

2. Bildungstag in Wuppertal am 31.1.2023

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

Martina Vetter, Leitende Direktorin

Torsten Bartnitzky, Seminardirektor Grundschule

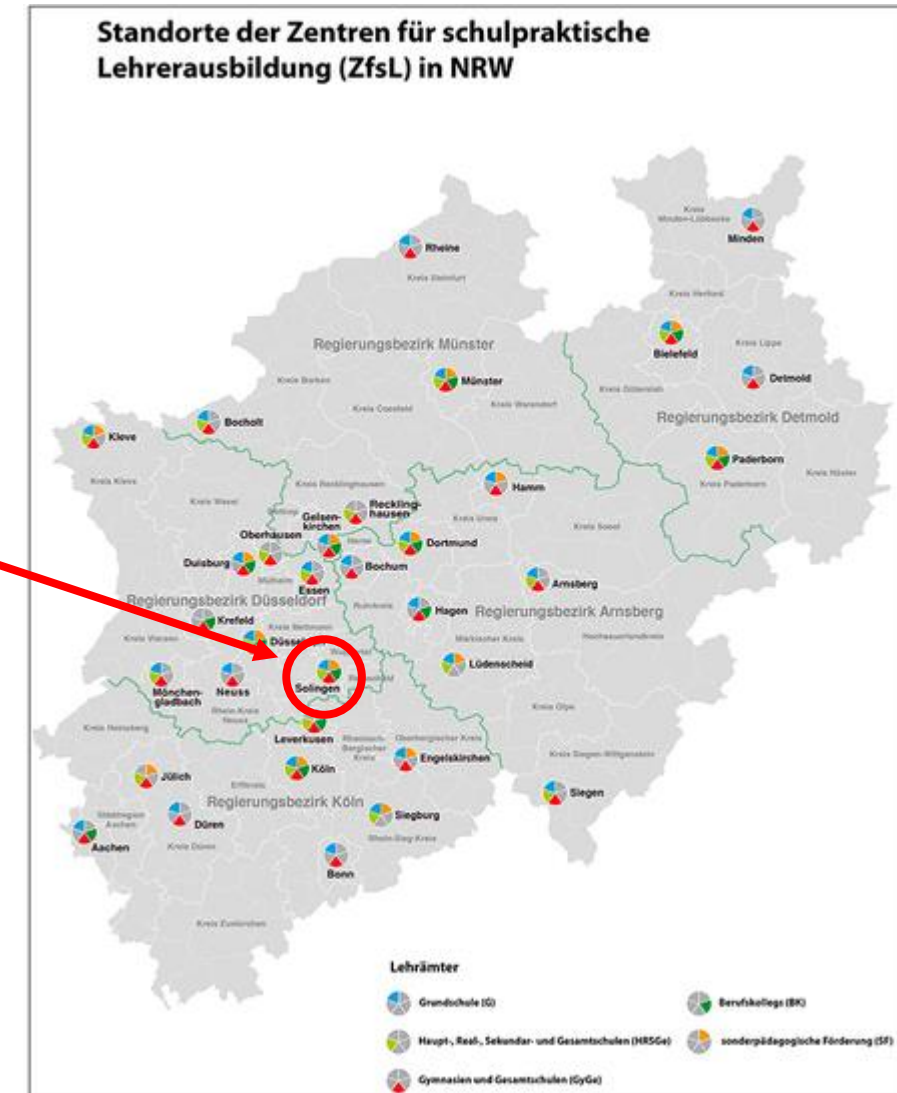
Christian Schmahl, Seminardirektor Gymnasium/Gesamtschule

Zahlen und Daten

33 Zentren für schulpraktische Lehrerbildung 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 Auszubildende (Fachleitungen)
- 301 Ausbildungsschulen im Bezirk



Standort

Solingen, Eintrachtstraße



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 Schoppoff
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

Lernmanagementsystem des Landes NRW
ZfsL BK G GyGe HRSGe SF Deutsch (de)
Christian Schmahl (admin)

Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Solingen

Bibliothek
Für Teilnehmer/innen verborgen

Organigramm
Medienberatung
MB Kontakt
Fortbildung

Seminar BK
Seminar G
Seminar GyGe
Seminar HRSGe
Seminar SF

Vielfalt
Erasmus
Literatur
Förderverein

Service
Formulare finden Sie im Downloadbereich

STARTPORTAL

Offizielle Homepage
Digital & Online
Logineo LMS

FOUZZ
Edkino
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



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

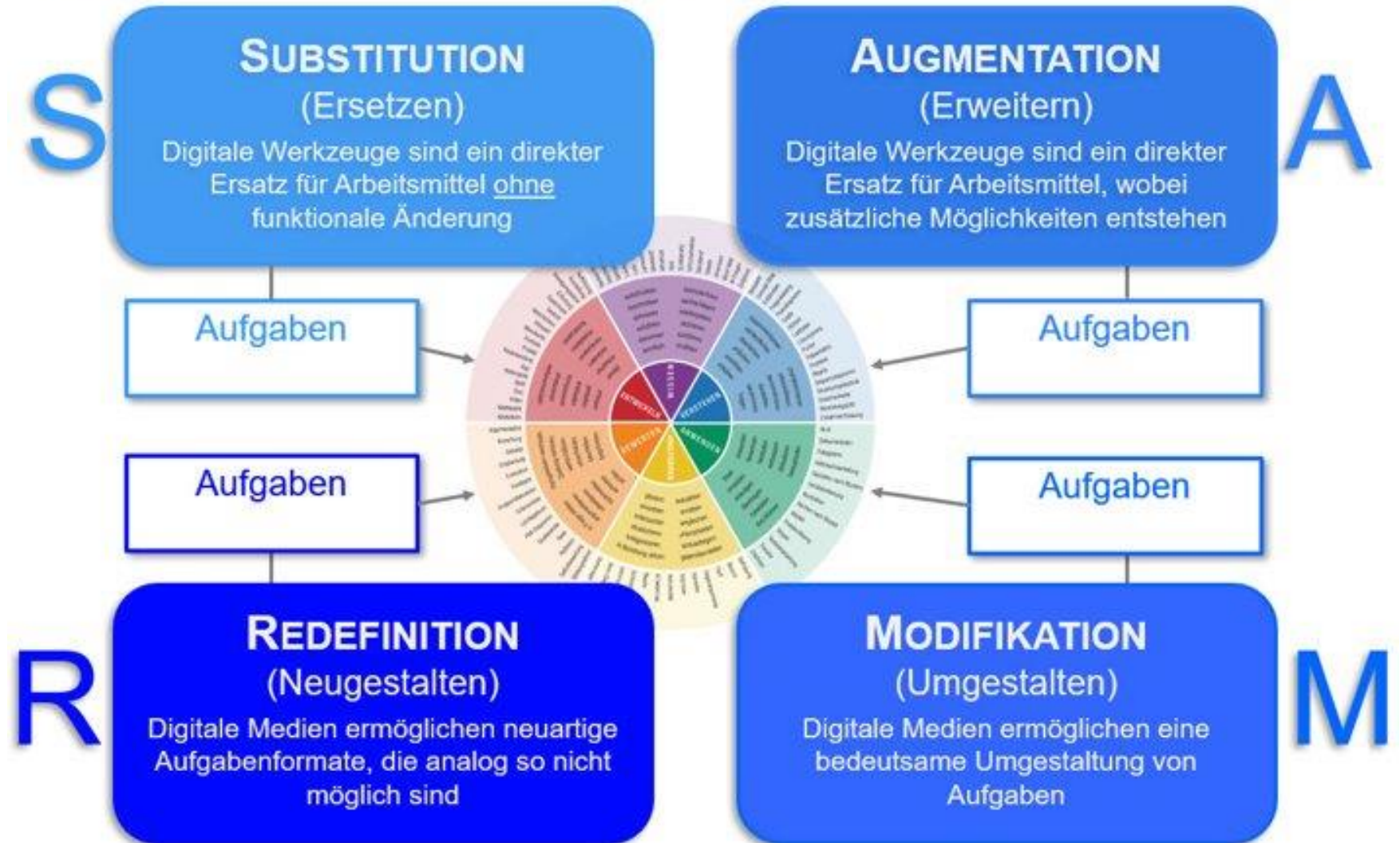
SUBSTITUTION (Ersetzen)

