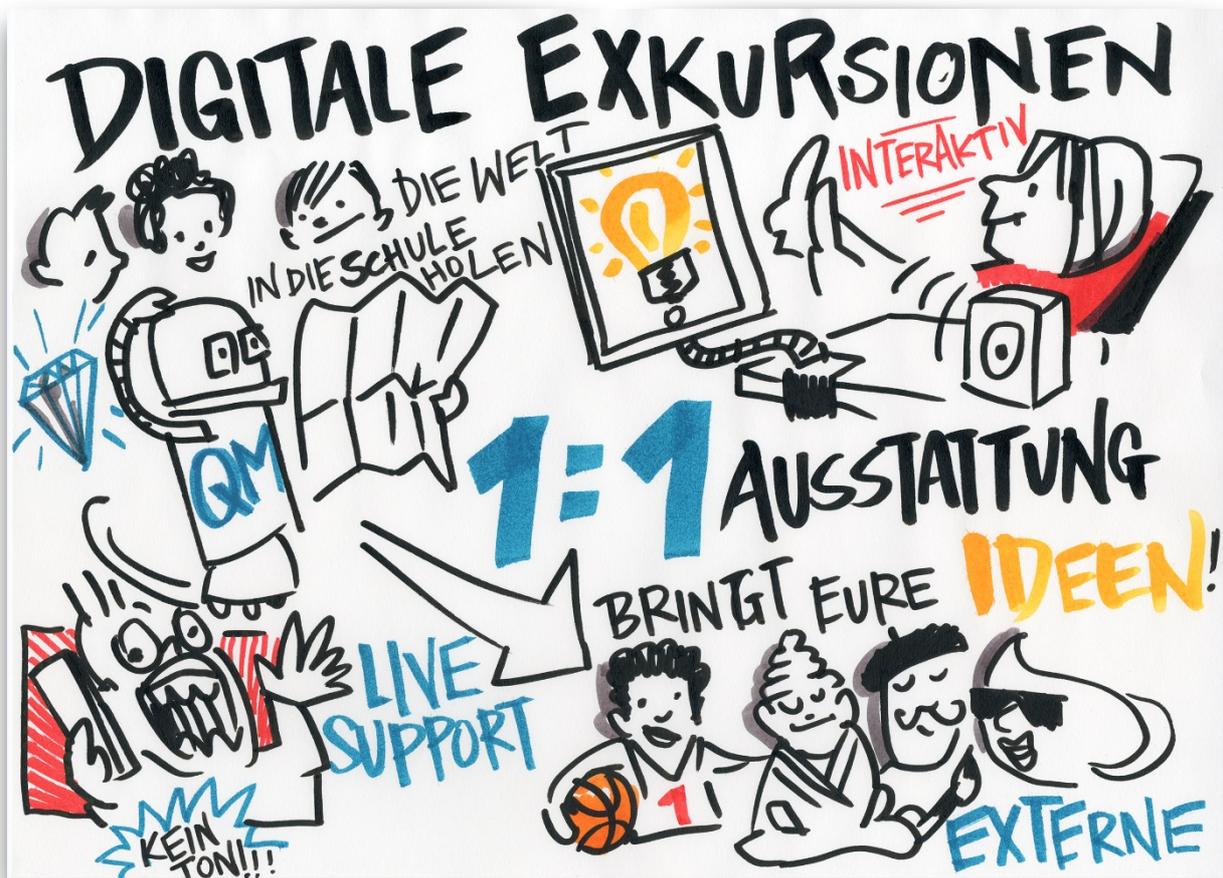
<https://kids-digital.de/termine/>

<https://stadtjugendring-erfurt.de/ferienkalender>

<https://kids-digital.de/mint-map/>



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 04: eduversity - Online-Exkursionen mit zugeschalteten Expertinnen und Experten

Session-Anbieter: Steven Bethke, Kontakt: steven@eduversity.de, 01723637641

Ausgangspunkt/Motivation

In dieser Session ging es um die Idee von eduversity, einem Start-Up, das Online-Exkursionen mit zugeschalteten Expertinnen und Experten anbietet. Eduversity ermöglicht es Lehrpersonen, über ihre Webseite nach passenden Exkursionen in verschiedenen Fächern zu suchen. Die Idee hinter eduversity ist eine Kombination aus Bildung und Vielfalt (education & diversity).

Inhalte

Steven stellte in der Session die Idee der Online-Exkursionen vor. Als Beispiel nannte er eine Biologie-Exkursion, bei der ein Video von einem Falkner aus Bad Blankenburg gezeigt wurde. Außerdem erwähnte er die Möglichkeit, Live-Gespräche mit Expertinnen und Experten, wie beispielsweise einem Olympiasieger, zu führen.

Fragen und Antworten:

- Frage: Wie können Lehrpersonen nach passenden Exkursionen suchen?
 - Antwort: Lehrpersonen können über die Webseite von eduversity nach passenden Exkursionen in verschiedenen Fächern suchen.
- Frage: Wie können Expertinnen und Experten in den Unterricht zugeschaltet werden?
 - Antwort: Expertinnen und Experten können entweder durch das Zeigen von vorab aufgezeichneten Videos oder durch Live-Gespräche zugeschaltet werden.
- Frage: Gibt es bereits Erfahrungen mit ähnlichen Formaten?
 - Antwort: Ja, es gibt bereits Erfahrungen mit dem Format "class chats" von appcamps.de, bei dem Gäste digital zugeschaltet werden. Ein Interview darüber wurde auf news4teachers veröffentlicht. Außerdem wurden Erfahrungen mit digitalen Autorenlesungen als Leseförderformat erwähnt, die in einem Beitrag auf boysandbooks.de beschrieben wurden.
- Frage: Wie hoch sind die Kosten?
 - Antwort: Derzeit kostenloses Angebot, da als StartUp gefördert. In Zukunft ist es Ziel, dass andere Träger die Kosten übernehmen.
- Frage: Welche technischen Voraussetzungen bedarf es?
 - Antwort: Es werden klassischen Videokonferenzen über Big Blue Button laufen, wofür es entsprechende Hardware und Internet braucht.

Fazit

In der Session lernten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Möglichkeit von Online-Exkursionen mit eduversity kennen. Steven betonte, dass interessierte Lehrpersonen sich einfach per Mail oder Anruf an ihn wenden können, um eine Online-Exkursion kostenlos zu organisieren.

Tipps/Links

- Webseite von eduversity: <https://eduversity.de/>
- Instagram-Account von eduversity: [@eduversity.erfurt](https://www.instagram.com/eduversity.erfurt)
- Erfahrungen mit dem Format "class chats" von appcamps.de: [Interview auf news4teachers](#)
- Erfahrung mit digitalen Autorenlesungen als Leseförderformat: Beitrag "Digitale Lesungen als Leseförderformat" in "Leseförderung für Jungen" auf boysandbooks.de



Session 05:

Wie tangiert Digitalisierung und Einsatz von KI in der Schule den Datenschutz?

Session-Anbieter: Mitarbeitende des Thüringer Landesdatenschutzbeauftragten

Ausgangspunkt / Motivation

In dieser Session wurden die Herausforderungen des Datenschutzes bei der Digitalisierung in Schulen und dem Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI) diskutiert. Es ging darum, welche dieser Herausforderungen tatsächlich relevant sind und wie der Datenschutz in diesem Kontext wahrgenommen wird.

Inhalt

Datenschutz in Schulen wird oft als Verhinderer gesehen, da viele gerne mehr digitale Tools nutzen würden, sich aber aufgrund der Datenschutzbestimmungen zurückhalten müssen. Andere sehen den Datenschutz als hilfreiche Regelung, die sie vor Fehlern schützt. Es wird anerkannt, dass die anwesenden Lehrerinnen und Lehrer (LuL) bereits eine spezialisierte

Gruppe darstellen und dass es viele LuL gibt, die Schwierigkeiten haben, mit den digitalen Herausforderungen Schritt zu halten.

Bis zum 09.07.2023 war die Prämisse, dass alle Daten, die in die USA abfließen, aufgrund des dort zu laxen Datenschutzes nicht zulässig sind. Seit dem 10.07.2023 gilt jedoch ein neues Abkommen, das Data Privacy Framework, welches viele Programme beinhaltet, die nun aus Verarbeitungsgründen genutzt werden können.

Die Mittel aus dem Digitalpakt Schule wurden weitestgehend abgerufen, obwohl es dabei bekannte Herausforderungen gab. Es wird vorgeschlagen, Medienbeauftragte vor Ort zu schaffen, um LuL zu entlasten und den Datenschutz durch Expertise vor Ort zu fördern.

