

2. Bildungstag in Wuppertal am 31.1.2023

„Vermittlung digitaler Kompetenzen in der zweiten Phase der Lehrerausbildung am ZfsL Solingen“

Martina Vetter, Leitende Direktorin

Torsten Bartnitzky, Seminardirektor Grundschule

Christian Schmahl, Seminardirektor Gymnasium/Gesamtschule

Zahlen und Daten

33 Zentren für schulpraktische Lehrerausbildung in NRW

Standort Solingen:

- 1 Leitende Direktorin
- 5 lehramtsbezogene Seminare
5 Seminardirektorinnen/ Seminardirektoren
(BK, G, GyGe, HRSGe, SF)
- 5 Verwaltungsmitarbeiterinnen
- Ca. 600 Auszubildende
(LAA, LiA, PE-ler, APL, VOBASOF)
- Ca. 150 Praxissemesterstudierende
- Ca. 160 Ausbildende (Fachleitungen)
- 301 Ausbildungsschulen im Bezirk



Standort

Solingen, Eintrachtstraße



MEDIENBERATUNGSTEAM (MBT) UND ADMINISTRATION

Medienberatungs -TEAM



Christian Schmahl
Medienberater am
Zfsl

Ansprechpartner für alle Fragen rund
um **digitale Themen** für die
Seminarausbildung
Koordination und Angebot von
Beratungsangeboten



Anika Osenberg
Medienberatungs-
team (MBT)

Ansprechpartnerin für die
Ipad Nutzung und **iPad Beratung** in der
Seminarausbildung.
Administration der 4 IPAD Koffer des Zfsl
SG



Dr. Ulrich Giegel
Medienberatungs-
team (MBT)

Ansprechpartner für die Nutzung und
Beratung von **Logineo LMS (Moodle)**
Administration des Logineo LMS des
Zfsl SG



Thies Petersen
Ansprechpartner für
Logineo NRW

Administration der **Logineo** Instanz
(Hauptsystem, u. a.) - Datenbank,
Nutzerfragen, **Dienstmails**, etc.



Matthias
Schopphoff
Ansprechpartner für
Office365

Administration der **Office 365**
Lizenzen für SAB und LAA -
Datenbankpflege, Nutzerfragen,
Zugänge



Johannes Hegener
Filmcoach (noch in
Ausbildung)

"**Filmcoach**" - Berater zu Fragen des
Bewegtbildlernens und
Videoerstellung, **Filmbearbeitung**, etc.

Technischen Support bei Dienstgeräten und IT Ausstattung im Zfsl leistet der ITD
Support-Anfragen richten Sie bitte an die Verwaltung des Zfsl Solingen.