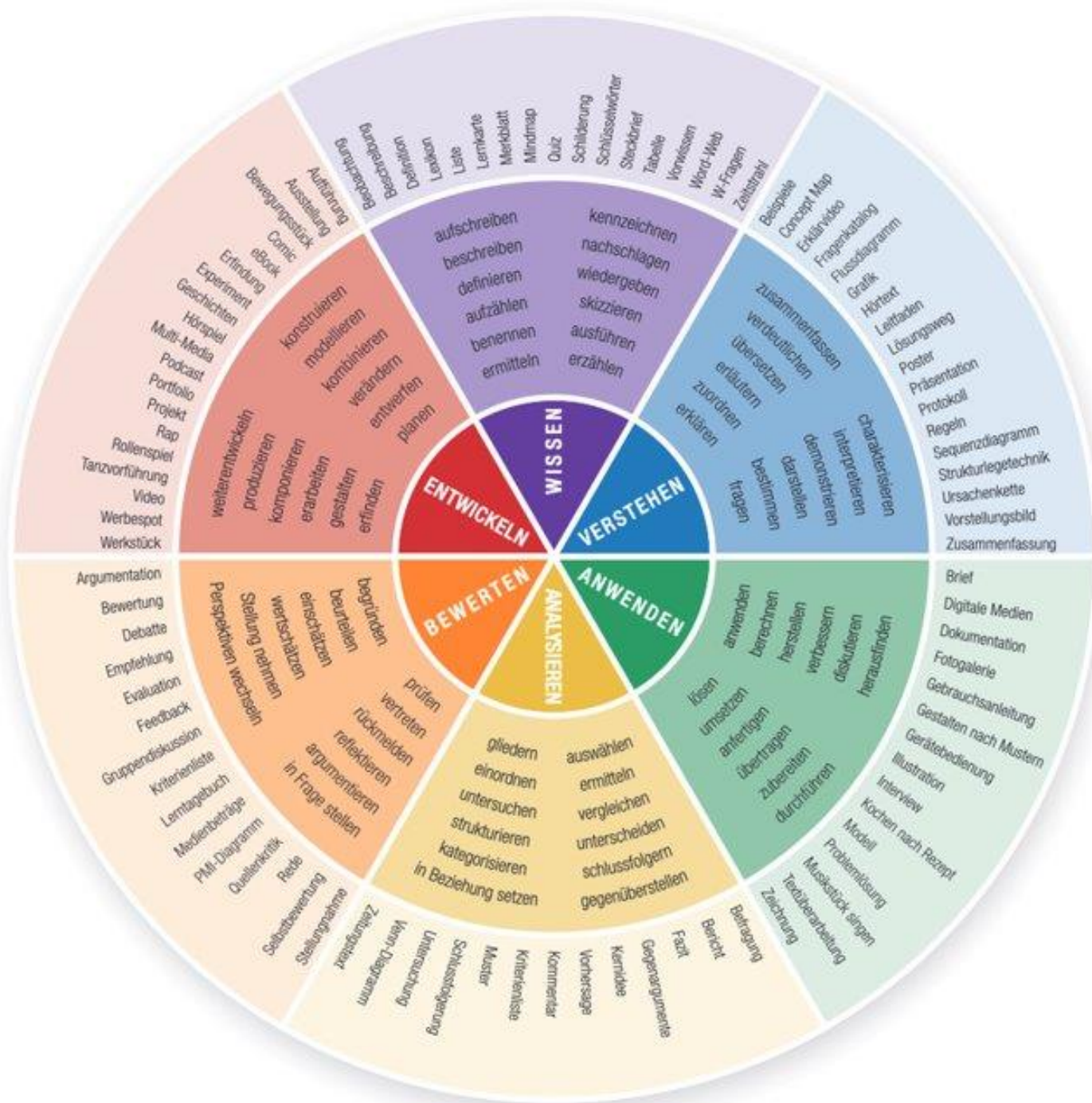
Digitale Werkzeuge sind ein direkter Ersatz für analoge Arbeitsmittel ohne funktionale Änderung