- Fragen/Anregungen der Teilnehmenden:
 - **Frage:** Wie wichtig ist es für Schülerinnen und Schüler (SuS) an ein bestimmtes Produkt herangeführt zu werden?
 - **Antwort:** Im Medienkundeunterricht behandeln wir sowohl Microsoft, Libre Office und dann auf dem iPad Pages, weil es um Textverarbeitung an sich und nicht um das Tool geht. Es gibt das Konzept der Markenbindung, es ist sehr schwierig da wieder rauszukommen. Den SuS ist es erstmal als These egal mit was sie arbeiten oder an was sie herangeführt werden, weil es für viele das erste Mal ist, dass sie damit konfrontiert werden. Unterscheidung zwischen Produkt- und Konzeptwissen, wenn die Barriere zum Produkt zu groß ist, dann werde ich es auch schwer haben die Inhaltsebene zu bearbeiten. Die EU müsste Standards setzen, so dass es eigentlich egal ist, mit welchem Programm ich am Ende arbeite, dann wäre alles einfacher in der Umsetzung und den Beschränkungen (z.B. *.ODF). Häufig geht es um die Cloudspeicherung und nicht um die Offlineversionen, ganz wichtiger Unterschied, der mitgedacht werden sollte.
 - **Frage:** Wie seht ihr das, wenn die Eltern dabei sind und sagen, ja wir wollen, dass die Kids da mitmachen dürfen!
 - **Antwort:** Gerade in einer staatlichen Schule muss man den gesetzlichen Regelungen folgen, egal, was sich Eltern wünschen. Technisch organisatorischen Maßnahmen in der Schule müssen erfüllt werden, das kann man auch nicht unterwandern. Man kann nicht darin einwilligen, was der Staat nicht zulässt. Als Privatperson hat man mehr Bewegungsfreiheit, als Schule habe ich ganz klare/ enge Maschen und viele Schranken, die mich hier leiten. Damit werden viele Ideen und Vorschläge aus der Elternschaft leider abgelehnt werden müssen.
 - **Frage:** Ich als Schulleiterin würde mir wünschen, dass wir mehr Infos bekommen würden, was wir nutzen dürfen, als was wir nicht nutzen dürfen. Leider kommt dies eher zu kurz, in der Schule wäre es enorm hilfreich auf eine Whitelist zurückzugreifen.
 - **Antwort:** Leider hat hier auch Europa den Anschluss verschlafen und es den Datensammlern aus USA/China überlassen die Standards zu schaffen. Wir versuchen Anfragen bestmöglich zu prüfen, aber leider schaffen wir es bei vielen Anfragen nicht hier ein Go oder Nogo zu geben.
 - **Frage:** Warum liegt die Verantwortung bei der Schulleitung?
 - **Antwort:** Die Schulleitung verfügt über die Lernmittel, deshalb muss sie auch dafür geradestehen. Schulträger stellen das zum Teil zur Verfügung, leider nicht

einheitlich und damit auch schwierig. Wir wollen gerne die Verantwortung weg von den Schulleitungen hin zu den Schulämtern/dem ThILLM, oder dem Ministerium schieben. Leider haben die auch keine größeren Kapazitäten.

- **Frage:** [Webbkoll](#) ist sehr unübersichtlich, was sind die wichtigsten Punkte?
 - **Antwort:** Cookies sind auf jeden Fall ein wichtiger Punkt, auf den man achten muss. Immer dann, wenn Daten gesammelt werden, um die Dienste zu verbessern, dann werden wir hellhörig und das kommt im Kern auch im Webbkoll zum Tragen.
- **Frage:** Wie schaut es mit Lösungen aus, die Datenschutzkonform sind, aber leider dann kostenpflichtig sind.
 - **Antwort:** Wir bauen ein Haus von oben, aber es fehlt das Fundament. Ich wünschte mir, dass der Datenschutz seinen Job gut machen kann, aber es müsste noch mehr Gelder geben, um datenschutzkonforme Lösungen zu erstellen. Bis dahin wird der Datenschutz immer als schwarzes Schaf wahrgenommen. Wenn ich eine Liste aufbauen muss, dann werden meine Ressourcen überstrapaziert und wir brauchen da mehr Möglichkeiten.
 - **Frage/Impuls:** Warum bauen wir denn überhaupt ein Datenschutzhaus? Da fehlen vielen LuL, aber auch SuS die fundamentalen Infos, um das entsprechend rüberbringen zu können und für Open Source zu werben.
- **Frage:** LibreOffice ist toll, aber..
 - **Gegenfrage:** Was macht Microsoft denn besser?
 - **Antworten:** Als ob du mit einem Trabbi auf ein neues Auto umsteigst! Die SuS brauchen Programme die auch später in ihrem Leben eine große Rolle spielen. Offene Programme sind von der Nutzung her leider sehr beschränkt, was von den SuS auch nicht angenommen wird.
- **Aussage:** Datenschutz ist leider ein rotes Tuch geworden - wir schrecken als LuL zusammen und nehmen leider den Datenschutz als "Feind" der Alltagsarbeit wahr.
- **Frage:** Kreisbildstellen in anderen Bundesländern bieten Lizenzen an und alle LuL können sich daran bedienen. So könnten wir es umgehen, dass sich jede/r Schule/Schulträger immer weiter mit der Beschaffung rumschlagen müssen. Das könnte auch in Thüringen ein spannendes Konstrukt sein!
 - **Antwort:** In Berlin wird das zum Teil so umgesetzt. Hier in Thüringen fehlt für solche Lösungen oftmals der Druck von unten, um dann auch auf Ministeriumsebene hier entsprechend zu wirken.
- **Frage:** Wie schaffen wir es Druck von unten aufzubauen, um unsere Wünsche und Forderungen an die entsprechenden Stellen zu bringen?
 - **Antwort:** Viele Strukturen pochen auf ihre regionale Unabhängigkeit und auf der anderen Seite möchten die Ministerien hier auch nicht die Vorgaben machen. Leider kann der Datenschutz hier auch nicht Lösungen fordern.
- **Frage:** Unsere SuS nutzen ChatGPT u.a. einfach so, auch ohne unser Zutun oder irgendeine Möglichkeit der Intervention. Was kann der Datenschutz machen, um hier zu sensibilisieren?
 - **Antwort:** Leider muss man da wahrscheinlich auf harte und negative Beispiele eingehen und damit "Angst" machen.

- **Aussage:** Ich versuche durch gute Vorbildwirkung bei den SuS zu punkten, aber renne damit voll gegen Ignoranz aus der Wirtschaft und dem Elternhaus an.
- **Impuls:** Folgendes Game geht auf das Thema des Datenschutzes und der Überwachung ein, als Beispiel für einen Zugang zum Thema mit SuS: "[Orwell: Keeping an Eye on You](#)".
- **Frage:** Welche App in Sachen Messenger darf ich denn nun nutzen?
 - **Antwort:** Threema ist die einzige App die empfohlen werden kann, aber leider aktuell nur noch als Abomodell zu bekommen.
 - **Aussage:** "Wir sollten mit guten Vorbild voran gehen und können schon hier Grundsteine legen, indem z.B. keine WhatsApp-Gruppe sondern eine Signal oder Threema Gruppe angelegt wird."
 - **Aussage:** "Sobald ich irgendwo Geld bezahlen muss, dann wird es oftmals schwer, es bei Schule, Eltern und Kids durchzubringen."

