



Dokumentation 1. Bildungskonferenz

## „Fahrplan Bildung – eine Bildungsstrategie für den Landkreis Wittenberg“

15. November 2018

Stadthaus Wittenberg



LANDKREIS WITTENBERG  
BILDUNGSBÜRO

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



Zusammen.   
Zukunft.  
Gestalten.

## Impressum

Dokumentation der ersten Bildungskonferenz des Landkreises

- Bearbeitungsstand: 20. Februar 2019
- Herausgeber: Landkreis Wittenberg  
Der Landrat  
Breitscheidstr. 3, 06886 Lutherstadt Wittenberg
- Redaktion: Landkreis Wittenberg, Fachdienst Jugend und Schule  
Abteilung Bildung und Planung  
Breitscheidstraße 4, 06886 Lutherstadt Wittenberg
- Bildungsmanagement im Landkreis Wittenberg  
Anne Randow, Bildungsmonitorerin  
Tel.: 03491 479-415
- Koordinierungsstelle RÜMSA  
Katharina Höhne, Sachbearbeiterin für Öffentlichkeitsarbeit  
Tel.: 03491 479-464
- Copyright: Alle Rechte zur Vervielfältigung und Verbreitung, insbesondere auch das Recht der Einspeicherung in Datenbanken und die Rechte an den Bildern liegen beim Herausgeber und bedürfen dessen ausdrücklicher Einwilligung.
- Bildquellen: <https://stock.adobe.com/>

### **Kurzdarstellung zum Projekt Bildungsmanagement im Landkreis Wittenberg**

Wir schaffen eine koordinierte Bildungslandschaft als Standortfaktor und Indikator für die Zukunftsfähigkeit unseres Landkreises. Im Rahmen des Projektes wird ein datenbasiertes Bildungsmonitoring und -management aufgebaut, um Bildungsprozesse transparent abbilden und effektiv steuern zu können. Ziel ist es, das lebenslange Lernen für alle Bürger des Landkreises in allen Lebensphasen zu fördern. In unserer zentralen Koordinierungsstelle werden verschiedene Projekte mit Bildungsbezug unter einem Dach vereint, so dass eine optimale Koordination sowie verbesserte Zu- und Übergänge zu passgenauen Angeboten im Bildungswesen geboten werden können.

Das Vorhaben wird im Rahmen des Programms „Bildung integriert“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, dem Europäischen Sozialfonds und dem Landkreis Wittenberg gefördert. Ziel der Europäischen Union ist es, dass alle Menschen eine berufliche Perspektive erhalten. Der Europäische Sozialfonds (ESF) verbessert die Beschäftigungschancen, unterstützt die Menschen durch Ausbildung, Qualifizierung und trägt zum Abbau von Benachteiligungen auf dem Arbeitsmarkt bei.

In der gesamten Dokumentation wird für die bessere Lesbarkeit bei geschlechtsspezifischen Begriffen die maskuline Form verwendet. Diese versteht sich geschlechtsneutral und gilt für Frauen und Männer gleichermaßen.

### **Weitere Informationen**

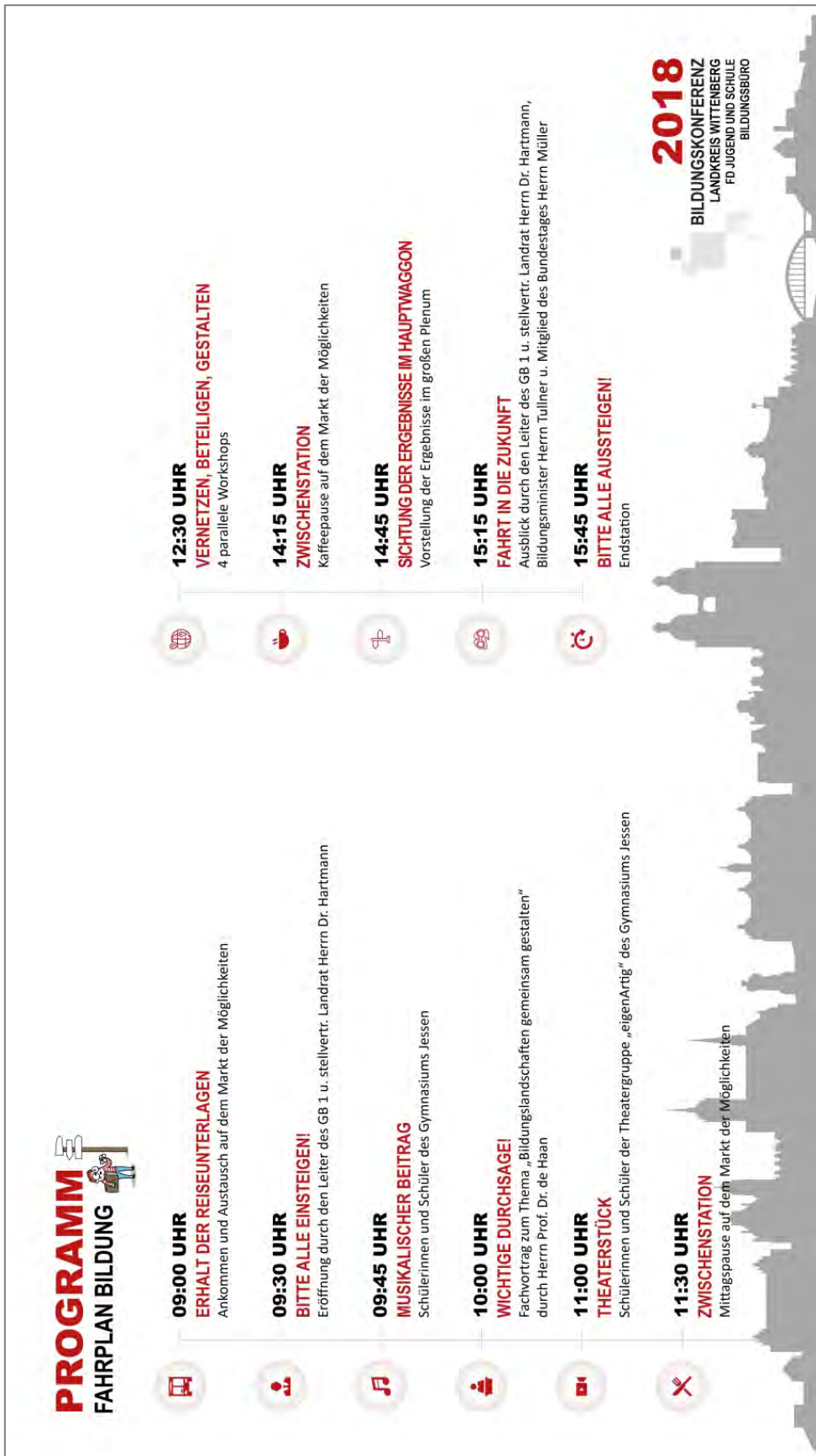
<http://www.landkreis-wittenberg.de/de/bildung-integriert.html>

## Inhaltsverzeichnis

<b>Impressum .....</b>	<b>2</b>
<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>3</b>
<b>Programm.....</b>	<b>4</b>
<b>Markt der Möglichkeiten .....</b>	<b>5</b>
<b>Kulturelles Rahmenprogramm.....</b>	<b>6</b>
<b>Eröffnung.....</b>	<b>7</b>
<b>Graphic Recording .....</b>	<b>10</b>
<b>Inputreferat „Bildungslandschaften gemeinsam gestalten“ .....</b>	<b>11</b>
<b>Makerspace 1 „Digitalisierung in der Bildung“ .....</b>	<b>13</b>
<b>Workshop 2 „Förderung von Schülern“ .....</b>	<b>17</b>
<b>Workshop 3 „Motivation für Bildung“ .....</b>	<b>19</b>
<b>Workshop 4 „Qualität von Bildung“ .....</b>	<b>22</b>
<b>Ausblick – Grußworte .....</b>	<b>26</b>
<b>Impressionen der Bildungskonferenz.....</b>	<b>30</b>
<b>Auswertung der Feedbackbögen.....</b>	<b>31</b>
<b>Teilnahmeliste.....</b>	<b>34</b>
<b>Anhang .....</b>	<b>36</b>