SAMR-Modell auf Kompetenzrad beziehen

Aufgaben für Wissen, Verstehen, Anwenden, Analysieren, Bewerten, Entwickeln

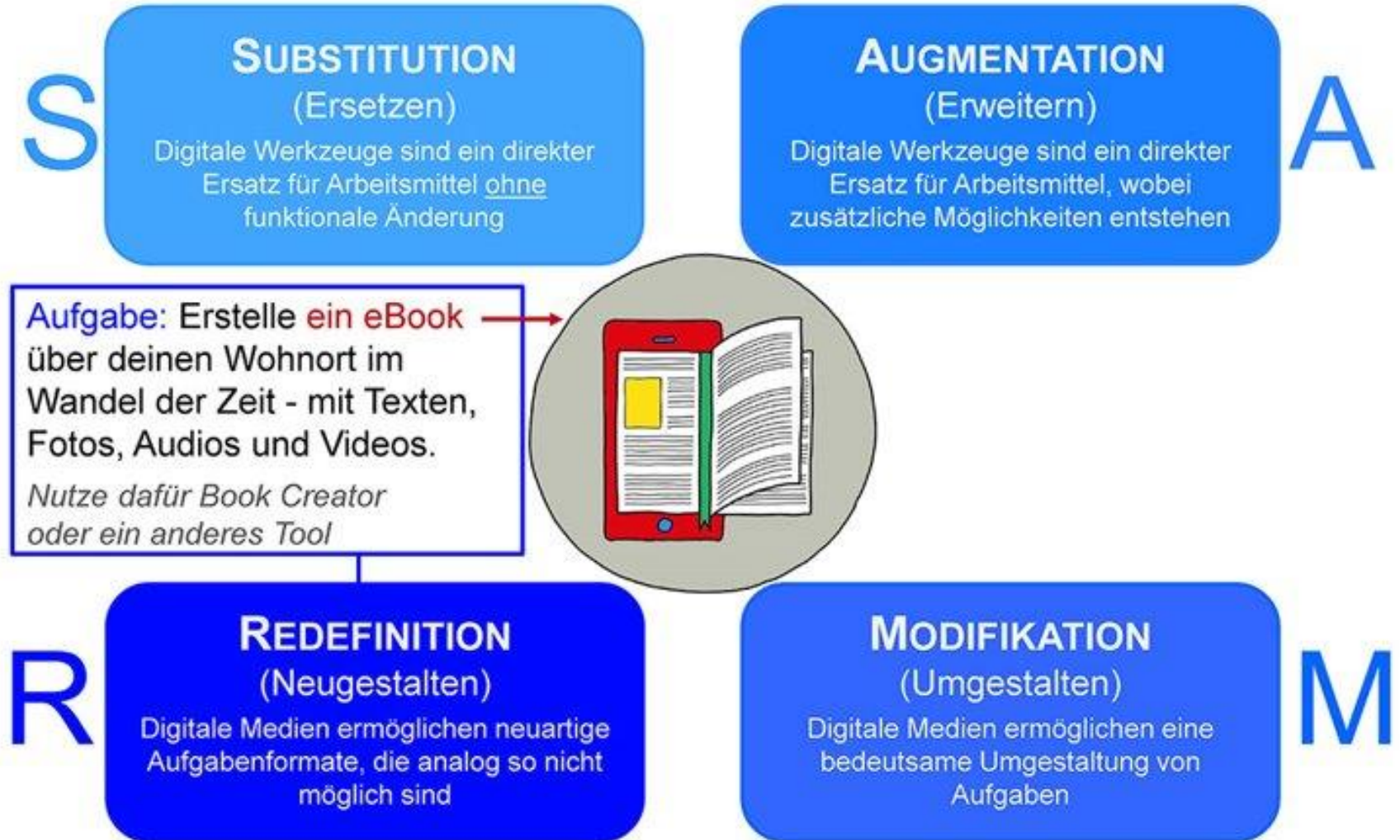
Didaktik





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 Unterrichtsalldag 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. BEDENKEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienuausrüstung (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 mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prozesse der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumgebung kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln 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 Aussagegehalt beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengelenkte Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, sachbezogen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten kennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quellendokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Medientexte und -programme analysieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gelieferte Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Ungemessene und gefährdende Mediennutzung erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und MMR- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybermobilität und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und rechtliche Risiken und Auswirkungen von Cybermobilität und -kriminalität erkennen; Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsrechts, des Urheberrechts, Urheber- und Nutzungsrechte sowie Lizenzmodelle kennen und anwenden	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstbestimmt regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswertung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