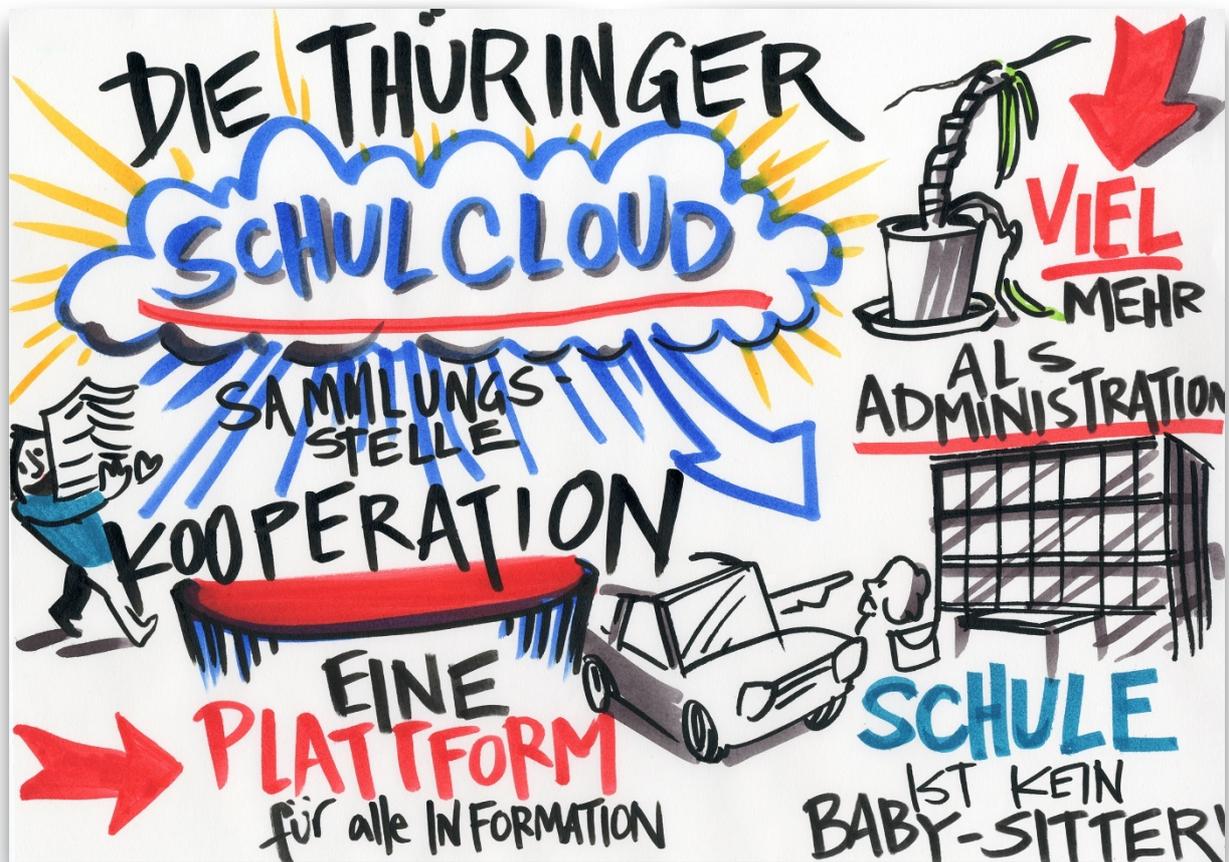
Fazit

- Der Datenschutz wird oft als Hindernis wahrgenommen, da es an finanziellen Mitteln für datenschutzkonforme Lösungen mangelt.
- Es besteht ein Mangel an grundlegendem Wissen über Datenschutz bei Lehrkräften und SuS.
- Es ist schwierig, die Realität der SuS in die Entscheidungsprozesse einzubeziehen und Veränderungen auf Ministeriumsebene zu bewirken.
- Es wurde angeregt, die Kapazitäten verschiedener Institutionen zu bündeln und Whitelisten für datenschutzkonforme Lösungen zu erstellen.
- Die EU könnte Standards setzen, um die Nutzung verschiedener Programme zu erleichtern.
- Es wurde betont, dass es einen Unterschied zwischen Produkt- und Konzeptwissen gibt und dass die Barrieren zum Produkt nicht zu groß sein sollten, um die Inhalte erfolgreich zu vermitteln.
- Bei der Digitalisierung in Schulen sollte nicht nur die Cloudspeicherung, sondern auch die Offlineversionen berücksichtigt werden.
- Es wurde angeregt, harte und negative Beispiele zu nutzen, um SuS für Datenschutz zu sensibilisieren. (*Was nicht bei allen Teilnehmenden auf Zustimmung stieß*)
- Es wurde betont, dass es bessere Ansätze und Systeme für Umfragen zu MDM geben sollte, um positive und anonyme Rückmeldungen zu erhalten.
- Unterscheidung zwischen Produkt- und Konzeptwissen: Wenn die Barrieren zum Produkt zu groß sind, wird es schwer sein, die Inhalte zu vermitteln.

Tipps und Links

- <https://www.tlfdi.de/>

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 06: Thüringer Schulcloud (TSC)

Session-Anbieter: Gregor Maximilian Bruzzi, Kyffhäuser-Gymnasium Bad Frankenhausen

Ausgangspunkt / Motivation

In der Session wurde über die Thüringer Schulcloud (TSC) gesprochen und wie sie als Medium genutzt werden kann. Es wurde auch die Frage nach dem Mehrwert der TSC gestellt, der über das Videokonferenzsystem hinausgeht. Zudem ging es um die Funktionsweise einer Cloud im abgesicherten Rahmen, insbesondere für junge Kinder.

Mitschrift

Die TSC wurde als "Digitales Lehrerzimmer" beschrieben, in dem alle Beteiligten Zugriff haben, einschließlich des Sekretariats und des Hausmeisters. Für jeden Ordner in der TSC hat jemand die Verantwortung. Die TSC wurde als nützliches Instrument zur Datenpflege und Datensicherung für Schülerinnen und Schüler (SuS) beschrieben. Es wurde betont, dass technische Fähigkeiten von Vorteil sind. Es wurde auch eine Geschichte geteilt, in der ein Kind die Nutzung von Tablets abgelehnt hat, weil es bereits in der Schule mit Technik gearbeitet hat.

Ein Mehrwert der TSC wurde in Bezug auf Elternabende gesehen. Es wurde betont, dass Elternabende digital vorbereitet werden können, ohne dass eine Mitschrift erforderlich ist. Es

wurde jedoch darauf hingewiesen, dass der persönliche Kontakt auch wichtig ist und dass eine Verbindung in Präsenz hergestellt werden sollte.

Fazit

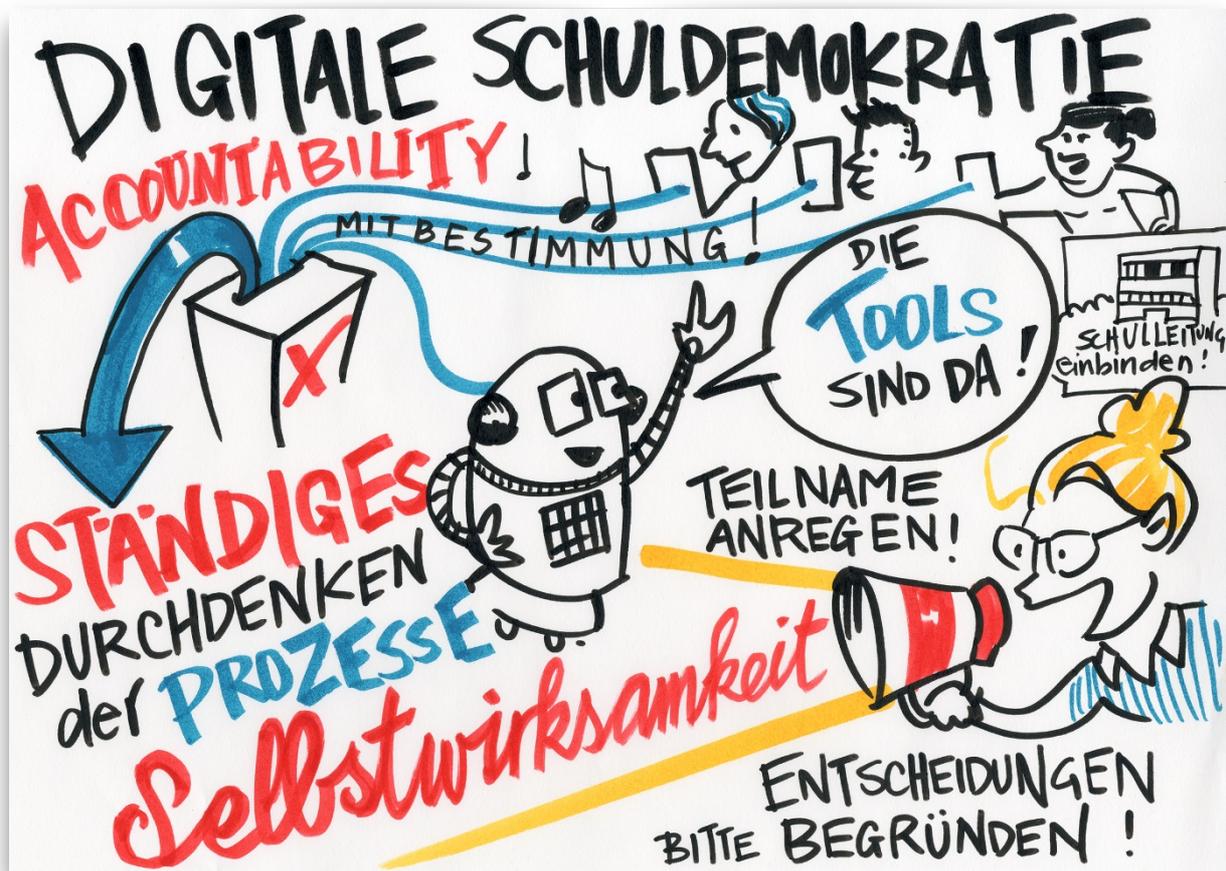
Die TSC bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten für Schulen, Lehrkräfte, SuS und Eltern. Sie kann als "Digitales Lehrerzimmer" genutzt werden und ermöglicht eine effiziente Datenpflege und Datensicherung. Der Mehrwert der TSC liegt unter anderem in der Vereinfachung von Elternabenden und der Möglichkeit, hybriden Unterricht zu ermöglichen. Es wurde betont, dass die TSC kontinuierlich weiterentwickelt wird und möglicherweise in Zukunft kostenpflichtig sein könnte.