Technische Ausstattung am ZfSL

Software und Hardware



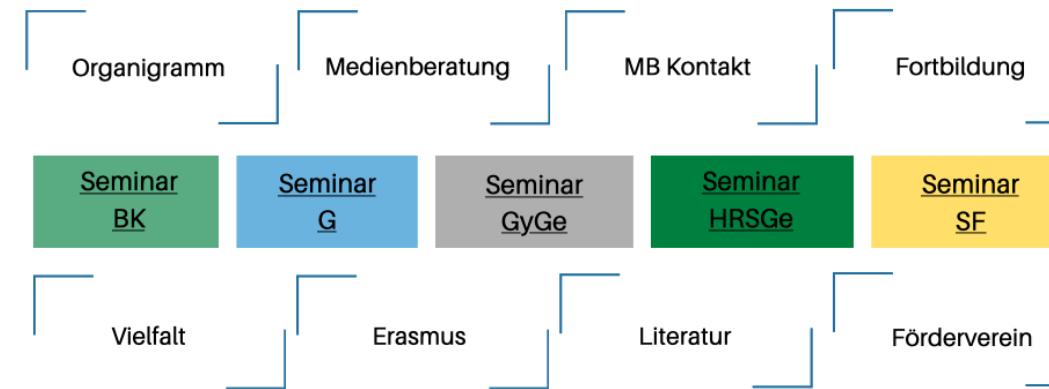
Technische
Ausstattung am ZfsL

Logineo LMS – Basis MOODLE

Zentrum für schulpraktische Lehrerausbildung Solingen



[Bibliothek](#)
Für Teilnehmer/innen verborgen



The diagram illustrates the organizational structure and services offered by the Zentrum für schulpraktische Lehrerausbildung Solingen. It features a central horizontal bar with five colored boxes representing seminars: Seminar BK (green), Seminar G (blue), Seminar GyGe (grey), Seminar HRSGe (green), and Seminar SF (yellow). Above these boxes are four main service categories: Organigramm, Medienberatung, MB Kontakt, and Fortbildung. Below the central bar are four additional service categories: Vielfalt, Erasmus, Literatur, and Förderverein. Each service category is connected to its corresponding seminar box by a blue bracket.

STARTPORTAL

Offizielle Homepage  Dienstmail & Calendario  Logineo LMS 

FOBIZZ  Edkimo  Taskcards 

Hilfe für die Migration der Kurse von Moodle zu LMS

[Hier ist eine einfache Anleitung für die Migration am ZfsL Solingen!](#)

[Hier geht es zur Anleitung von Frank Cronau, ZfsL Oberhausen\)](#)

Viel Erfolg!

Kursbereiche

 [ZfsL](#)
 [Seminar BK](#)
 [Seminar G](#)
 [Seminar Gy/Ge](#)
 [Seminar HRSGe](#)
 [Seminar SF](#)

Technische Ausstattung am ZfSL

Hardware



Technische Ausstattung am ZfSL

Hardware



Didaktik

Das SAMR-Modell

Wie können digitale Medien für die Gestaltung von Aufgaben eingesetzt werden?

R

REDEFINITION (Neugestalten)

Digitale Medien ermöglichen neuartige Aufgabenformate, die analog so nicht möglich sind

M

MODIFIKATION (Umgestalten)

Digitale Medien ermöglichen eine bedeutsame Umgestaltung von Aufgaben

A

AUGMENTATION (Erweitern)