UNTERRICHTEN	ERZIEHEN	LEHRN UND LEISTEN FÖRDERN	BERATEN	SCHULE ENTWICKELN
Digitale Lehr- und Lernressourcen Digitale Ressourcen und Materialien für das Lehren und Lernen adressatengerecht und zielorientiert auswählen, modifizieren und eigenständig einsetzen	Verantwortliche Mediennutzung Die Bedeutung von Medien und Digitalisierung kennen und Schülern und Schülern beibringen, das eigene Medienverhalten und die Medienumgebung kritisch zu reflektieren, um Medien zielgerichtet und sozial verantwortlich zu nutzen	Diagnostik und individuelle Förderung Digitale Möglichkeiten für die Diagnostik und für die individuelle Förderung der Lernenden mit unterschiedlichen Lernausgangslagen innerhalb und außerhalb des Unterrichts nutzen	Lernberatung Mögliche Lernprozessprobleme und summarische Feedbacks mithilfe digitaler Medien kennen und gezielt für die Lernberatung einsetzen	Medienbezogene Schulentwicklung Schulentwicklungsarbeit an den Anforderungen der Digitalisierung anpassen und ein am Schulprominent orientiertes schulisches Medienkonzept im Sinne eines ganzheitlichen Lernens verankern, gestalten und umsetzen
Schüler- und Kompetenzorientierung Digitale Medien im Fachunterricht reflektiert, situationsgerecht, schüler- und kompetenzorientiert unter Berücksichtigung unterschiedlicher Lernausgangslagen und Lernausgangspunkte einsetzen	Identitätsbildung und Informationskritik Schülerinnen und Schülern bei der Entwicklung ihrer Identitätsbildung in der digitalen Welt unterstützen, zur Reflexion des eigenen Medienhandelns anregen sowie eine kritische Haltung und einen kompetenten Umgang mit Medienangeboten und Medieninhalten unterstützen	Eigenverantwortliches Lernen Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler erfassen, weiterentwickeln, bei der Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen berücksichtigen und Schülern und Schülern beibringen, ihr Lernen mithilfe digitaler Medien innerhalb und außerhalb der Schule zu gestalten	Beratungskonzepte Beratungskonzepte zum Umgang mit medienbezogenen Verhaltensproblemen erkennen und geeignete Beratungskonzepte entwickeln und nutzen	Gemeinsame Professionalisierung Möglichkeiten neuer Technologien zur Zusammenarbeit und gemeinsamen Professionalisierung auf Schullebene und mit Externen für die zukunftsgerichtete Weiterentwicklung von Schule nutzen
Veränderung der Lernkultur Lernkultur kommentiert, kooperativ und kollaborativ unter Nutzung erweiterter digitaler Analyse- und technologischer Möglichkeiten gestalten und personalisiertes und selbstbestimmtes Lernen unterstützen	Medienrecht und -ethik Medienrechtliche und medienethische Konzepte in Schul- und Unterrichtssituation sowie bei der eigenen professionellen Medienumgebung reflektieren und ihre Bedeutung für Werthaltung, Meinungsbildung und Entscheidungsprozesse kennen und berücksichtigen	Aufgaben- und Prüfungsformate Neue, auch adaptive technologisierte Aufgaben- und Prüfungsformate kennen, einsetzen und selbstständig entwickeln	Kooperation mit Beratungseinrichtungen Mit externen Beratungseinrichtungen, z. B. den Trägern der Kinder- und Jugendhilfe, dem Schulpsychologischen Dienst, kommunalen Medienzentren und der Landesanstalt für Medien NRW im Kontext medienbezogener Beratungsanlässe kooperieren	Innovationsprozesse Technologische und pädagogische Entwicklungen für die Gestaltung und Modernisierung von Schule nutzen und schulische Innovationsprozesse aktiv mitgestalten
Digitale Transformationsprozesse Lernarrangements unter Berücksichtigung sozialer und kultureller Lernbedingungen und gesellschaftlicher sowie arbeitsweltlicher Transformationsprozesse im Zuge der Digitalisierung planen, durchführen und reflektieren	Regeln, Normen und Werte Gemeinsame Regeln, Normen und Werte zum kritischen und eigenverantwortlichen Umgang mit digitalen Medien in medien- und digitalisierten Lebens- und Lernumgebungen in Schule und Unterricht etablieren, in gesellschaftlichen und arbeitsweltlichen Zusammenhängen reflektieren und umsetzen	Bildungschancen Die besondere Relevanz von Medienkompetenz für Bildungsprozesse und die selbstbestimmte Lernentwicklung reflektieren und mit Schülern und Schülern im Hinblick auf bestmögliche Bildungschancen für alle SchülerInnen und Schülern sowie in multiperspektivischen Teams entwickeln und einsetzen	Kooperation und Kommunikation Digitale Möglichkeiten für Beratung, Zusammenarbeit, Kooperation und Kommunikation mit Eltern bei der Erhaltung und Entwicklung von Partnerschaften und mit Partnern verschiedener Lernumgebungen in der Lehr- und Lernumgebung sowie in multiperspektivischen Teams entwickeln und einsetzen	Organisation und Verwaltung Digitale Möglichkeiten und Werkzeuge für schulische Organisations- und Verwaltungsprozesse nutzen und reflektiert anwenden; medienrechtliche und persönliche sowie technische Aspekte der Informationsverarbeitung beachten

Das war mir bezogen auf digitale Medien wichtig...