Tipps und Links

- Es wurde empfohlen, den Mehrwert der TSC zunächst mit einer kleinen Ordnerstruktur darzustellen, z.B. mit den Vertretungsplänen.
- Es wurde darauf hingewiesen, dass es sinnvoll ist, ein Backup auf einem USB-Stick mitzuführen, falls die TSC einmal ausfällt.
- Für SuS, die ihr Passwort vergessen, wurde empfohlen, sie in der Medienbildung zu unterstützen und ihnen beizubringen, sich selbstständig digital zu organisieren.
- Weitere Informationen zur Thüringer Schulcloud finden Sie [hier](#)



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 07: Digitale Schuldemokratie ausbauen - eine Ideenwerkstatt

Session-Anbieterin: [Ilka Maria Hameister](#)

Ausgangspunkt / Motivation

In dieser Session ging es darum, analoge Beteiligungsmöglichkeiten in Schulen mit digitalen Tools zu modernisieren. Das Ziel war es, demokratische Prozesse an Schulen zu fördern und durch digitale Anwendungen moderner und ansprechender zu gestalten. Ein weiteres Thema war die Motivation der Schülerinnen und Schüler (SuS), Teilhabemöglichkeiten zu nutzen.

Inhalte

In der Diskussion wurden verschiedene "niederschwellige" Anwendungen vorgestellt, die für Abstimmungszwecke genutzt werden können. Als Beispiele wurden AULA, Mentimeter und eduPage genannt. Es wurde betont, dass diese Tools zielgerichtet eingesetzt werden sollten, um konstruktive und konkrete Ergebnisse zu erzielen. Es wurde auch darauf hingewiesen, dass es wichtig ist, das Thema einzugrenzen und nicht nur zum Meckern und zur Äußerung von Unmut zu nutzen.

Ein Problem, das angesprochen wurde, ist die Schwierigkeit, motivierte Klassensprecher zu finden und das Interesse der SuS an demokratischen Prozessen zu wecken. Es wurde

vorgeschlagen, regelmäßige Treffen mit digitalen Mitteln zu organisieren und durchzuführen, um die Teilhabe zeitgemäß zu gestalten. Es wurde betont, dass das Bewusstsein für die Notwendigkeit der Teilhabe bei den SuS geschaffen werden muss und dass ihre Selbstwirksamkeit gestärkt wird, indem sie die Möglichkeit haben, etwas zu verändern und einen Gestaltungsspielraum zu bekommen. Es wurde auch empfohlen, Demokratie im Unterricht zu thematisieren und Entscheidungen transparent zu machen.

Fazit

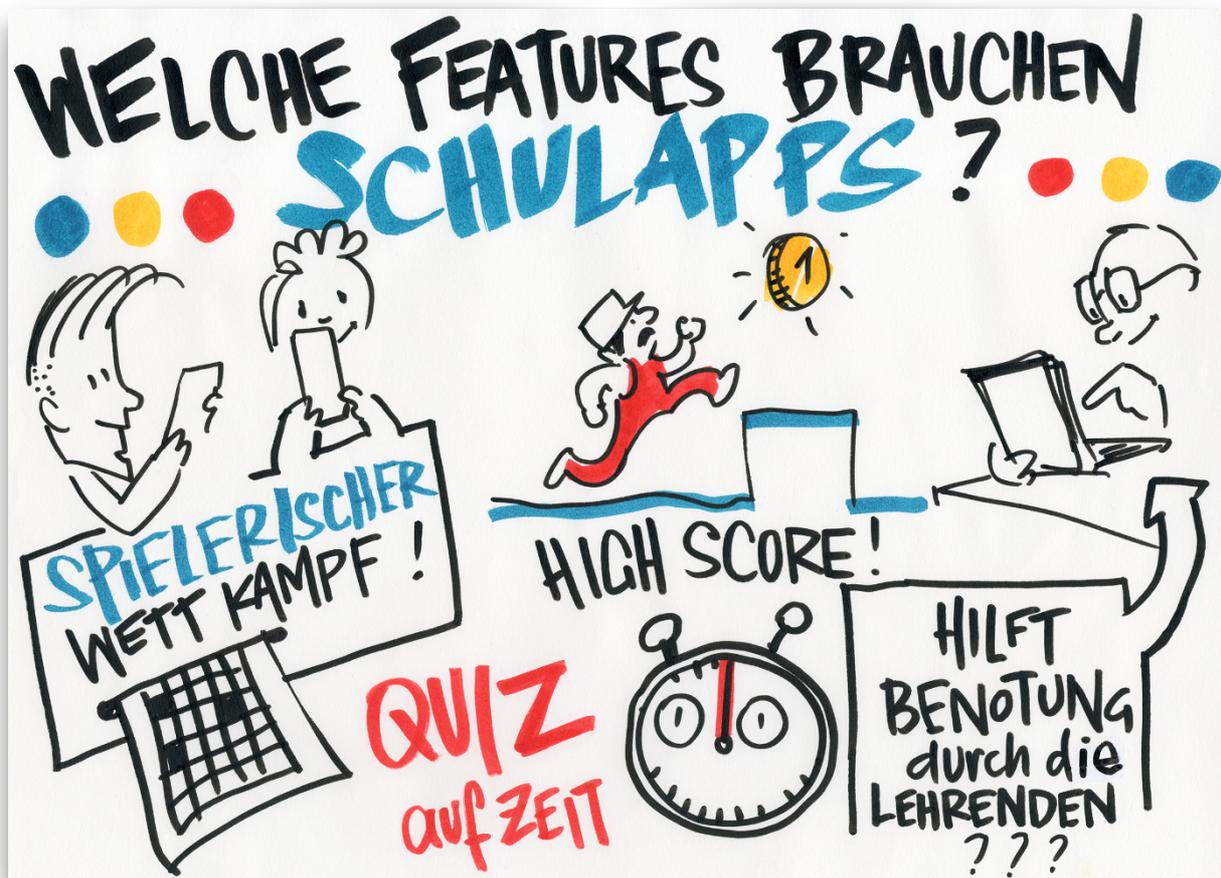
Insgesamt wurde deutlich, dass es wichtig ist, demokratische Prozesse an Schulen zu fördern und durch digitale Anwendungen moderner und ansprechender zu gestalten. Das Projekt "DieP-SV" zur digitalen SuS-Mitbestimmung wurde vorgestellt. Das Projekt bietet ein hybrides Fortbildungsangebot für Lehrkräfte und SuS zur digitalen Mitbestimmung an. Ziel ist es, digitale und analoge SuS-Beteiligung zu verknüpfen und eine "blended democracy" zu schaffen. Das Angebot erstreckt sich über ca. ein Schulhalbjahr mit mehreren Terminen und beinhaltet sowohl analoge als auch digitale Elemente. Die Fortbildungen werden im Anschluss evaluiert, um die Wirksamkeit des Angebots zu überprüfen. Zudem werden geeignete und konforme Tools zur Partizipation zusammengestellt und bereitgestellt. Schulen können Teil des Projektes werden, indem sie Kontakt mit [Ilka Maria Hameister](#) aufnehmen. Es wurde auch empfohlen, Ideen aus dem außerschulischen Bereich, wie zum Beispiel Schülerparlamente, in die Schule zu tragen.

Tipps und Links

- [AULA](#)
- [Mentimeter](#)
- [eduPage](#)



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 08: Vokabel-App gemeinsam entwickeln

Session-Anbieter: Jakob Rinke & Luca Schirmer Kontakt: jakob@rinke-online.de

Ausgangspunkt / Motivation

Die Motivation für die Entwicklung einer Vokabel-App liegt in den Problemen, die beim Vokabellernen und bei Spielen im Unterricht auftreten. Das Erstellen interaktiver Aufgaben ist zeitaufwändig und es ist schwierig, diese Aufgaben mit nach Hause zu nehmen. Zudem sind vorhandene Apps entweder kostenpflichtig oder nicht DSGVO-konform. Die Idee besteht darin, eine eigene App zu entwickeln und diese gemeinsam mit Lehrerinnen und Lehrern weiterzuentwickeln.