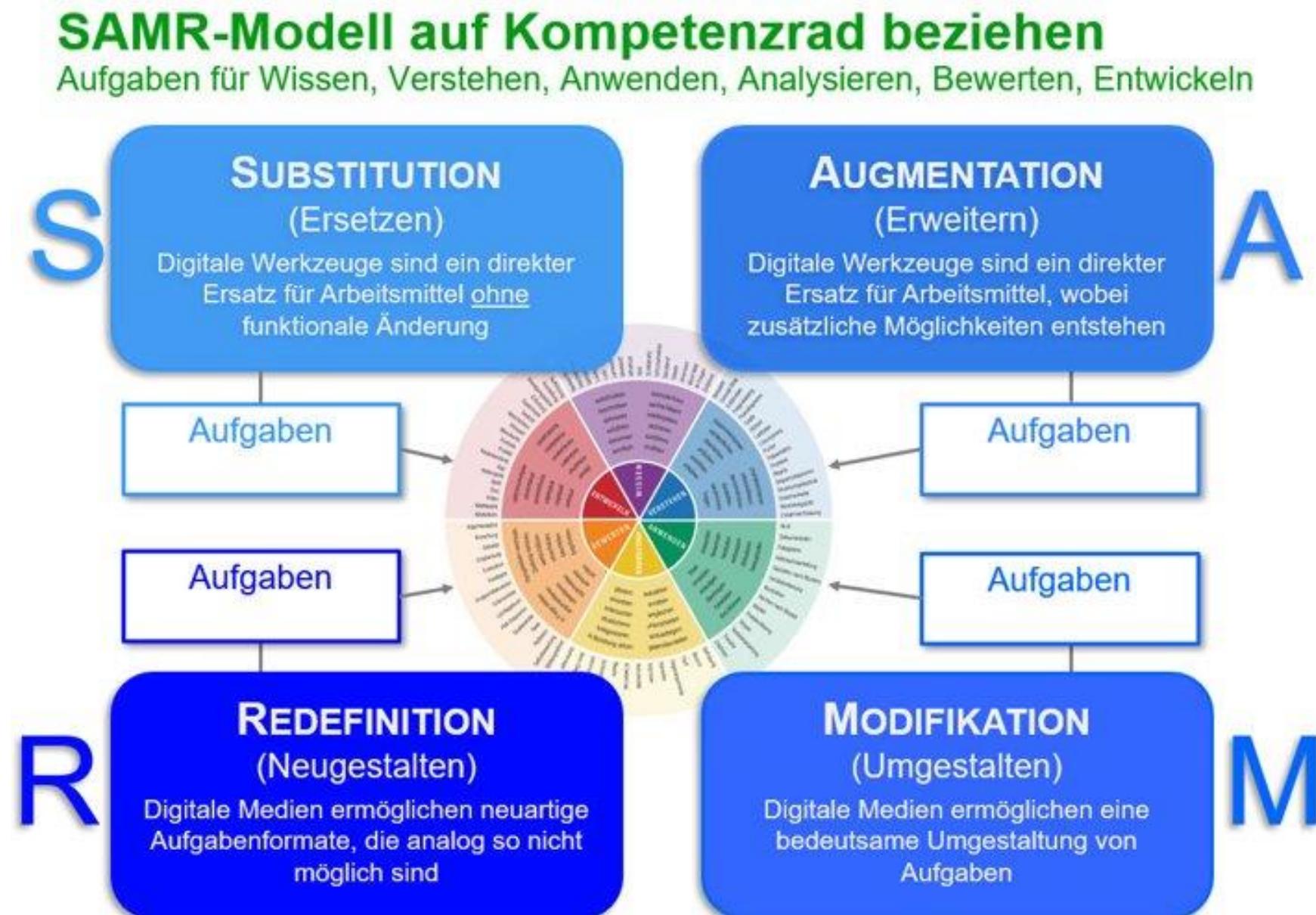
Digitale Werkzeuge sind ein direkter Ersatz für Arbeitsmittel, wobei zusätzliche Möglichkeiten entstehen