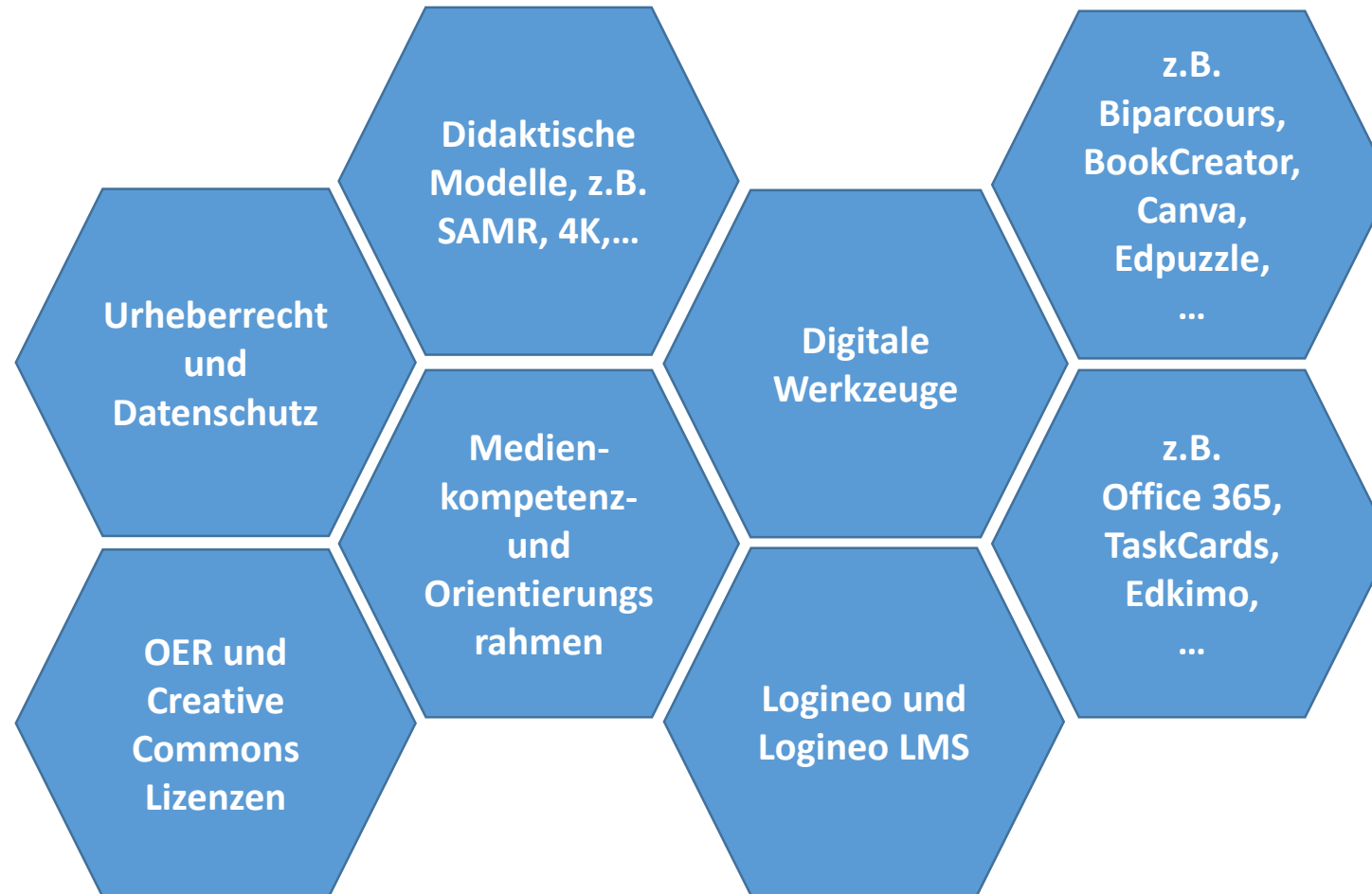
Hier wurden Schülerinnen und Schüler durch digitale Medien aktiviert...

Das wurde durch den Einsatz digitaler Medien in dieser Stunde besonders gefördert...

Das war bezogen auf digitale Medien für mich herausfordernd...

Diese Erfahrungen habe ich aus der Stunde gewonnen und könnte mir in Zukunft vorstellen...

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