## Programm

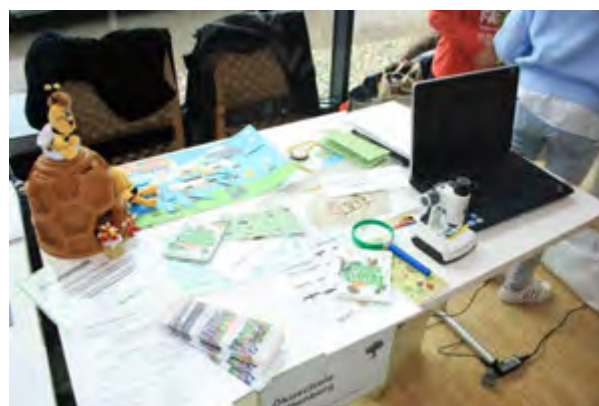
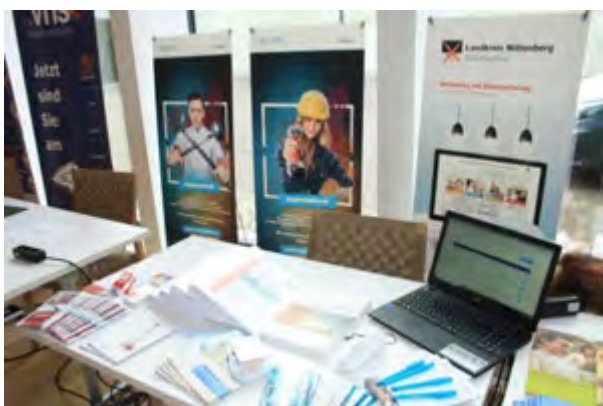
Moderation: Melanie Engler, Leiterin der Gedenkstätte KZ Lichtenburg Prettin



## Markt der Möglichkeiten

Auf dem Markt der Möglichkeiten erhielten die Teilnehmer der Bildungskonferenz einen Einblick in das Aufgabenspektrum von 15 Bildungsakteuren und die Möglichkeit zum interdisziplinären Austausch. Folgende Bildungsakteure stellten das Profil ihrer Tätigkeit, ihre Kernkompetenzen und Angebote vor:

- Bildungsbüro des Landkreises Wittenberg
- Medienmobil des Landkreises Wittenberg
- Kreisvolkshochschule Wittenberg
- Augustinuswerk e. V. – Lutherstadt Wittenberg
- Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Wittenberg e. V.
- Arbeitsgemeinschaft Erziehungs- und Familienberatung (Diakonisches Werk im Kirchenkreis Wittenberg)
- Gemeinnütziger Behindertenverband Wittenberg GmbH
- Internationaler Bund Wittenberg
- Volkssolidarität Kinder-, Jugend- und Familienwerk gGmbH S-A
- Wirtschaftsförderungsgesellschaft Anhalt-Bitterfeld | Dessau | Wittenberg mbH
- Berufsbildungszentrum Elbe GmbH
- Bildungszentrum für Beruf und Wirtschaft e. V. Wittenberg
- Gemeinschaftsschule Friedrichstadt
- Sekundarschule Heinrich Heine
- Ökoschule Wittenberg



## Kulturelles Rahmenprogramm

Das künstlerische und musikalische Rahmenprogramm wurde durch Schüler des Gymnasiums Jessen und des Luther-Melanchthon-Gymnasiums gestaltet. Dabei gab es drei Darbietungen von Lorient durch die Theatergruppe "EigenArtig" des Gymnasiums Jessen unter Leitung von Cosima Schmidt sowie musikalische Beiträge an der Gitarre und vierhändig am Klavier.



## Eröffnung

### **Herr Dr. Hartmann**

#### **Leiter des Geschäftsbereiches 1 (Ordnung, Sicherheit, Soziales und Umwelt) und stellvertretender Landrat**

Sehr geehrte Damen und Herren, es ist mir eine große Ehre, Sie heute zur ersten Bildungskonferenz des Landkreises Wittenberg begrüßen zu dürfen. Ich möchte Ihnen zuerst die besten Wünsche von unserem Landrat Herrn Dannenberg ausrichten. Leider ist schon seit einiger Zeit klar, dass der Landrat aufgrund eines wichtigen auswärtigen Termins nicht an der Bildungskonferenz teilnehmen kann und mir wie man so schön sagt das Feld überlassen muss. Und auch ich werde mich kurzzeitig (11.30 bis 14.15) von der Veranstaltung verabschieden müssen, um in Vertretung für den Landrat einen weiteren Termin wahrzunehmen. Wir alle blicken auf eine langjährige und hochprofessionelle Zusammenarbeit in unserer Bildungslandschaft zurück und ich freue mich, dass sie unserer Einladung so zahlreich gefolgt sind. So umfangreich und vielfältig die Bildungslandschaft ist, so bunt ist der Blumenstrauß aus Akteuren, Vertretern und Praktikern aus formalen und non-formalen Bildungsbereichen, welche unseren heutigen Austauschprozess bereichern. Um nur einige zu nennen: verschiedene öffentliche und freie Bildungsträger, Vertreter von Kindertageseinrichtungen und Schulen, Akteure aus den Bereichen Jugendhilfe, berufliche Bildung und Weiterbildung, aber auch Vertreter der informellen und kulturellen Bildung. Hinzu kommen weitere wichtige interne und externe Partner, wie Mitarbeiter der Kreisverwaltung, der Bundesagentur für Arbeit, des Jobcenters, Bürgermeister und Vertreter der kreisangehörigen Städte, politische Entscheidungsträger aus Jugendhilfeausschuss, des Ausschusses für Schule und Kultur sowie weitere interessierte Kreistagsmitglieder.

Der Landkreis Wittenberg arbeitet seit vielen Jahren an der Idee einer abgestimmten und transparenten Bildungslandschaft und mit dem Beschluss des Kreistages wurde die Verwaltung im April 2014 konkret beauftragt, einen kommunalen Bildungsbericht für unseren Landkreis zu erarbeiten. Um dieses Ziel zu erreichen, hat der Landkreis Wittenberg die Förderrichtlinie „Bildung integriert“ genutzt. Durch die zusätzlichen Fördermittel des Europäischen Sozialfonds und des Bundesministeriums für Bildung und Forschung war es möglich im Juni 2016 das Projekt „Bildungsmanagement im Landkreis Wittenberg“ mit zwei zusätzlichen Personalstellen zu beginnen. Ziel dieses Projektes war und ist es, ein kommunales Bildungsmonitoring und -management aufzubauen, um eine Bildungslandschaft im Landkreis zu schaffen, die den modernen Ansprüchen der Bürger nach Bildung gerecht wird, die allen Bildungsbeteiligten Entwicklungsperspektiven ermöglicht und die vorhandenen Ressourcen sinnvoll einsetzt und miteinander vernetzt.