Mitschrift

In der Session wurde die Idee einer Vokabel-App präsentiert. Die App soll kompetitive Aufgaben bieten und technisch so programmiert werden, dass sie auf verschiedenen Geräten, insbesondere auf dem iPad, verwendet werden kann. Dadurch soll die App für möglichst viele Schulen anwendbar sein. Ein weiterer Vorteil der App ist die Möglichkeit, Vokabeln zwischen Schule und Zuhause einfacher zu kombinieren.

Es wurde auch über die Funktionalitäten der App gesprochen. Die App soll verschiedene Übungsformen wie Multiple Choice, Lückentexte und Zuordnungsaufgaben unterstützen.

Zudem soll es möglich sein, eigene Vokabellisten anzulegen und diese mit anderen Nutzern zu teilen. Die App soll außerdem eine Statistik- bzw. Tutorfunktion haben, um den Lernfortschritt zu verfolgen.

Die Teilnehmenden haben auch ihre Erfahrungen mit anderen Lern-Apps geteilt. Dabei wurden positive Erfahrungen mit der App "Anton" und der Plattform "LearningApps" genannt. Diese Apps bieten ähnliche Funktionen wie die geplante Vokabel-App.

Es wurde angeregt, die App auch für den Einsatz im Fremdsprachenunterricht anzupassen. Hierbei könnten beispielsweise Übungen zur Grammatik oder zum Hörverständnis integriert werden.

Insgesamt wurde die Idee der Vokabel-App positiv aufgenommen und es wurde Interesse an einer Testphase an den Schulen der Teilnehmenden bekundet.

Fazit

Die vorgestellte Vokabel-App wirkt vielversprechend. Es wurden auch weitere Ideen wie Bewertungsmöglichkeiten und Einblicke sowie Suchbilder diskutiert. Die Bereitschaft zur Testung an den Schulen der Teilnehmenden wurde signalisiert.

Tipps und Links

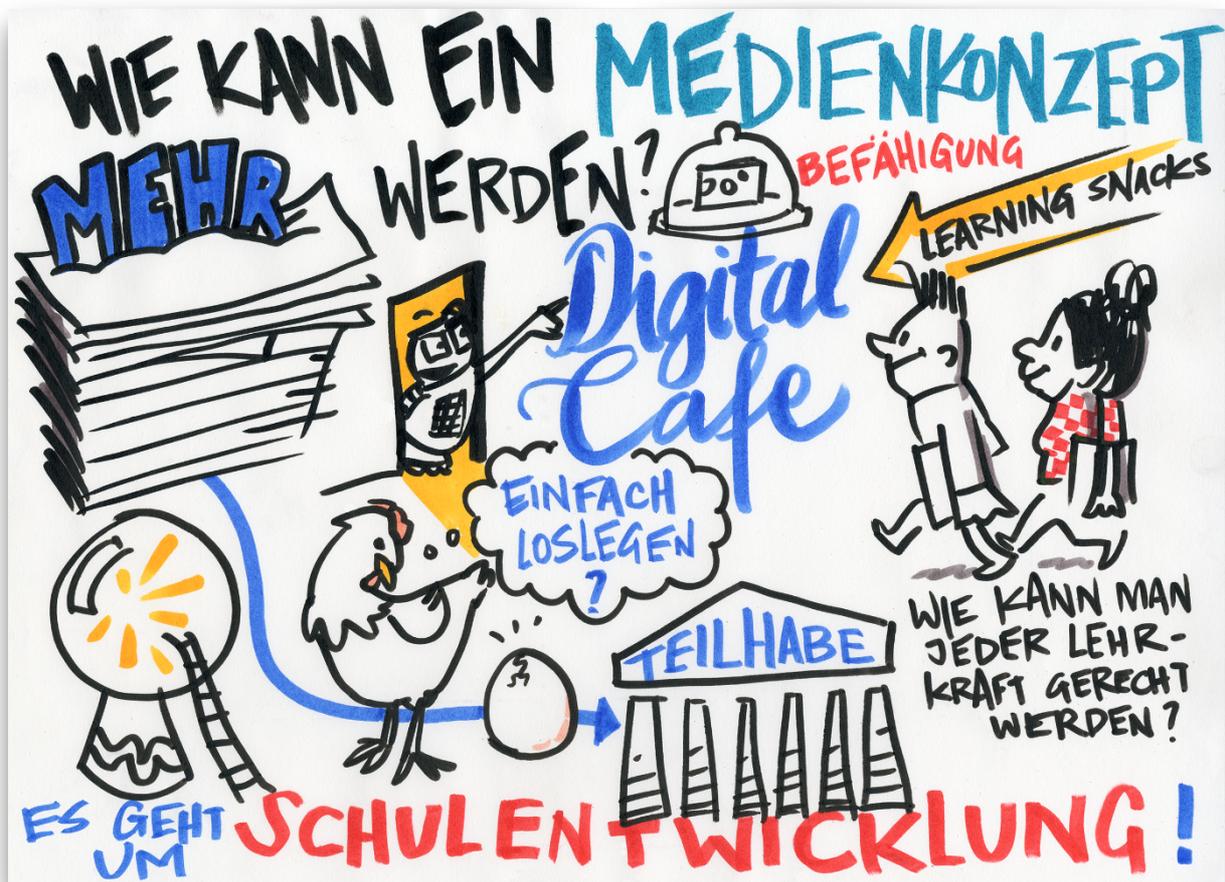
- Erfahrungen der Teilnehmenden mit Lern-Apps:
 - [Anton](#)
 - [LearningApps](#)

Fokus Digital - zu neuen Wegen in der Bildung

09.09.2023 - Uni Erfurt

#fdbc23

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 09:

Vom Medienkonzept zur Realität / Gut ausgestattet und jetzt?

Session-Anbietende: Philipp und Martin vom Otto-Schott-Gymnasium Jena und Philipp vom Salza Gymnasium Bad Langensalza

Ausgangspunkt / Motivation

Die AG Digitales am OSG in Jena besteht aus 6-8 Personen, die sich intensiv mit digitalen Themen an der Schule beschäftigen. Durch den Digitalpakt ist das OSG sehr gut mit Geräten für den Einsatz ausgestattet und nutzt EduPage für die Verwaltung und Kommunikation. Zusätzlich wurde ein "Digital-Café" eingerichtet, um die Lehrkräfte bei Fort- und Weiterbildungen zu unterstützen.

Mitschrift

In der Session wurde über die Entwicklung und Umsetzung eines guten Medienkonzepts diskutiert. Ein großes Team ist wichtig, um eine solide Basis zu schaffen und konkrete Umsetzungen voranzutreiben. Es wurde betont, dass mehr Abminderungsstunden wünschenswert sind. Ein Mehrwert des Formats war der Austausch und die Erkenntnis, dass man mit seinen Herausforderungen nicht alleine ist. Ein übersichtliches Medienkonzept, das an die Lehrerzimmer-Tür gehängt werden kann, wurde als positiv empfunden.

Philipp vom Salza Gymnasium betonte, dass sie bei der Umsetzung auf Learning Snacks setzen und einzelne Angebote bis zu 30-mal im Jahr umsetzen. Es wurden auch Tipps gegeben, wie man mit digitalen Medien umgehen kann, um Ablenkungen zu minimieren. Classroom als App wurde als hilfreiches Werkzeug genannt. Es wurde auch erwähnt, dass die Schule iPads von den Familien kaufen lässt und Fort- und Weiterbildungen während des laufenden Betriebs stattfinden müssen.

Fazit

Ein gutes Medienkonzept erfordert ein großes Team und eine solide Basis. Es ist wichtig, die Lehrkräfte mitzunehmen und sie als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren zu gewinnen. Erfolgserlebnisse können dabei helfen, die Akzeptanz für digitale Medien zu steigern. Das OSG hat ein klares Medienkonzept entwickelt, das auf den Bedarfen der Schule basiert und sich an den KMK Kompetenzpapieren orientiert. Es wurde betont, dass die Umsetzung eines Medienkonzepts realistisch sein muss und dass es wichtig ist, die Feedbacks der Eltern zu berücksichtigen.