S

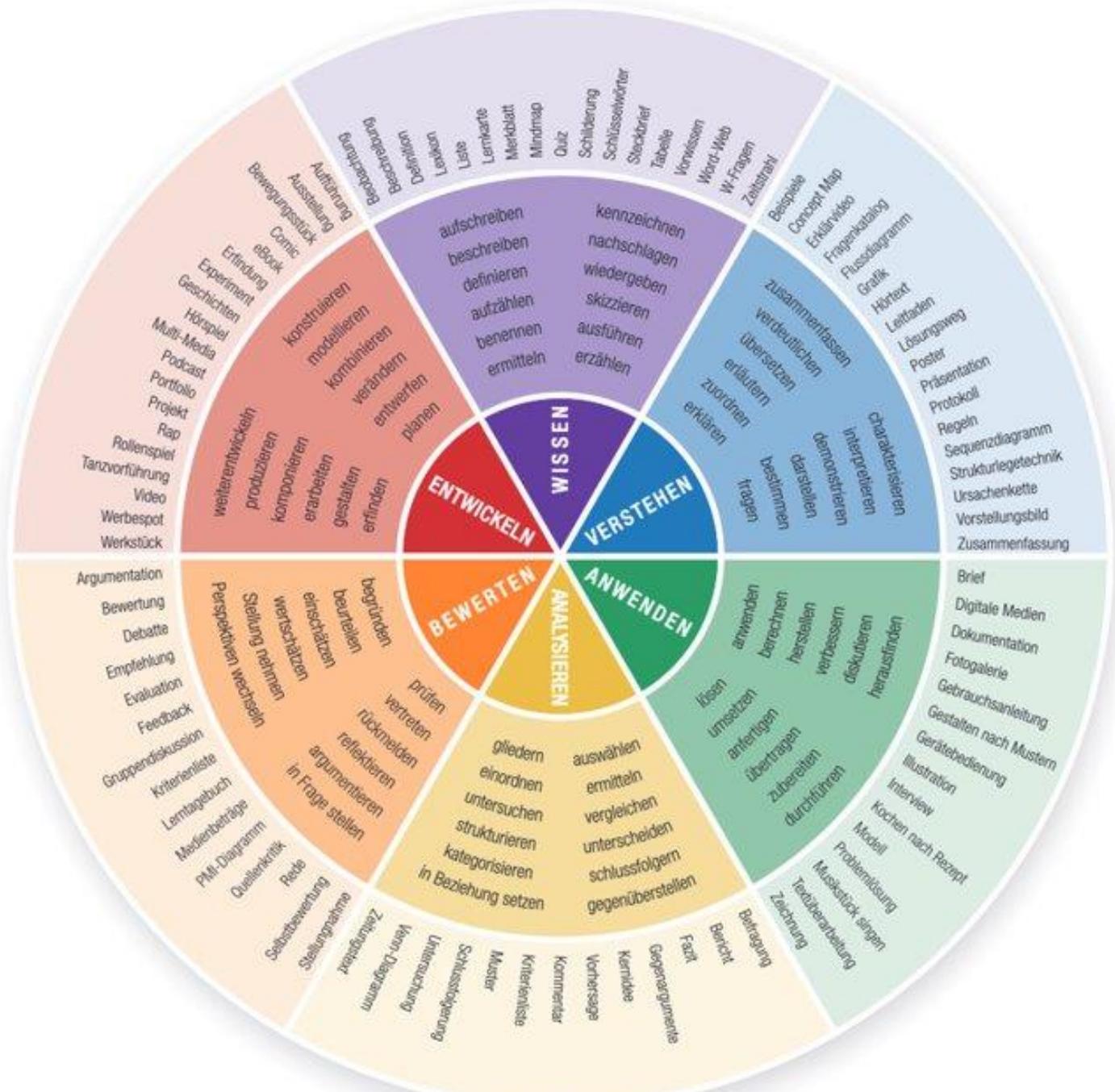
SUBSTITUTION (Ersetzen)

Digitale Werkzeuge sind ein direkter Ersatz für analoge Arbeitsmittel ohne funktionale Änderung