Das Projekt ist zweckmäßigerweise eingebettet in die Abteilung Bildung und Planung des Fachdienstes Jugend und Schule, denn dort sind neben der Sozial-, Schulentwicklungs- sowie Jugendhilfeplanung verschiedene Projekte mit Bildungsbezug verortet. So setzt sich die Netzwerkstelle „Schulerfolg sichern“ seit 2009 aktiv mit den Schulsozialarbeitern an den Schulen für den erfolgreichen Schulabschluss aller Schüler im Landkreis Wittenberg ein. Unsere Bildungskoordinatorin arbeitet seit 2016 an der Schaffung kommunaler Koordinierungsstrukturen zur Steuerung der Bildungsangebote für Neuzugewanderte und der Herstellung von Transparenz auf dem lokalen Bildungsmarkt. Und ebenfalls in 2016 begann über das Programm „RÜMSA“ das Projekt „Job. Läuft.“, welches sich im Rahmen der Zusammenarbeit von SGB II, III und VIII dem regionalen Übergangsmanagement am Übergang Schule-Beruf widmet.

Eine wichtige Voraussetzung für die Weiterentwicklung von Bildungslandschaften ist es, Transparenz über Bildungsangebote und -daten herzustellen. Ich möchte Ihnen hierzu zwei Beispiele nennen. Sie alle wissen, wie wichtig es ist, sich mit Netzwerkpartnern auszutauschen und gemeinsam Lösungsstrategien zu erarbeiten. Hierzu braucht es Plattformen wie Arbeitsgruppen, Gremien oder Beiräte. Bei der Vielzahl an Austauschformaten, die es bei uns im Landkreis Wittenberg in den unterschiedlichsten Handlungsfeldern gibt, war es uns wichtig diese systematisch darzustellen. Die Projektmitarbeiterinnen haben deshalb in Kooperation mit der Bildungskordinatorin eine Netzwerkanalyse erarbeitet. In dem dabei entstandenen Arbeitstool sind nun alle Netzwerke mit Bildungsbezug, von der frühkindlichen Bildung, über Netzwerke im Bereich Schule, Arbeitsgruppen, die sich mit dem Thema Ausbildung und Arbeit beschäftigten, bis hin zu migrationspezifischen Gremien erfasst. Mit Hilfe dieses Instruments können fortan zu bestimmten Themenfeldern relevante Ansprechpartner einfach identifiziert, Doppelstrukturen und Lücken aufgedeckt und reduziert werden.

Auch das kommunale Bildungsmonitoring liefert einen wichtigen Beitrag für die Herstellung von Transparenz, da es umfassende Daten zur Bildungssituation bei uns im Landkreis akquiriert, aufbereitet und zur Verfügung stellt – auch wenn sich herausgestellt hat, dass dies unter dem Aspekt des Datenschutzes kein einfaches Unterfangen ist. Als greifbares Produkt konnten wir den ersten Bildungsbericht des Landkreises Wittenberg nach der Abstimmung in den Fachgremien im März dieses Jahres im Kreistag vorgelegen. Der Bericht orientiert sich am lebenslangen Lernen und bildet alle Phasen einer modernen Bildungsbiografie von der frühkindlichen Bildung über Schulbildung, Ausbildung sowie berufliche und wissenschaftliche Bildung einschließlich der Rahmenbedingungen von Bildungsprozessen in fünf Hauptkapiteln ab. Der Bildungsbericht steht übrigens auch über die Homepage des Landkreises Wittenberg zum Download zur Verfügung. Über die positive Resonanz und die Forderung nach einer Fortschreibung im Kreistag haben wir uns gefreut. Darüber hinaus wurde im Rahmen der Diskussion im Kreistag hervorgehoben, dass es darauf ankommt, die Ergebnisse des Berichtes gemeinsam zu verwerten und an einem Fahrplan Bildung zu arbeiten. Genau das wollen wir heute mit Ihnen angehen: unseren gemeinsamen und weiteren Fahrplan für die Bildung im Landkreis Wittenberg besprechen. Die Bildungskonferenz soll eine Plattform bieten, um gemeinsam Schwerpunktthemen im Bereich Bildung zu diskutieren und Handlungsempfehlungen für eine zukünftige Bildungsstrategie im Landkreis Wittenberg abzuleiten, um die zuständigkeitsübergreifende und abgestimmte Zusammenarbeit weiter zu fördern.

Ich bin schon sehr gespannt auf unseren heutigen Referenten, der uns einen fundierten fachlichen Einstieg in die heutige Bildungskonferenz geben wird und uns auf Grundlage seiner langjährigen Forschung und Erfahrung noch einmal die Relevanz, aber auch Rahmenbedingungen zum Gelingen und Stolpersteine beim Aufbau einer funktionierenden, aufeinander abgestimmten Bildungslandschaft verdeutlichen wird. Wir freuen uns am Nachmittag auf einen interessanten Fachaustausch in vier parallelen Workshops. Zur Entwicklung dieser fachlichen Themen wurden neben Anregungen unmittelbar aus dem Bildungsbericht auch die Beiträge einer Arbeitsberatung vom Februar 2018 „Auf dem Weg zu einer Bildungsstrategie für den Landkreis Wittenberg“ sowie die Redebeiträge der Kreistagsmitglieder ausgewertet. Im Ergebnis wurden dem Ausschuss für Schule und Kultur sechs Themenvorschläge vorgestellt, von denen letztlich vier durch Priorisierung zur weiteren Bearbeitung und Diskussion ausgewählt worden sind. Die vier Workshops orientieren sich an diesen Themen: Digitalisierung in der Bildung, Förderung von Schülern, Motivation für Bildung und Qualität von Bildung.



Am Nachmittag sollte es ursprünglich eine Podiumsdiskussion geben, mit dem Bildungsminister des Landes, Herrn Tullner, unserem Kreistagsmitglied und Mitglied des Bundestags Herr Müller und mir, und zwar zu brennenden Fragen der Bildungspolitik. Aus terminlichen Zwängen mussten wir aber umplanen. So werden wir nun bildhaft gesprochen, über Grußworte ausgehend von den Höhen des Bundes über die Hügel des Landes bis zu den Niederungen des Landkreises, einen Blick auf die Bildungslandschaft des Landkreises erfahren und vielleicht auch einen Ausblick erhalten, wie sie sich zukünftig entwickeln kann und lässt. Deshalb halte ich mich an dieser Stelle auch mit einem Statement wie sich der Landkreis zum Thema Bildung positioniert zurück. Zum Abschluss möchte ich mich bereits jetzt bedanken: beim Stadthaus und damit der Lutherstadt Wittenberg, dass wir diesen ansprechenden Tagungsort für die heutige Veranstaltung nutzen können. Beim Augustinuswerk für das heutige Catering und natürlich auch bei all denen, die uns heute bei der Durchführung der Bildungskonferenz unterstützt haben, sei es das Bildungsbüro, aber auch diejenigen, die unsere Workshops durch die Vorstellung von Praxisbeispielen sowie die Moderation und Ausgestaltung erst ermöglicht haben. Damit übergebe ich das Wort an Frau Engler, die uns heute als Moderatorin durch den Tag begleiten wird. Ich freue mich auf eine ergebnisreiche Veranstaltung und wünsche uns allen einen erfolgreichen Veranstaltungstag! Gestalten Sie mit uns die Bildungslandschaft von morgen!

# Graphic Recording

## Frau Sandra Bach (Sandruschka) Illustration der 1. Bildungskonferenz im Landkreis Wittenberg

Frau Bach begleitete als besonderes Highlight die erste Bildungskonferenz mit Stift und Staffelei. Das Handgezeichnete wurde mithilfe des Graphic Recordings festgehalten, indem Sie in Echtzeit Wörter in Bilder und Zusammenhänge in Geschichten übersetzte. Damit gab Sie auch abstrakten Inhalten Form und Farbe und sorgt dafür, dass sie präsent bleiben.