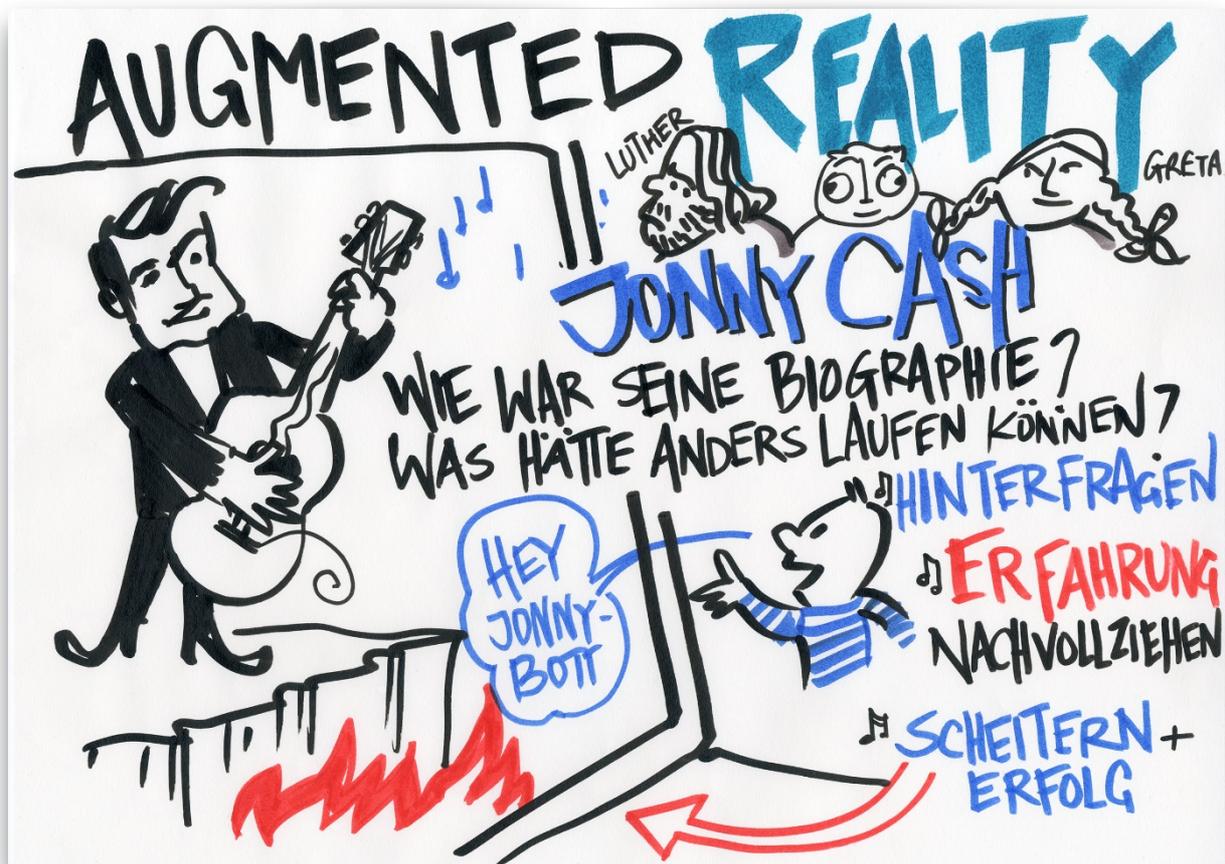
Tipps und Links

- Präsentation OSG: [Link](#)
- Kontakt: [Philipp Salzagym](#)
- Learning Snacks als Alternative zu größeren Fortbildungen
- Classroom als App zur Minimierung von Ablenkungen
- iPads von den Familien kaufen lassen
- Fort- und Weiterbildungen während des laufenden Betriebs durchführen

Fokus Digital - zu neuen Wegen in der Bildung

09.09.2023 - Uni Erfurt

#fdbc23



Session 10: Mixed-Reality

Session-Anbieter: [Dr. Karsten Kopjar](#), Medientheologe, SocialMedia-Koordinator der EKM

Ausgangspunkt / Motivation

Die Motivation hinter der Session lag in der Erkundung von Möglichkeiten der Interaktion und des immersiven Erlebens in der virtuellen Realität (VR) und erweiterter Realität (AR). Karsten hat bereits ein VR-Projekt zum Kreuzweg in Unity entwickelt und auf [spatial.io](#) veröffentlicht. Die Diskussion sollte sich auf die inhaltlichen und didaktischen Aspekte dieser Technologien konzentrieren, da der Markt für VR und AR immer weiter wächst und die Hardware immer zugänglicher wird.

Mitschrift

In der Diskussion wurden verschiedene Aspekte von VR und AR beleuchtet. VR ermöglicht es den Nutzern, sich in eine völlig neue Welt zu versetzen, während AR die reale Welt erweitert. Es wurde festgestellt, dass der Markt für VR und AR derzeit stark wächst, mit Unternehmen wie Meta und Apple, die in diesen Bereich investieren. Es wurde auch darauf hingewiesen, dass die Entwicklung von VR-Brillen immer weiter voranschreitet und die Hardware immer leichter zu handhaben wird.

Karsten präsentierte ein Video mit verschiedenen Anwendungen von VR und AR. Diese reichten von virtuellen Konferenzen bis hin zur kreativen Gestaltung von Welten oder dem

Einsatz in therapeutischen Kontexten. Es wurde jedoch darauf hingewiesen, dass bei der Nutzung von VR Vorsicht geboten ist, da es zu Motion Sickness kommen kann. Es wurde empfohlen, nach etwa 30 Minuten eine Pause einzulegen.

Ein konkretes Projekt, das Karsten vorstellte, war ein VR-Projekt über das Leben von Johnny Cash. Die Nutzer würden durch verschiedene Räume gehen und dabei musikalische Darbietungen von Johnny Cash erleben. Gleichzeitig würden sie biografische Informationen über seinen Drogenkonsum und seinen Umgang mit Scheitern erhalten. Am Ende des Projekts würden die Nutzer vor die Frage gestellt, was sie aus dem Erlebten gelernt haben und könnten entscheiden, ob sie den Raum verlassen oder den Weg fortsetzen möchten.

Er stellt außerdem eine Projektidee vor, bei der man in mit einer Ar-Brille Geschichte zum Leben erweckt. So könnte man beispielsweise Martin Luther auf dem Anger treffen wie er seine Thesen von vor 500 Jahren darlegt. Das Konzept könnte man noch erweitern indem man zum Beispiel moderne Charaktere hinzufügt. So könnte Luther auch mit Greta Thunberg diskutieren. Die Idee richtet sich vor allem an Touristen.

Meldungen dazu

Während der Diskussion wurden einige Fragen und Anregungen geäußert. Eine spannende Frage war, was Martin Luther denken würde, wenn er heute leben würde. Es wurde diskutiert, ob er nur das sagen dürfte, was historisch belegt ist oder ob er auch zu aktuellen Themen Stellung nehmen könnte. Eine ähnliche Frage wurde auch im Zusammenhang mit Greta Thunberg gestellt: Wie hätte sie sich damals geäußert?

Fazit

Die Session "Mixed-Reality" bot einen Einblick in die Möglichkeiten und Herausforderungen von VR und AR in der Medientheologie. Es wurde deutlich, dass diese Technologien eine immersive und interaktive Erfahrung ermöglichen können. Es wurde betont, dass es wichtig ist, bereits jetzt über die inhaltlichen und didaktischen Aspekte von VR und AR zu diskutieren, da die praktische Hardware immer weiterentwickelt wird.

Tipps und Links

Karsten bot an, bei Interesse an den Konzepten Kontakt aufzunehmen.

<https://medientheologe.de/>

Kreuzweg in VR:

<https://www.spatial.io/s/Kreuzweg-6426d565f7f68ef1ab6e6e0f?share=8337684397720464210>

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 11: Datenspeicherung und digitales Notenbuch

Session-Anbieter: Frank

Ausgangspunkt / Motivation

Die Motivation für diese Session war es, intergenerationelle Projekte zu fördern und Bildung als Startup zu betrachten. Ein spezieller Fokus lag dabei auf dem Thema digitales Notenbuch und der Datenspeicherung. Es wurde diskutiert, warum in der Schweiz intergenerationelle Projekte normal sind, während sie in Deutschland kaum existieren. Es wurde festgestellt, dass es in der Stadt Roda positive Erfahrungen mit solchen Projekten gibt, aber es ist unklar, warum sie nicht weiterverbreitet sind. Ein weiterer wichtiger Aspekt war die Notwendigkeit eines Umdenkens bei digitalen Anwendungen, insbesondere im Bereich des Klassenbuchs.

Inhalte

In der Schweiz ist es normal, dass verschiedene Generationen zusammenleben, zum Beispiel in Mehrgenerationenhäusern. In Deutschland gibt es jedoch kaum intergenerationelle Projekte. Es wurde darüber spekuliert, warum das so ist, aber es konnte keine eindeutige Antwort gefunden werden. In der Stadt Roda gibt es jedoch einige positive Projekte.

Ein weiteres zentrales Thema der Diskussion war die digitale Datenspeicherung und das Klassenbuch. Es wurde betont, dass es bessere Lösungen für die digitale Datensammlung und Vernetzung von Noten- und Klassenbüchern geben muss. Ein Beispiel dafür ist das Open-

Source-Notenbuch, das vom GUUG e.V. vorgestellt wurde. Es wurde festgestellt, dass lizenzierte Produkte oft Probleme verursachen und dass ein Umdenken hin zu Open-Source-Produkten notwendig ist. Es wurde auch darauf hingewiesen, dass amerikanische Produkte aufgrund des Patriot Act nicht in Deutschland verwendet werden sollten.