Didaktik

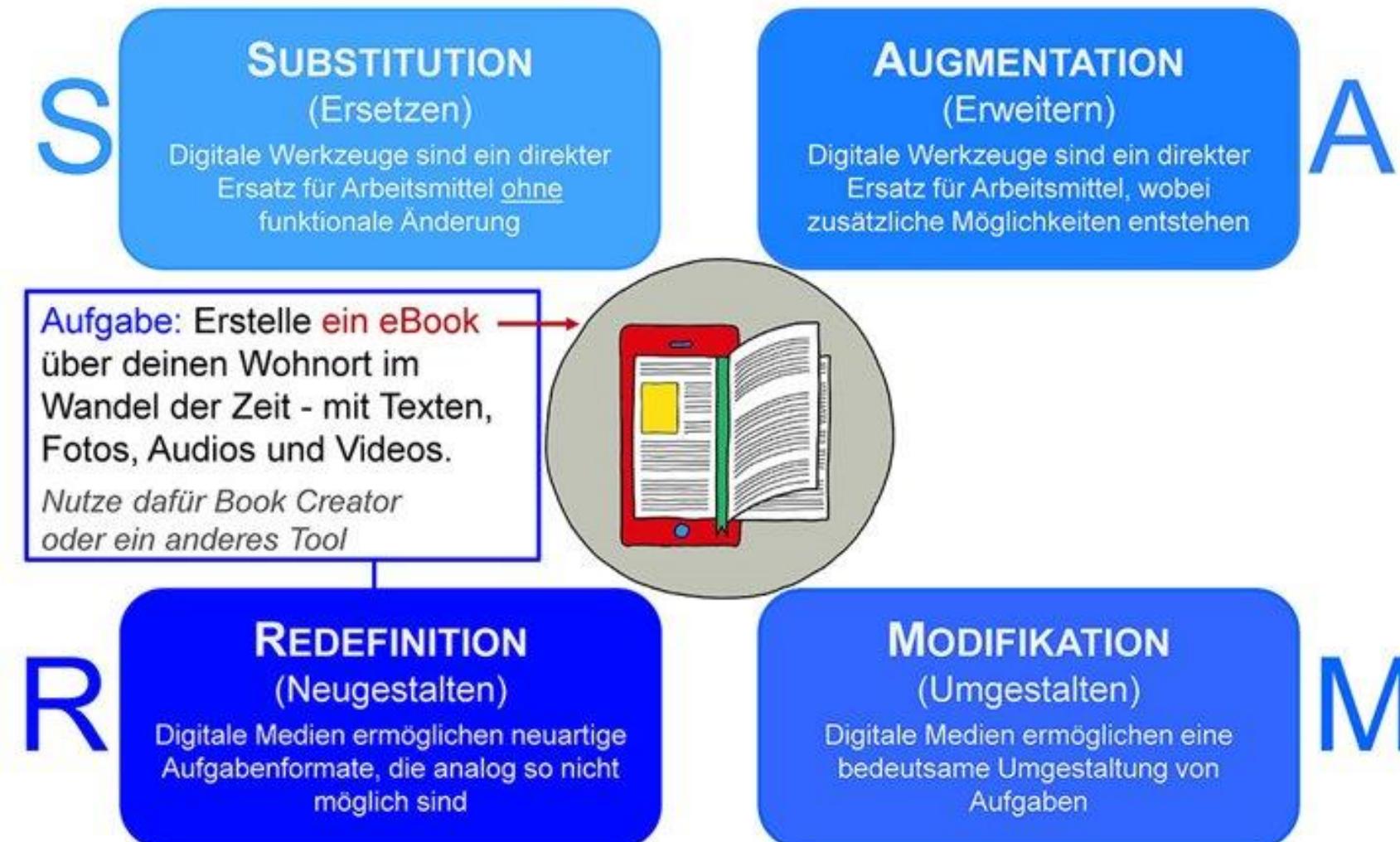


Kompetenzrad als Werkzeug für den Unterricht



SAMR-Modell Digitale Medienprodukte ermöglichen neue Aufgabenformate

Beispiel



»Unterrichtsbesuche und andere Ausbildungsformate beziehen Fragen der Medienkompetenz und des lernfördernden Einsatzes von modernen Informations- und Kommunikationstechniken ein.« *OVP § 11.3*

Bezüge zu OVP Anlage 1 (Kerncurriculum)

(Digitale) Medien und Materialien adressatengerecht und zielorientiert auswählen, modifizieren, erstellen und lernförderlich einsetzen



Handlungsfeld
„Unterrichten“

Schülerinnen und Schüler zur kritischen Reflexion von Medienangeboten und der eigenen Mediennutzung befähigen



Handlungsfeld
„Erziehen“

Medienrechtliche und medienethische Konzepte im Schul- und Unterrichtsalltag sowie bei der eigenen professionellen Mediennutzung reflektieren und ihre Bedeutung kennen und berücksichtigen



Strukturierte Beobachtungen und diagnostische Verfahren zur fortlaufenden Kompetenzentwicklung nutzen – auch unter Einbezug digitaler Werkzeuge



Handlungsfeld
„Lernen und Leisten“

Bezüge zu OVP Anlage 1 (Kerncurriculum)

Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler als relevant für lebenslanges Lernen erkennen, erfassen, weiterentwickeln und bei der Gestaltung von Lehr- und Lernsituationen berücksichtigen