➔ Impressionen von Sandruschka



Impressionen Sandruschka.pptx



## Inputreferat „Bildungslandschaften gemeinsam gestalten“

### Prof. Dr. Gerhard de Haan Institut Futur der Freien Universität Berlin

Nach der Eröffnungsrede von Dr. Hartmann erfolgte am Vormittag ein Fachvortrag zum Thema „Bildungslandschaften gemeinsam gestalten“ durch Professor Doktor de Haan, dem Leiter des Instituts Futur der Freien Universität Berlin. Zu Beginn seiner Präsentation äußerte er die These, dass es mindestens 30 Jahre von der Idee einer Reform bis zur Etablierung neuer Kompetenzen braucht. Dann ging er auf 3 explorative Szenarien zur Zukunft der Bildung ein:

- Szenario A: „Weiter so“: Robuster formeller Bildungssektor
- Szenario B: „Gemeinsam geht's besser“: Lokale Bildungslandschaften
- Szenario C: „Vergiss die Schule“: Freies Lernen in digitalen Netzen



Szenario A geht davon aus, dass der robuste bestehende formelle Bildungssektor resistent gegenüber fundamentalen Veränderungen ist und der Kompetenzerwerb überwiegend durch anleitende Kräfte gesteuert wird. Aufgrund der vielfältigen Anforderungen wie Chancengerechtigkeit, lebenslanges Lernen oder Inklusion kann dieses Szenario zu einer Überforderung der Einrichtungen führen.

Im Szenario C geraten die traditionellen Bildungseinrichtungen inklusive Personal zunehmend in die Krise und neue Organisations- und Lernformen wie virtuelle Lehrkräfte, Mustererkennung, Praxisbezogene Lerngemeinschaften und das selbstregulierte Lernen in digitalen Räumen gelangen an Bedeutung. Dieses Szenario erfordert eine starke Individualisierung und Beratung und eine Chancengerechtigkeit ist damit nicht gesichert, womit eine Überforderung der Lernenden einhergehen kann.

Szenario B geht von einer Neu-Kontextualisierung der Einrichtungen in Bildungszentren aus, womit ein Umdenken von der Funktion, bzw. Institution hin zum Individuum verbunden ist: „Was braucht dieser junge Mensch...?“ Dabei stehen für die lokalen Bildungslandschaften Kooperationen der Bildungsakteure für individuelle Lernbiografien im Mittelpunkt. Kommunale Bildungslandschaften sind demnach auf einem guten Weg, wenn sie folgende Kriterien erfüllen:

- Gemeinsame Agenda
- Einheitliche Erfolgskriterien
- Gegenseitige Unterstützung
- Permanente Kommunikation
- Starke Organisation als Rückrat.

Anschließend stellte Professor Doktor de Haan ausgewählte Ergebnisse aus der DELPHI-Studie „Bildungslandschaften 2030“ des Institut Futur vor, welche 2018 durchgeführt wurde und beantwortete Fragen aus dem Publikum.

➔ **Powerpoint-Präsentation von Prof. Dr. de Haan**



Präsentation  
Bildungslandschaften.

## Makerspace 1 „Digitalisierung in der Bildung“

### Moderation

Konstantin Kopp, Programmmitarbeiter bei „LiGa – Lernen im Ganztage“ der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) Sachsen-Anhalt

### Inhalte und Ablauf

Nach einer kurzen Einführung durch den Moderator hatten die Konferenzteilnehmer in diesem Beteiligungsformat die Möglichkeit, Technik im frühkindlichen und schulischen Bildungsbereich an verschiedenen Stationen selber zu erleben und auszutesten. Weitere Informationen zu den einzelnen Stationen sowie zahlreiche Erprobungssteckbriefe erhalten Sie auch unter: <https://moodle.bildung-lsa.de/liga/course/view.php?id=119>.

### Medienmobil des Landkreises

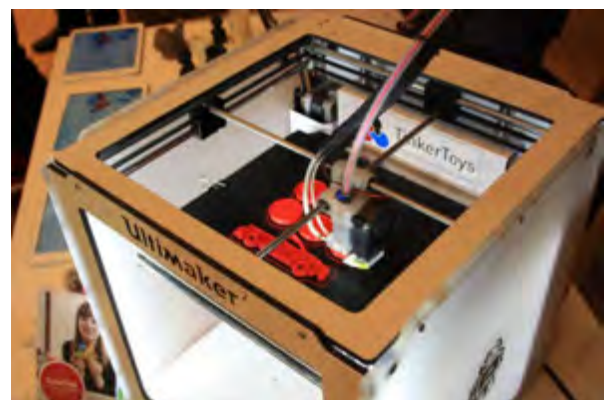
Referentin: Susann Stieler/ Landkreis Wittenberg

Das Medienmobil tourt seit März 2018 durch die Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtungen des Landkreises Wittenberg und unterbreitet der Zielgruppe dort die verschiedensten Angebote rund um das Thema Medien. Medienbildung und Medienkompetenz stehen dabei im Mittelpunkt: Die Zielgruppe soll lernen, mit Medientechnik sinnvoll umzugehen und zu produktivem, kreativem Arbeiten unter Berücksichtigung des Jugendmedienschutzes angeregt werden. Sie soll aber auch im niedrigschwelligen Bereich die Möglichkeit bekommen, leicht zugängliche Angebote wahrnehmen zu können. Die Besucher auf der Bildungskonferenz konnten an modernen Tablet PCs die verschiedensten produktiven Programme und deren Möglichkeiten kennenlernen und ausprobieren, sowie mithilfe einer VR-Brille Welten der virtuellen Realität erleben, welche in Zukunft vor allem in der Bildungslandschaft integrierbare Vorteile bieten wird.<sup>1</sup>

### 3D-Druck

Referentin: Josephine Ehlenberger

3D-Druck ist ein Fertigungsverfahren, bei dem Material Schicht für Schicht aufgetragen wird und so dreidimensionale Gegenstände (Werkstücke) erzeugt werden. Das aufwändige Herstellen von Formen und das Formenwechseln entfallen. Meist ist der Vorgang energetisch günstiger, insbesondere wenn das Material nur einmal in der benötigten Größe und Masse aufgebaut wird. Schüler haben bisher individuelle Gehäuse für den Raspberry Pi gedruckt. Aber es lässt sich natürlich sehr viel mehr damit machen.<sup>2</sup>



<sup>1</sup> Landkreis Wittenberg, Susann Stieler

<sup>2</sup> <https://moodle.bildung-lsa.de/liga/mod/page/view.php?id=3595>

## Puavo - eine Lernumgebung mit über 100 Open-Source-Programmen

Referent: Dr. Basil Stotz

Puavo ist ein ICT-Verwaltungs-System für Schulen, welches von der finnischen Firma OPINSYS programmiert worden ist. Seit 2005 wird Puavo in finnischen Schulen eingesetzt und laufend weiter entwickelt. Zurzeit werden über zehntausend Computer und Laptops in über hundertfünfzig finnischen Gemeinden mit Puavo verwaltet. Puavo ist universell und erlaubt Computer und Laptops, verschiedener Marken gleichzeitig zu nutzen. Es bietet über 100 Open-Source-Programme für Schulen wie beispielsweise Office-Programme, Audio-, Bild- und Videobearbeitung, Programmierumgebungen oder Lernsoftware.<sup>3</sup>