Es wurden verschiedene Produkte vorgestellt, die von den Teilnehmern in ihren Schulen verwendet werden. Es wurde betont, dass digitale Notenbücher und Klassenbücher übergreifend funktionieren müssen, um den Austausch von Informationen zwischen Lehrenden, Lernenden und Eltern zu erleichtern.

Fazit

Das Fazit der Session ist, dass intergenerationelle Projekte wichtig sind und dass es in Deutschland mehr solcher Projekte geben sollte.

Es wurde auch festgestellt, dass ein Umdenken bei digitalen Anwendungen notwendig ist, um bessere Lösungen für die Datenspeicherung und Vernetzung von Noten- und Klassenbüchern zu finden. Open-Source-Produkte sollten bevorzugt werden, um Probleme mit lizenzierten Produkten zu vermeiden. Insbesondere im Bereich des Klassenbuchs besteht Bedarf an innovativen Lösungen.

Tipps und Links

- [GUUG e.V.](#)
- [Beispiel einer Schule mit zentralem Identity Server und Open-Source-Produkten](#)
- [Beispiel Jena](#)



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 12: Didaktik iPad-Projekt

Session-Anbieter: Matthias Buchwald

Ausgangspunkt / Motivation

Die Session "Didaktik iPad-Projekt" befasste sich mit der Vorstellung des iPad-Konzeptes am Goethe-Gymnasium in Weimar. Dabei wurden sowohl die technischen als auch die pädagogischen Voraussetzungen für den Einsatz von iPads im Unterricht thematisiert.

Inhalte

Schaffen der technischen Voraussetzungen

Ein wichtiger Aspekt bei der Einführung von iPads im Unterricht ist die Schaffung der technischen Voraussetzungen. Dazu gehören unter anderem die Bereitstellung von ausreichend iPads für alle Schülerinnen und Schüler (SuS) sowie die Einrichtung einer stabilen WLAN-Verbindung. Es wurde betont, dass die technische Infrastruktur gut durchdacht und zuverlässig sein muss, um einen reibungslosen Einsatz der iPads im Unterricht zu gewährleisten.

Schaffen der pädagogischen Voraussetzungen

Neben den technischen Voraussetzungen ist es ebenso wichtig, die pädagogischen Voraussetzungen für den Einsatz von iPads im Unterricht zu schaffen. Dazu wurden am Goethe-Gymnasium Weimar Micro-Weiterbildungen im Kollegium durchgeführt. Diese Weiterbildungen hatten zum Ziel, die Lehrkräfte mit den Möglichkeiten und Potenzialen des iPads vertraut zu machen. Es wurde betont, dass die Nutzer - sowohl SuS als auch Kolleginnen und Kollegen - "mitgenommen" und befähigt werden müssen, um das volle Potenzial der iPads im Unterricht ausschöpfen zu können.

Fazit

Das Fazit der Session "Didaktik iPad-Projekt" war, dass Technik allein nicht ausreicht, um den Einsatz von iPads im Unterricht erfolgreich umzusetzen. Vielmehr ist es entscheidend, die Nutzer - sowohl SuS als auch Kolleginnen und Kollegen - "mitzunehmen" und ihnen die nötigen Kompetenzen zu vermitteln. Dabei kann das SAMR-Konzept (siehe Präsentation) eine hilfreiche Orientierung bieten. Es wurde betont, dass der Einsatz von iPads im Unterricht gut durchdacht und geplant sein muss, um das volle Potenzial der Geräte ausschöpfen zu können.

Tipps/Links

- Präsentation: [Link](#)
- Tablet Klassen Goethegymnasium Weimar: [Link](#)



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 13: Games im (Geschichts-)Unterricht

Session-Anbieter: Christoph Kehl, TGS Kulturanum Jena

Ausgangspunkt / Motivation

Die Motivation für die Diskussion über den Einsatz von Spielen im Geschichtsunterricht liegt weniger in einem rationalen, forschungsorientierten Fokus, sondern basiert auf persönlichen Erfahrungen und Interessen. Christoph Kehl, (ehemaliger?) Gamer und Geschichtslehrer, hat festgestellt, dass Schülerinnen und Schüler (SuS) sich oft besser an Inhalte aus Spielen erinnern können als an Bildungsinhalte. Zudem hat er einen philosophischen Hintergrund und interessiert sich dafür, was ein Spiel eigentlich ausmacht. Durch die Teilnahme an der Ausschreibung der Stiftung Digitale Spielkultur zum Thema "Memory Pitch" wurde sein Interesse an der Verbindung von Spiel und Bildung geweckt.

Inhalt

Christoph Kehl berichtet von seinen Erfahrungen mit dem Spiel "Through the Darkest of Times", das er erfolgreich im Geschichtsunterricht eingesetzt hat. Das Spiel regt einen Diskurs mit den SuS an und kann von der 7. bis zur 9. Klasse eingesetzt werden. Ein weiteres Beispiel ist die "Wolfenstein-Reihe", mit dem alle SuS etwas anfangen konnten, was aber im Unterricht aufgrund der Alterskennzeichnung nicht einfach einsetzbar ist.

Wie kann sowas konkret aussehen?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Spiele im Bildungskontext genutzt werden können. Es werden Beispiele für Spiele gegeben, die historische Ereignisse wie den Ersten Weltkrieg darstellen. Die Spiele "Valiant Hearts" und "Kleine Schritte im großen Krieg" werden als Beispiele genannt und ihre Lernerfahrungen verglichen.

Es wird vorgeschlagen, Spielausschnitte zu spielen, um einen Eindruck zu erzeugen. Es wird auch diskutiert, wie viele Spiele es zu bestimmten Themen gibt und warum die Themen so gewichtet sind.

Ein weiteres Beispiel ist die Darstellung von Napoleon in einem Spiel, die mit dem bisherigen Wissen verglichen wird. Für jüngere Schüler (5. und 6. Klasse) könnte das Spiel "Minetest" genutzt werden, um z.B. antike Tempel nachzubauen.

Es wird auch das Spiel "1378km" erwähnt, das die Fluchterfahrung in der DDR thematisiert. Es wird betont, dass es hierbei um die Reflexion geht, wie gut das Spiel an die Geschichte der DDR erinnert, oder eben nicht.

Neuere Beispiele sind ein Fortnite Holocaust Museum und das Spiel "Klim:S21", in dem die Spieler auf Basis der Säulen der Nachhaltigkeit (sozial, ökonomisch, ökologisch) ihr eigenes Dorf gestalten können.

Zum Schluss wird die Idee vorgeschlagen, in Projektwochen eigene Spiele zu erstellen und Künstliche Intelligenz zu nutzen, um ansprechende Charaktere zu erstellen.

Potenziale

Der Einsatz von Spielen im Geschichtsunterricht bietet verschiedene Potenziale. Spiele können SuS motivieren und ihre Interessen wecken. Sie ermöglichen einen Lebensweltbezug auf vielen Ebenen und können politische Einstellungen unbewusst prägen. Zudem fördern Games Spielekompetenzen und regen zum kritischen Denken an.

Herausforderungen

Es gibt jedoch auch Herausforderungen beim Einsatz von Spielen im Unterricht. Der Lehrplan sieht Spielerlebnisse nicht vor, daher muss der Transfer in den Unterricht vorbereitet und begleitet werden. Zudem ist die Erfüllung von Erwartungshaltungen der SuS eine Herausforderung, da Spiele nicht immer alle gewünschten Lerneffekte erzielen können. Auch die Frage nach der Nutzung von Hardware im Unterricht und dem Feedback der Eltern stellt eine Herausforderung dar.

Diskussion

In der Diskussion wurde die Frage aufgeworfen, ob Spiele auch als Hausaufgabe aufgegeben werden können. Dabei wurde betont, dass es weniger darum geht, zu einem bestimmten Punkt im Spiel zu kommen, sondern um die Erfahrung an sich. Es wurde auch diskutiert, wie man mit kontroversen Themen in Spielen umgehen sollte, wie zum Beispiel der Darstellung von Kolonialismus ohne Sklaverei. Es wurde festgestellt, dass Spiele allein nicht den Unterricht machen können und dass der Lernerfolg nicht automatisch passiert. Der Einsatz von Spielen erfordert eine gute Vorbereitung und den Transfer der Spielerfahrung in den Unterricht.