Handlungsfeld
„Lernen und Leisten“

Schülerinnen und Schülern prozessbegleitendes Feedback über ihre Stärken und Schwächen geben mit dem Ziel der Lernberatung und der individuellen Förderung auch mit Hilfe digitaler Feedback-tools



Handlungsfeld
„Beraten“

Technologische und pädagogische Entwicklungen für die Gestaltung und Modernisierung von Schule nutzen



Handlungsfeld
„System Schule“

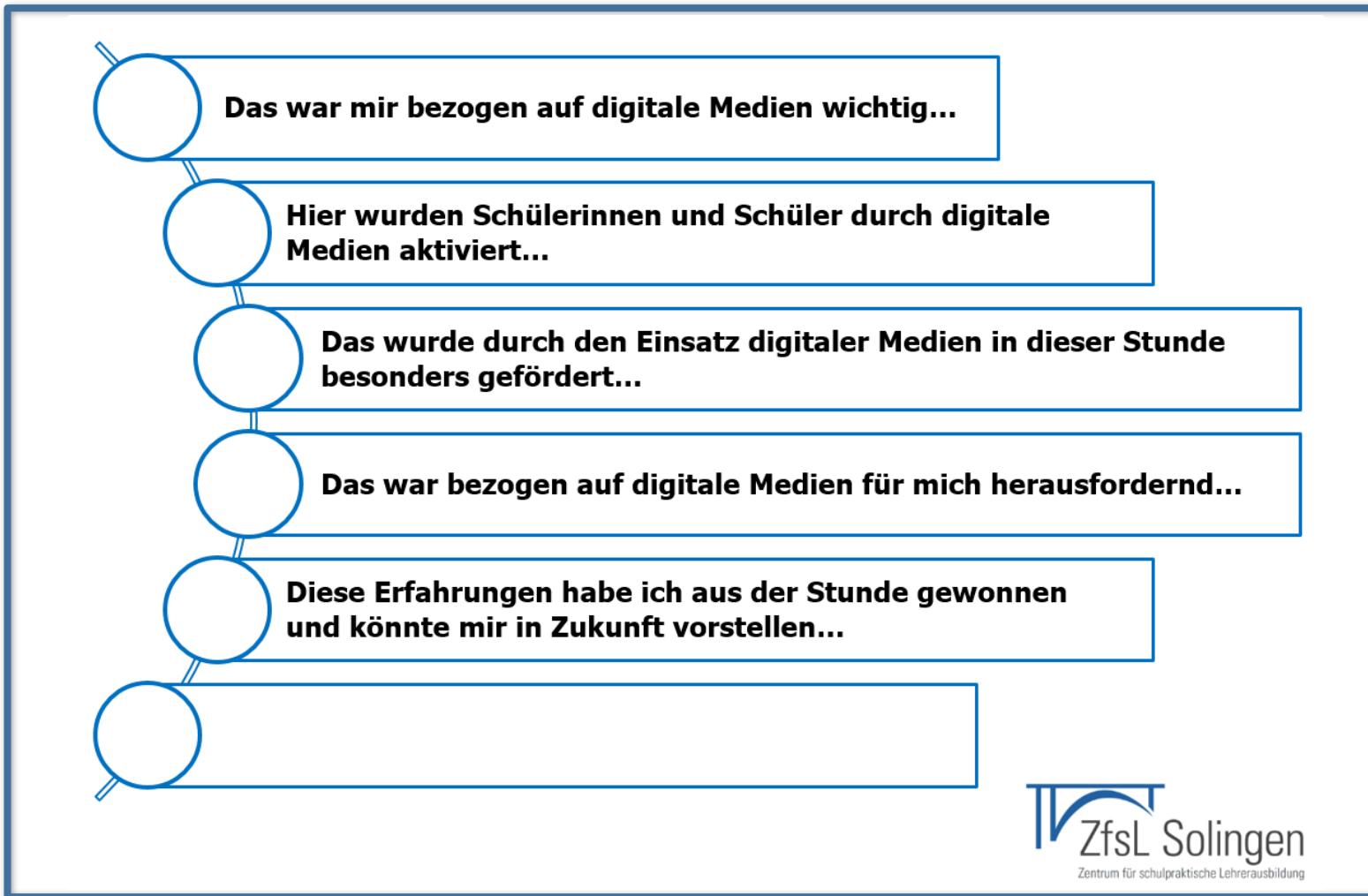
Digitale Werkzeuge für schulische Organisations- und Verwaltungstätigkeiten nutzen und dabei rechtliche Aspekte - insbesondere Datenschutz und Persönlichkeitsrechte - sowie technische Aspekte der Informationssicherheit beachten