## Programmieren und inklusives Lernen mit dem Thymio

Referentin: Silke Heick

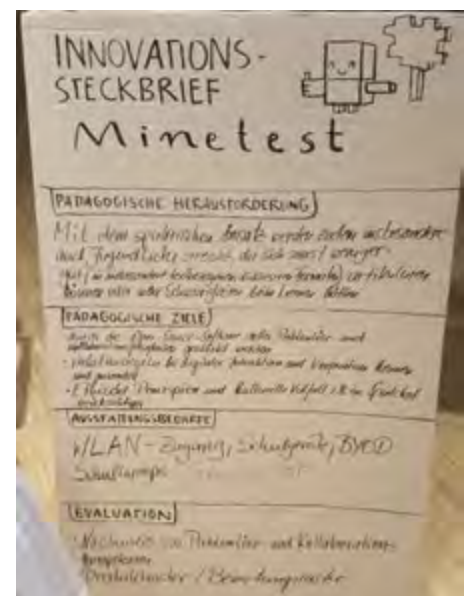
Thymio ist ein kleiner Roboter, der es erlaubt, die Welt der Robotik zu entdecken und die Sprache der Roboter zu lernen. Schüler mit unterschiedlichen Förderbedarfen sollen über den Open-Source-Roboter Thymio individuell und spielerisch technische Strukturen verstehen und unplugged als auch mit Hilfe visueller Programmierung lernen. Thymio ist ein mobiler Roboter, der über zwei Wege selbst programmierbar ist und für pädagogische Zwecke konzipiert wurde. Alle Hardware, Software und Dokumentationen werden von den verschiedenen Partnern lizenzfrei und quellcodeoffen zur Verfügung gestellt (OER, Open Source). Das bedeutet, dass alle Projekt-Partner ihre Beiträge frei zur Verfügung stellen, verwenden, weiterentwickeln und ihre Arbeiten auch wieder zur Verfügung stellen.<sup>4</sup>

## Minetest im Unterricht einsetzen

Referentin: Regine Albrecht

Yasmin Vogel, Ben Bloch, Alexander Gessner, Vincent Schulze, Tim Kühne, Maurice Heese

Minetest ist ein freies Open-World-Spiel. Spielgegenstand ist das Konstruieren von Bauwerken aus Blöcken mit verschiedenen Texturen in einer 3D-Welt. Über das Bauen hinaus können Programmierungen und elektrische Schaltungen eingesetzt werden. Das Spiel hat durch seine offene Struktur und Modifizierbarkeit fast beliebige Anwendungsmöglichkeiten. Unterricht als Ganztagsangebot kann so stärker an die Lebenswelt junger Menschen rückgekoppelt werden und Unterrichtsinhalte werden anschaulicher. Mit dem spielerischen Ansatz werden zudem



<sup>3</sup> <https://moodle.bildung-lsa.de/liga/mod/page/view.php?id=3594>

<sup>4</sup> [https://moodle.bildung-lsa.de/liga/pluginfile.php/5925/mod\\_resource/content/1/erprobungssteckbrief-boerdeschule-thymio\\_NEU%281%29%281%29.pdf](https://moodle.bildung-lsa.de/liga/pluginfile.php/5925/mod_resource/content/1/erprobungssteckbrief-boerdeschule-thymio_NEU%281%29%281%29.pdf)

insbesondere auch Jugendliche erreicht, die sich sonst weniger gut in insbesondere textbezogenen, diskursiven Formaten artikulieren können oder mehr Schwierigkeiten in der Lernmotivation hätten. Dies ist gerade für eine Gemeinschaftsschule zentral.<sup>5</sup>

### **Eine App für den Unterricht: Pflanzen und PC**

Referenten: Paula Viol, Emily Hartung

### **Unkaputtbares Schulnetz**

Referent: Carsten Burkhardt

### **Schüler entwickeln eine Schul-App - GTS Querbunt**

Referent: Frank Morgenstern



### **Robotik in der Gemeinschaftsschule Friedrichstadt**

### **Programmieren in der Grundschule**

Referentin: Fachlehrerin, Schüler der Johannes-Gutenberg-Grundschule

### **Die emuCLOUD in Sachsen-Anhalt**

Referent: Hendrik Berenbruch (LISA Sachsen-Anhalt)

Mithilfe der emuCLOUD können digitale Unterrichts- und Lehrmaterialien hochgeladen, geteilt und abgerufen werden. Lehrkräfte und Lernende können dabei von verschiedenen Endgeräten auf passwortgeschützte und gesicherte Daten zugreifen und bspw. Terminkalender abstimmen.<sup>6</sup>

### **Individualisiertes Lernen mit mobilen Endgeräten**

Referentin: Kessy Röwer, Leah Jolie Grill (Johannes Gutenberg Schule Wolmirstedt)

<sup>5</sup> [https://moodle.bildung-lsa.de/liga/pluginfile.php/5928/mod\\_resource/content/1/erprobungssteckbrief-beispiel-wanzleben-minetest%281%29%281%29%282%29.pdf](https://moodle.bildung-lsa.de/liga/pluginfile.php/5928/mod_resource/content/1/erprobungssteckbrief-beispiel-wanzleben-minetest%281%29%281%29%282%29.pdf)

<sup>6</sup> <https://www.bildung-lsa.de/support/emucloud.html#art36338>

## Das virtuelle Klassenzimmer in 3D

Referentin: Stefanie Weber (DKJS)

Bei der vorgestellten App "Google Expeditions" handelt es sich um eine Virtual-Reality-Anwendung, mit der man Expeditionen an die unterschiedlichsten Orte der Welt (und darüber hinaus) machen kann. Da es bereits begleitendes Lernmaterial gibt, kann diese Software direkt im Unterricht, in Projektarbeiten, AGs o.ä. eingesetzt werden. Das Team von Google Expeditions bietet sogar kostenlose Fortbildungen für Lehrkräfte an. Alle Informationen zur App, zum Begleitmaterial, sowie den Fortbildungen finden Sie auf folgenden Seiten:<sup>7</sup>

[https://edu.google.com/intl/de\\_de/products/vr-ar/expeditions/?modal\\_active=none#about](https://edu.google.com/intl/de_de/products/vr-ar/expeditions/?modal_active=none#about)

<https://www.derlehrerclub.de/projekte/sekundarstufe/expeditions>

### ➔ Weiterführende Informationen



Broschüre Stiftung  
Lesen.pdf

---

<sup>7</sup> Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) Sachsen-Anhalt, Stefanie Weber



## Workshop 2 „Förderung von Schülern“

### Moderation

Ines Petermann, Schulleiterin der Gemeinschaftsschule Friedrichstadt und Sachkundige Einwohnerin des Ausschusses für Schule und Kultur

### Inhalte und Ablauf

Dieser Workshop fokussierte die Förderung von leistungsstarken und leistungsschwächeren Schülern unseres Landkreises. Zur Förderung dieser Zielgruppen gibt es bereits verschiedene schulische und außerschulische Lernorte, wie Kindertageseinrichtungen, Schulen, Sportvereine, Bürgerinitiativen und weitere Akteure, die die Moderatorin mithilfe zweier Landkreiskarten beispielhaft visualisierte. Als Ergänzung dessen stellte Herr Kranz von der Sekundarschule Heinrich-Heine als Praxisinput das Produktive Lernen als besondere Lern- und Beschulungsform vor. In der anschließenden Arbeitsphase wurden die Workshopteilnehmer in vier Gruppen eingeteilt. Diese widmete sich der Analyse von Erwartungen und Lösungsstrategien, um Schüler unseres Landkreises durch bildungsbereichsübergreifende Zusammenarbeit noch besser unterstützen zu können. Dabei wurde zwischen dem schulischen und außerschulischen Bereich differenziert. Nach dem intensiven und produktiven Austausch wurden die Ergebnisse im Plenum präsentiert, Nachfragen beantwortet sowie Prioritäten mithilfe von Klebepunkten bestimmt.