Fazit

Der Einsatz von Spielen im Geschichtsunterricht kann eine gute Möglichkeit sein, um SuS für das Thema zu begeistern und ihre Motivation zu steigern. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass Spiele allein nicht den Unterricht machen und der Lernerfolg nicht automatisch passiert. Der Einsatz von Spielen erfordert eine gute Vorbereitung und den Transfer der Spielerfahrung in den Unterricht.

Tipps und Links

- [Stiftung Digitale Spielekultur](#)
- [Arbeitskreis Geschichtswissenschaft](#)
- spielbar.de
- Datenbank games-im-unterricht.de
- fluter.de Beitrag zum Thema
- <https://pelotongame.de/>
- Eugen Pfister (Schweiz): Horrorgame Politics



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Session 14: Neue Wege in der Schule trotz Bildungsbaustelle

Session-Anbieter: Jörg

Ausgangspunkt / Motivation

Im Bildungssystem gibt es unbestreitbar viele Baustellen, die oft ein Gefühl der Machtlosigkeit und Hilflosigkeit hervorrufen. Die Frage ist, wie wir trotzdem neue Wege finden können, um positive Veränderungen in der Schule zu bewirken.

Inhalt

In der Session wurden verschiedene Baustellen im Bildungssystem diskutiert. Ein großes Problem ist der Lehrpersonalmangel, der dazu führt, dass Lehrerinnen und Lehrer (LuL) mehr Stunden und Fächer übernehmen müssen. Experimentieren im Unterricht macht Spaß und hilft beim Lernen, erfordert jedoch Zeit und Vorbereitung. Hier können Videos als Unterstützung dienen. Ein Vorschlag war auch, ein eigenes schülerfreundliches Wiki zu erstellen, in dem Schülerinnen und Schüler (SuS) selbst Videos herausuchen können, die ihnen bei ihrem Lernprozess helfen.

Ein weiterer Ansatz, um neue Wege in der Schule zu gehen, ist das dialogische Lernen. Dabei werden Aufgaben mit offenem Charakter gestellt, bei denen die SuS ihre eigenen Lösungen

finden und dokumentieren müssen. Anschließend wechseln die SuS die Plätze und schreiben wertschätzende Kommentare unter die Arbeit der anderen mit Vornamen. Nach einigen Wechseln dürfen die SuS zurück zu ihrem Platz gehen und die Kommentare lesen. Die Lehrperson nimmt die Blätter mit und arbeitet an den Problemen und der SuS weiter und greift die Kommentare wieder auf. Diese Methode fördert die Wertschätzung unter den SuS und ist sehr gesund für ihr Wohlbefinden.

Es wurde auch diskutiert, dass die Ursachen für "problematische" SuS oft schon im Kindergarten und in der Vorschule liegen. Kindergärten dürfen jedoch keinen Vorschulunterricht mehr geben, was zu einer Lücke führt.

Ein weiteres Thema war der Leistungsdruck bei SuS. Oft wissen SuS nicht, warum sie lernen sollen, was zu einem Mangel an Motivation führt. Das "Wir müssen" Konzept wurde zu einem freien Erziehungskonzept umgewandelt, was zu weniger Disziplin führt. Um SuS zu motivieren, müssen Dinge gefunden werden, die ihnen Spaß machen.

Es wurde auch darauf hingewiesen, dass die Werte, die Kinder von Vorbildern im digitalen und politischen Raum erlernen, sich von den Werten unterscheiden, die in der Schule vermittelt werden. Besonders in der Pubertät haben SuS oft „keinen Bock“ auf Schule. Es wurde betont, dass es wichtig ist, die Bedürfnisse und Herausforderungen dieser Altersgruppe zu verstehen und angemessen darauf einzugehen.

Es wurde auch über das Schulsystem diskutiert. Ist ein dreizügiges Schulsystem die richtige Wahl? Das Gymnasium sagt ja, andere Schulformen sagen nein.

Abschließend wurden einige positive Ansätze genannt, um mehr Wertschätzung und Positivität in den Schulalltag zu bringen. Dazu gehören Schulhunde, das Rausgehen bei schönem Wetter, um sich mit den SuS zu bewegen und draußen zu spielen, sowie die Verknüpfung zu künstlerischen Fächern, um den Unterricht positiver zu gestalten. Es wurde betont, dass mehr positives Feedback in den Unterricht integriert werden sollte.

Fazit

Trotz der vielen Baustellen und Beschränkungen im Bildungssystem gibt es Möglichkeiten, mehr Wertschätzung und Positivität in den Unterricht zu bringen. Dies kann die Lernmotivation der SuS steigern. Es wurde auch betont, dass Quereinsteigern der Einstieg ins Bildungssystem erleichtert werden sollte.

Tipps und Links

- [Taskcards: MCM](#)



Session 15: Vom Medienkonzept zur iPad-Klasse

Session-Anbieter: [Dr. Philipp Heß](#), Albert-Schweitzer-Gymnasium EF,

Ausgangspunkt / Motivation

In der Session wurde über verschiedene Aspekte der Digitalisierung im schulischen Kontext gesprochen. Die Beteiligten waren motiviert, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen, da der Begriff "Medienkonzept" oft inflationär genutzt wird und es einen Ausstattungsplan für den Digitalpakt Schule gibt. Zudem gab es positive Erfahrungen mit dem Einsatz von Tablets am Albert-Schweitzer-Gymnasium in Erfurt.

Inhalt

Dr. Philipp Heß berichtete über die Erfahrungen mit Tablet-Klassen am Albert-Schweitzer-Gymnasium in Erfurt. Dabei wurde betont, dass die Unterrichtsorganisation sich durch den Einsatz der Geräte verändert und es wichtig ist, pragmatisch zu denken und umzusetzen. Es wurde empfohlen, sich von der theoretischen Denke zu lösen und das Thema Digitalisierung pragmatisch anzugehen. Es gibt eine unglaubliche Dynamik, die sich durch das große Interesse aller Beteiligten an der Umsetzung der Tablet-Klasse erklären lässt.

Es wurde festgestellt, dass der Einsatz von Tablets im Unterricht diesen interaktiver und motivierender gestalten kann. Die iPads werden als Werkzeuge für die eigenen Lernprozesse

genutzt. Es wurde die Forderung nach einer pädagogischen Administratorstelle an jeder Schule ("PädMin") erhoben, um den pädagogischen Mehrwert digitaler Endgeräte zu erhöhen.

Meldungen dazu:

Es wurde festgestellt, dass die fehlende standardisierte Technik eine Herausforderung für die schulübergreifende Zusammenarbeit darstellt. Jeder Schulträger hat eigene Konzepte und Vorgehensweisen bei der Ressourcenverteilung. Es wurde auch auf die Rolle der Lehrerinnen und Lehrer, sowie der Fachberaterinnen und Fachberater hingewiesen, die den Mehrwert digitaler Unterrichtsformate der Schulgemeinschaft gegenüber darstellen sollten.

Diskussion:

In der Diskussion wurde die Digitalisierung als Schneeballsystem betrachtet, bei dem eine kritische Masse erreicht werden muss, um die Umsetzung voranzutreiben. Es wurde betont, dass auch die Macht der Eltern, z.B. durch Elternvertretungen und Schulkonferenzen, berücksichtigt werden sollte. Es wurde die Erfahrung am Albert-Schweitzer-Gymnasium in Erfurt geteilt, dass es eine große Bereitschaft der Eltern gibt und der Digitalpakt eine Lösung für finanzielle Bedenken darstellt. Auch der „bring your own device“ Ansatz als praktikable Möglichkeit wurde besprochen.

Es wurden Thesen zur iPad-Nutzung im Unterricht aufgestellt, die von den Teilnehmern der Session als Essenz wahrgenommen wurden. Die erste These besagt, dass die Nutzung der Tablets im Unterricht nur durch adäquate Kontrolle durch die Lehrkräfte erfolgen sollte. Die zweite These besagt, dass Routinen und Rituale in der Unterrichtsführung an das veränderte Setting angepasst werden sollten.

Fazit

Als Fazit der Session wurde betont, dass es wichtig ist, die Digitalisierung pragmatisch anzugehen und sich von der Bindung an ein Medienkonzept zu lösen. Es wurde empfohlen, "einfach zu machen" und Tablet-Klassen als Weg zu nutzen, um die Digitalisierung schnell voranzutreiben. Es wurde eine Einladung ans Albert-Schweitzer-Gymnasium ausgesprochen, um dort die Möglichkeit einer Exkursion als Praxisbeispiel und die Teilnahme an einem Fortbildungstag wahrzunehmen.

Tipps und Links

- CAS als Argument für den Einsatz von Tablets: [Link](#)
- PowerPoint-Präsentation zur Session: [Link](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Bis zum nächsten mal ...

#fdbc24



Link zum [2. FokusDigital - Barcamp zu neuen Wegen in der Bildung #fdbc24](#)