Reflexion des Medieneinsatzes in der Unterrichtsnachbesprechung

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLOSEN UND MODELLIEREN
1.1 Mediennutzung (Hardware) Mediennutzung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse für digitale Werkzeuge nutzen, zielgerichtet mit anderen sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht gestalten, produzieren und präsentieren, zielgerichtet Veröffentlichung und Teilen kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionenwissen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Von Handels digitale Werkzeuge und deren Funktionsweisen kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwerten und differenzieren	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und erhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten benennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aus sagebedeutung bewerten	5.2 Heimbildung Die Interessensgruppe, Sitzung und Verarbeitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung berücksichtigen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenerhebung Informationen und Daten sicher spezifisch ausgewertet in verschiedenen Orten abrufen, Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Bedeutung für die eigene Praxis sowie aktuelle Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikations und Kooperationskultur Kommunikations- und Kooperationskultur als Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische, gesellschaftliche sowie kulturge schichtliche Normen beachten	4.3 Qualitätssicherung Standards der Quellleistungsabgaben bzw. Präsentationsabgaben von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Heraufzuforderungen von Medien für die Rechte und Meinungsbildung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Prozesse modellieren beschreibend, Planungsschemata erarbeiten und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese in Schritte unterteilen, umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informations sicherheit Verantwortungsbereich mit persö nlichen Freiheiten, Persönlichkeit, Daten, Persönlichkeit, Physische und Informations sicherheit beachten	2.4 Informationsethik Ungesetzliche Medienwelt erkennen und hin sichtlich Rechtssicherheit, Gewalt sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Medien, Medienkompetenz und Hilfe- und Unterstützungs strukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedrohungen und Gefahren sowie Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Anspruchsräder und Reaktion möglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeit-, Medien- und Urheberrechts sowie des Urheber- und -kriminalitätsrechts (u.a. Lizenz, überprüfen, bewerten und beachten)	5.4 Selbstreguläre Medienmittelung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und bewerten; Medieninhalte und -inhalte anrechtlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedienung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