### Ergebnisse

Diskutiert wurde im **schulischen Bereich** unter anderem die **Schaffung einer Koordinierungsstelle an der Schnittstelle Schule – außerschulische Partner** sowie der Einsatz von außerschulischen Experten. Dabei könnte die Finanzierung über ein Landesbudget für alle Schulen für Maßnahmen und Projekte gesichert werden. Den stärksten Zuspruch erhielt die Idee der **Schaffung eines Onlineportals für Experten**, die freiwillig in Schule mitarbeiten würden, wobei die **Verantwortung** dabei beim **Landkreis** gesehen wurde. Wichtig sind gemeinsame Projekte der Schulen und Kooperationen mit außerschulischen Partnern wie Musikschulen, Vereinen und Unternehmen. Dabei wurde die **strukturelle Erleichterung des Schnittstellenmanagements** in Verbindung mit der **Schaffung gesetzlicher Grundlagen** eingefordert. Neben der **Stärkung der frühkindlichen Bildung** wurden auch **spezielle Ferienangebote**, insbesondere auch für das **breite Mittelfeld der Schüler** sowie die Kooperation mit der Verwaltung, bspw. bei der Förderung und Beförderung außerschulischer Angebote befürwortet. Hervorgehoben und priorisiert wurde weiter, dass die **Potenziale der Angestellten** nicht ausschließlich nach Abschluss, sondern **auch nach Kompetenzen ausgeschöpft** und **in den regulären Betrieb integriert** werden sollten. Thematisiert wurden zudem die personelle Ausstattung sowie inhaltliche Ausgestaltung von Schulen. Dabei sollten mehr pädagogische Mitarbeiter, Förderschullehrer und Erzieher eingestellt, Schulpsychologen eingesetzt und therapeutische Angebote geschaffen werden. Von Bedeutung sind dabei auch die Wertschätzung und Unterstützung für Lehrende, die **Minimierung des bürokratischen Aufwandes**, die Flexibilisierung des Lehrplans und die **verpflichtende Form der Schulvorbereitung**.



In der Arbeitsphase zum **außerschulischen Bereich** wurde hervorgehoben, dass für die Umsetzung weitere Notwendigkeiten beachtet werden müssen wie die **flächendeckende Mobilität nach Schulende** oder **ausreichend finanzielle Mittel**. Auch die **Initiierung regionaler Messen zu Freizeit- und Sportangeboten**, die Bestandsaufnahme vorhandener Angebote und das Aufzeigen von Angeboten, insbesondere auch für Schüler mit hohen Begabungen wurden angeregt. Eingefordert wurde weiter, dass es keine Stundenkürzungen bei Mangel an Lehrkräften für AGs geben darf und schulübergreifende Angebote geschaffen werden müssen. In dieser Arbeitsgruppe wurden darüber hinaus Verträge mit Anbietern über das Landesschulamt und KVHS-Angebote für Schulen am Vormittag vorgeschlagen. Betont wurde, dass im gesamten Bereich die Barrierefreiheit grundsätzlich Beachtung finden muss. Bedeutsam sind weiter die Möglichkeit zum Erfahrungsaustausch von Fördervereinen und die Fortführung des Austauschs im Rahmen von bspw. Bildungskonferenzen.

→ **Ergebnisdokumentation Workshop 2**



Dokumentation  
Workshop 2.pptx

## Workshop 3 „Motivation für Bildung“

### Moderation

Tobias Thiel, Studienleiter für gesellschaftspolitische Jugendbildung, stellvertretender Direktor und Umweltbeauftragter der Evangelischen Akademie

### Inhalt und Ablauf

„Wie können Menschen für Bildung im Landkreis Wittenberg motiviert werden?“ war die zentrale Fragestellung dieses Workshops. Nach einem fachlichen Input galt es in Phasen der Kleingruppenarbeit zu erörtern, welche Maßnahmen und Anstrengungen bei uns im Landkreis bereits gut gelungen sind, welche Handlungsbedarfe und Lücken existieren und wie diese unter Einbindung der Stakeholder geschlossen werden können. Herr Thiel, der Moderator, begann den Workshop mit einer Einführung zum Thema Motivation und die aktuellen Schwierigkeiten um Schüler und Auszubildende für das Lernen zu motivieren. Er verwies auf zwei erfolgreiche Beispiele aus der Praxis vom Bildungszentrum für Beruf und Wirtschaft e. V. Wittenberg (BBW) und dem Europäischen Jugend Kompetenzzentrum Sachsen-Anhalt und übergab das Wort an Frau Kirk und Frau Thom vom BBW. Das BBW stellte seine verschiedenen Möglichkeiten der Kompetenzgewinnung und beim Ausbau von Fertigkeiten vor. Im Anschluss erfolgte die Vorstellung von Herrn Bergunder zur Motivationssteigerung durch ein Badges-Gewinnung Programm von GOEUROPE!, welches die Lernmotivation von Jugendlichen steigern soll. Nach den Inputs durch die Praxisbeispiele erläuterte Herr Thiel die Zielsetzung des Workshops und reichte vorbereitete Themen in Form von Flipchartpapieren an vier Gruppen. Er erklärte, dass er nach Ablauf einer bestimmten Zeit möchte, dass die Teilnehmer die Tische wechseln, um mit verschiedenen Akteuren ins Gespräch zu kommen. Insgesamt machte Herr Thiel in dieser Arbeitsphase drei Wechselrunden. Danach gab Herr Thiel jedem der vier Tische eine Vorlage zur tabellarischen Erarbeitung von Maßnahmen inklusive Akteuren und Zeitplänen, wobei sich die Teilnehmer zu neuen Möglichkeiten, wie Jugendliche motiviert werden können, verständigen sollten. Im Anschluss stellte ein Teilnehmer pro Gruppe das Erarbeitete vor. Nach der letzten Vorstellung beendet Herr Thiel den Workshop und stellt die Ergebnisse im großen Plenarsaal vor.

#### → **Powerpoint-Präsentation Bildungszentrum für Beruf und Wirtschaft e.V. Wittenberg (BBW)**



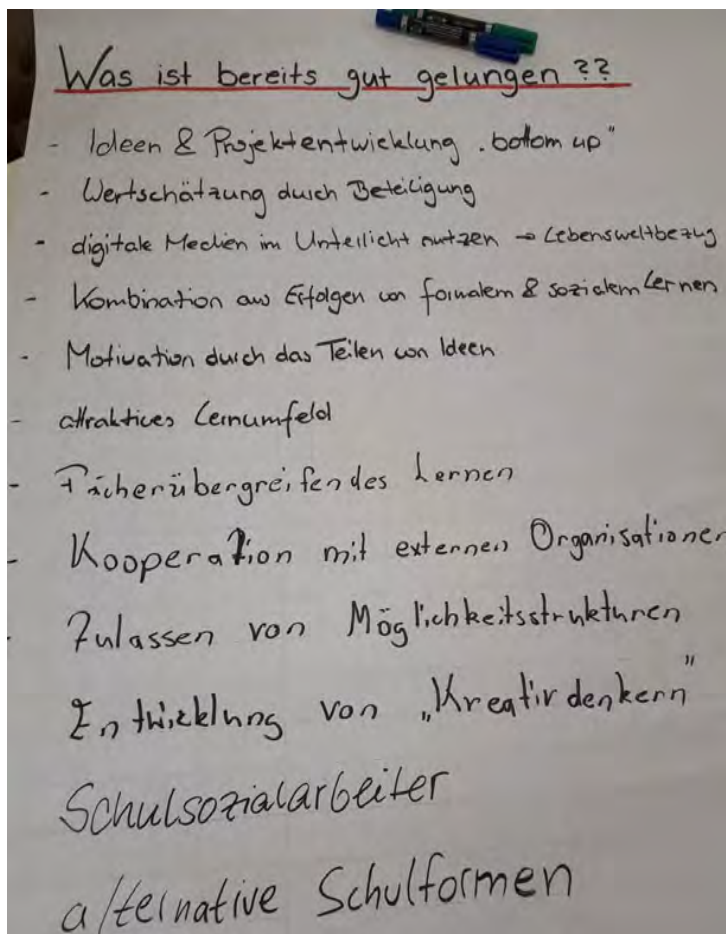
Präsentation  
BBW.pptx

#### → **Powerpoint-Präsentation GOEUROPE! Europäisches Jugend Kompetenz Zentrum**



Präsentation  
GOEUROPE.pdf

## Ergebnisse

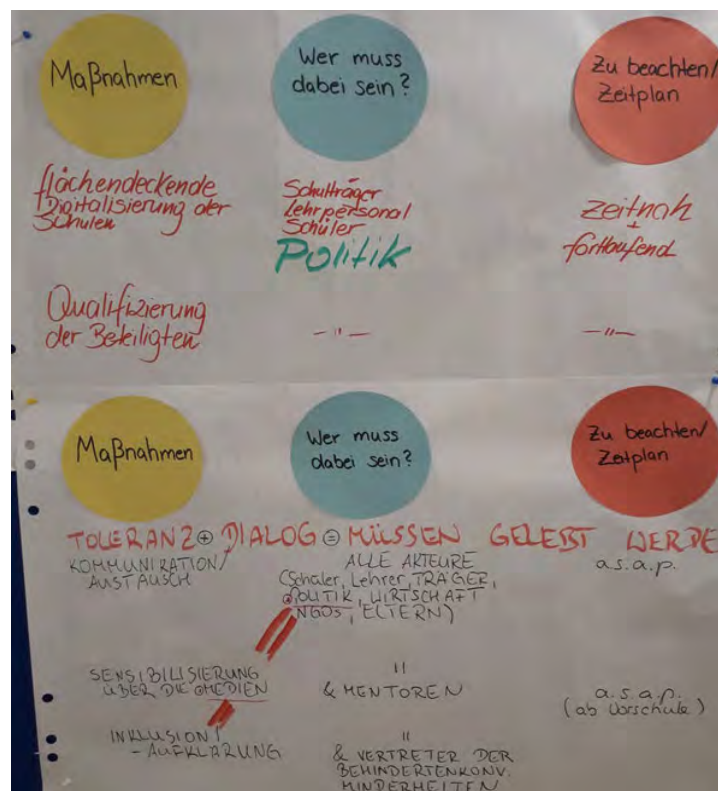


Zwei Gruppen arbeiteten heraus, **was** im Landkreis Wittenberg im Bereich der Motivation für Bildung **bereits gut gelingt**. Hervorgehoben wurde bspw. die Zusammenarbeit der Bildungsträger, die Netzwerkarbeit, z. B. in Form der Bildungskonferenz, außerschulische Angebote der Schulen und Belohnungssysteme wie z. B. das IHK-Stipendium. Genannt wurden weiter: Stärken stärken, Ziele haben, Zielerreichung nachhalten, Scheitern zulassen und die Verbundausbildung, welche die Qualität der Ausbildung sichert, Arbeitgeber unterstützt und für Ausbildungen motiviert. Gute Gelingensbedingungen gibt es zudem bereits durch Schulsozialarbeiter, alternative Schulformen, attraktives Lernumfeld und fächerübergreifendes Lernen. Gute Voraussetzungen hat der Landkreis auch durch die Kombination aus Erfolgen von formalen und

sozialem Lernen, Wertschätzung durch Beteiligung, Motivation durch das Teilen von Ideen, die Entwicklung von Ideen und Projekten „bottom up“ sowie die Entwicklung von Kreativdenkern. Gut gelungen ist zudem die Nutzung digitaler Medien im Unterricht für einen verbesserten Lebensweltbezug, das Zulassen von Möglichkeitsstrukturen und die Kooperation mit externen Organisationen.

**Handlungsbedarfe** werden u. a. gesehen bei der Sensibilisierung der Schüler für und damit die Freude am lebenslangen Lernen, der Flexibilität im Schulalltag, der Teilhabe an außerschulischen Angeboten und der Kommunikation zwischen den verschiedenen Akteuren. Thematisiert wurden in diesem Zusammenhang die Übernahme von Fahrtkosten für Schüler, die Schaffung von Vorbildern und klare Zielsetzungen. Ein Handlungsbedarf stellen Systeme zur Anerkennung dar, denn ein Verständnis für Badges als Form der Zertifizierung oder „Was motiviert“ fehlt. Wichtig ist darüber hinaus den Lernwillen zu erhalten, Bindungsarbeit an der Schule und der Abbau der Bürokratisierung. Mehrfach hervorgehoben wurde zudem die Arbeit mit und Sensibilisierung von Eltern und in diesem Kontext die Erziehung der Kinder. Vor dem Hintergrund des Zugangs zu digitalen Arbeitsmitteln wurde deutlich gemacht, dass auch die nachhaltige Betreuung und Erneuerung der technischen und digitalen Ausstattung gewährleistet werden muss. Als weitere Handlungserfordernisse wurden benannt: Inklusion, das Erlernen sozialer Kompetenzen bei Kindern und Fachkräften, Fortbildungen und Finanzierung. Zudem wird Geduld und Kontinuität eingefordert gerade auch vor dem Hintergrund von Befristungen.

In der zweiten Arbeitsphase wurden **konkrete Maßnahmen, Verantwortlichkeiten Fristen** erarbeitet. Als zwei wesentliche Maßnahmen wurden die **flächendeckende Digitalisierung der Schulen** und die **Qualifizierung der Beteiligten** benannt. Dabei sind mit Schulträger, Lehrpersonal, Schülern und Politik die gleichen Verantwortlichen zu berücksichtigen. Beide Maßnahmen sollten zeitnah und fortlaufend umgesetzt werden. So schnell wie möglich sollte **Kommunikation und Austausch** zwischen allen Akteuren wie Schüler, Lehrer, Eltern Träger, Politik, Wirtschaft, NGO's stattfinden. Bei Maßnahmen wie der **Sensibilisierung über die Medien** und **Inklusion/ Aufklärung**, welche ebenfalls so schnell wie möglich ansetzen sollten, müssen zusätzlich noch Mentoren bzw. Vertreter der Behindertenkonvention und Minderheiten einbezogen werden. Ein weiterer Ansatzpunkt ist ein **Talentmanagement, welches hilft die eigenen Talente zu entdecken**. Dieses sollte ständig und kontinuierlich erfolgen und neben den Feedbackgebern das gesamte Publikum berücksichtigen, wobei viele Bereiche betroffen und beteiligt sind wie bspw. Familie, Clique, Schule oder Verein. Die vier nachfolgend vorgeschlagenen Maßnahmen sind als lebenslange Prozesse zu betrachten, wobei der Start lieber jetzt als nie erfolgen sollte. Dabei sollten **individuelle Aktivitäten** wie bspw. Schülerfirmen initiiert werden unter der Berücksichtigung der Lehrer, Schüler und Eltern. Im Bereich der **Aus- und Weiterbildung** sind Personal, Arbeitgeber sowie Bildungsträger zu involvieren. Bei der **Motivation von Lehrern, Kindern und insbesondere Eltern** müssen Landesschulamt und politische Entscheidungsträger tätig werden. Die Schaffung eines **Systems zur Anerkennung** muss Lehrer, Eltern, Arbeitgeber und Betreuer einschließen.