UNTERRICHT	ERZIEHEN	LEHREN UND LEBEN FÖRDERN	BERATEN	SCHULE ENTWICKELN
Digitale Lehr- und Lernressourcen Digitale Ressourcen und Materialien für das Lehren und Lernen adressatengerecht und zielorientiert auswählen, modifizieren und ergänzend erstellen	Verantwortliche Mediennutzung Die Bedeutung von Medien und Digitalisierung kennen und Schülerinnen und Schüler befähigen, das eigene Mediennetzwerk und die eigene Medienkompetenz zu gestalten, um Medien zielgerichtet und sozial verantwortlich zu nutzen	Diagnostik und individuelle Förderung Digitale Möglichkeiten für die Diagnose und für die individuelle Förderung der Lernenden mit unterschiedlichen Lernersetzungen innerhalb und außerhalb des Unterrichts nutzen	Lernberatung Möglichen Lehrprozessbegleitenden und summativen Feedbacks mithilfe digitaler Medien kennen und gezielt für die Lernberatung einsetzen	Medienbezogene Schulentwicklung Schulentwicklungsarbeiten am Anforderungen der Digitalisierung anpassen und ein Schulprogramm orientiert schulische Medienkompetenz sowie ein pädagogisches Leitbild verankern, gestalten und umsetzen
Schüler- und Kompetenzentwicklung Digitale Medien im Fach (Unterricht) reflektiv einsetzen, schulen und kompetenzorientig unter Berücksichtigung unterschiedlicher Lernvoraussetzungen und Lernangeboten verstetzen	Identifizierung und Informationskritik Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung ihrer Identitätsbildung in der digitalisierten Welt unterstützen, zur Reflexion des eigenen Mediennetwurks und -verhaltens anregen; dabei einen kompetenten Umgang mit Medienangeboten und Medieninhalten unterstützen	Ergebnisorientiertes Lernen Ergebnisorientiertes Lernen und Schülerrückkopplung, bei der Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen berücksichtigen und Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen, dass sie mithilfe digitaler Medien innerhalb und außerhalb der Schule zu gestalten	Beratungskonzepte Beratungsansatz zum Umgang mit medienbezogenen Lehr-/Lernprozessen erkennen und passgenaue Beratungskonzepte entwickeln und nutzen	Gemeinsame Professionalisierung Möglichkeiten neuer Technologien zur Professionalisierung von Schülern und mit Externen für die zukunftsfähige Weiterentwicklung der Schule nutzen
Veränderung der Lernkultur Medienrecht und -ethik	Medienrecht und -ethik Medienrechtliche und medienethische Konzepte in Schule und Unterrichtspraxis sowie bei der eigenen professionalen Mediennutzung reflektieren und ihre Bedeutung für die eigene Medienkompetenz und Entscheidungsprozesse kennen und berücksichtigen	Aufgaben- und Prüfungsformate Neue, auch adaptive technologische Aufgaben- und Prüfungsformate kennen, erarbeiten und weiterentwickeln	Kooperation mit Beratungseinrichtungen Mit externen Beratungseinrichtungen, u.a. dem Trogen der Kinder- und Jugendrat, dem Schulpädagogischen Rat, den kommunalen Medienzentren und der Landesmedienanstalt Kooperationen für berufsbildender Beratungsqualitäten kooperieren	Innovationsprozesse Technologische und pädagogische Entwicklungen für die Gestaltung und Modernisierung von Schule nutzen und schulische Innovationsprozesse aktiv mitgestalten
Digitale Transformationsprozesse Lernumwelt: Kompetenz-, kognitive- und kollektive Lernumwelt; Lernumwelt: sozialer und kultureller Lebensraum; gesellschaftlicher sowie arbeitsweltlicher Zusammenhang	Regeln, Normen und Werte Die bestehende Relevanz von Mediennormen, Regeln, Normen und Werte zum kritischen Lernen und zur lebenslangen Lernung mit digitalen Medien in Schule und Unterricht im Hinblick auf bestmögliches Lernen und Lernförderung sowie in multiprofessionellen Teams entwickeln und einsetzen	Bildungschancen Digitale Möglichkeiten für Beratung, Zusammenarbeit und Kooperation mit Eltern bzw. Erziehungsberechtigten und mit Partnern verschiedenster Berufe für alle Schülerinnen und Schüler verantwortungsvoll gestalten	Kooperation und Kommunikation Kooperations- und Kommunikationsstrategien für Beratung, Zusammenarbeit und Kooperation mit Eltern bzw. Erziehungsberechtigten und mit Partnern verschiedenster Berufe für alle Schülerinnen und Schüler verantwortungsvoll gestalten	Organisation und Verwaltung Digitale Möglichkeiten und Werkzeuge für Beratung, Zusammenarbeit und Kooperation mit Eltern bzw. Erziehungsberechtigten und mit Partnern verschiedenster Berufe für alle Schülerinnen und Schüler verantwortungsvoll gestalten



Förderung der Medienkompetenz an Thementagen „Digitale Bildung“ am ZfSL Solingen



2. Bildungstag in Wuppertal am 31.1.2023

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Martina Vetter, Leitende Direktorin

Torsten Bartnitzky, Seminardirektor Grundschule

Christian Schmahl, Seminardirektor Gymnasium/Gesamtschule