### → Ergebnisdokumentation Workshop 3



Dokumentation  
Workshop 3.pptx

## Workshop 4 „Qualität von Bildung“

### Moderation

Frau Sylvia Ruge, Leiterin der Regionalstelle der Deutschen- Kinder- und Jugendstiftung in Sachsen-Anhalt

### Inhalt und Ablauf

Dieser Workshop beschäftigte sich damit, wie eine Bildungslandschaft dazu beitragen kann, die Qualität von Bildung zu verbessern. Da Transparenz über Bildungsangebote und -erfolge wichtige Bausteine für die Entwicklung von Bildungsketten sind, wurden verschiedene Produkte des Bildungsbüros aus diesem Bereich vorgestellt. Alle vier Produkte können über die Homepage des Landkreises Wittenberg eingesehen oder gedownloadet werden. Nachdem die strukturelle Verortung des Bildungsbüros innerhalb der Kreisverwaltung erläutert wurde, stellten Frau Randow und Frau Lamm vier ausgewählte Publikationen bzw. Arbeitsergebnisse aus den angebotenen Projekten vor.

Aus dem Projekt „Bildungsmanagement im Landkreis Wittenberg“ wurde der **kommunale Bildungsbericht** präsentiert. Er orientiert sich am lebenslangen Lernen und bildet alle Phasen einer modernen Bildungsbiografie von der frühkindlichen Bildung über Schulbildung, Ausbildung und wissenschaftliche Bildung bis hin zur Weiterbildung einschließlich der Rahmenbedingungen von Bildungsprozessen in fünf Hauptkapiteln auf über 340 Seiten ab. Der Bildungsbericht hat eine erste Transparenz zur Bildungssituation vor Ort geschaffen. In einem nächsten Schritt sollen gemeinsam mit den Bildungsakteuren, politischen Gremien und Entscheidungsträgern sowie der interessierten Öffentlichkeit im Landkreis auf Grundlage der vorliegenden Daten Handlungsbedarfe identifiziert sowie Handlungsempfehlungen erarbeitet und priorisiert werden, um eine gesamtkommunale Bildungs- und Planungsstrategie für den Landkreis Wittenberg zu entwickeln. Austauschformate wie Workshops tragen dazu bei gemeinsam Lösungsvorschläge, Handlungsziele und Maßnahmen zu erarbeiten und Verantwortlichkeiten für die Umsetzung festzulegen. Der Bildungsbericht kann auf der Homepage des Landkreises gedownloadet werden: [http://www.landkreis-wittenberg.de/de/datei/anzeigen/id/103110,1162/20180420\\_bildungsbericht\\_final.pdf](http://www.landkreis-wittenberg.de/de/datei/anzeigen/id/103110,1162/20180420_bildungsbericht_final.pdf).

Als zweites wurde die Publikation „**Tipps zum Schulanfang – Eine Orientierungshilfe für Eltern im Landkreis Wittenberg**“ vorgestellt. Die Orientierungshilfe entstand im Rahmen der Aktivitäten und Impulse des Runden Tisches „Erziehen statt Strafe“, welcher sich aus dem Zusammenschluss von Fachkräften im Jahr 2013 gründete, um Schulpflichtverletzungen im Landkreis Wittenberg zu reduzieren. Es handelt sich um eine 16-seitige, quadratische Broschüre, welche sich in zwei Abschnitte untergliedert. Im ersten Abschnitt werden alle wichtigen Ansprechpartner in der Schule benannt. Dafür sind Platzhalter integriert, um die Namen des Schulleiters, des Klassenlehrers, des Schulsozialarbeiters und der Pädagogischen Mitarbeiter individuell einzutragen. Im zweiten Abschnitt werden pädagogische, medizinische, psychologische und sonstige Fragen rund um das Thema Lernen beantwortet sowie regionale Unterstützungsangebote benannt. Die Texte wurden in Kooperation mit verschiedenen Netzwerkpartnern verfasst, bspw. Akteure der Schulsozialarbeit, Jobcenter, Kinder- und jugendärztlicher Dienst und Träger der freien Jugendhilfe. Auf den letzten beiden Seiten sind wichtige Kontaktpartner abgedruckt. Die Broschüre kann bei der Netzwerkstelle angefragt werden oder über die Landkreisseite heruntergeladen werden: [https://www.landkreis-wittenberg.de/de/datei/anzeigen/id/117497,1162/190708\\_elternwegweiser.pdf](https://www.landkreis-wittenberg.de/de/datei/anzeigen/id/117497,1162/190708_elternwegweiser.pdf).

Im Anschluss wurde der **Bereich „Integration“**, welcher auf der Webseite des Landkreises unter: <https://www.landkreis-wittenberg.de/de/integration.html> zur Verfügung steht, vorgestellt. Dort können Angebote, Projekte und Ansprechpartner rund um das Thema Migration/Integration eingesehen werden. Dazu gehören beispielsweise eine Auflistung von Beratungsstellen für Migranten, Informationen zur frühkindlichen und schulischen Bildung, eine Übersicht der Sprachkursträger, ehrenamtliche Unterstützungsleistungen sowie Ansprechpartner im Bereich Ausbildung und Arbeit. Die Inhalte wurden gemeinsam durch die Koordinierungsstelle Migration sowie die Bildungskoordinatorin für Neuzugewanderte erarbeitet und werden regelmäßig aktualisiert.

Für einen erfolgreichen Übergang von Schule zu Ausbildung und Beruf sind Praktika für die jungen Menschen ein sehr wichtiger Baustein, um einen Einblick hinter die Kulissen der regionalen Unternehmen sowie in die Inhalte, Voraussetzungen und damit verbundenen Anforderungen der Ausbildungsberufe zu erhalten. Auch für die Unternehmen stellen Praktika eine Chance dar, zukünftige Fachkräfte näher kennenzulernen und für das eigene Unternehmen zu gewinnen. Aus diesem Grund wurde durch das Projekt „Job.läuft.“ eine **virtuelle Praktikumsbörse** entwickelt: <http://www.landkreis-wittenberg.de/de/praktikumsplaetze.html> und im Workshop gezeigt. Neben Praktika können auch Ferienjobs eingesehen werden. Im Rahmen der Präsentation wurden die verschiedenen Filterfunktionen erklärt. Die Suche lässt sich bspw. nach Region, Berufsfeld oder auch Art des Angebotes (Ferienjob oder Praktikum) verfeinern. Zudem kann eine Merkliste zu den einzelnen Angeboten erstellt werden und verschiedene Icons dienen zur schnellen Erkennbarkeit der Berufsfelder.



In der vertiefenden Arbeitsphase galt es gemeinsam zu überlegen, welche Schritte und Verantwortlichkeiten für den Aufbau einer abgestimmten Bildungslandschaft zur Erhöhung der Qualität von Bildung erforderlich sind. Die Workshopleiterin Frau Ruge stellte dafür die Definition der Bildungslandschaft vor, benannte erste Handlungsbedarfe, welche im Projektverlauf bereits identifiziert wurden und visualisierte eine Bildungskette. Die Teilnehmer haben sich in fünf Gruppen zu selbst gewählten Themen zusammengefunden. Eingesetzt wurden für die Gruppenarbeit vorbereitete Moderationsscheiben, welche mithilfe Schlüsselbegriffen die Arbeitsweise strukturierten. Nach der Diskussions- und Erarbeitungsphase haben die einzelnen Gruppen den anderen Workshopteilnehmern ihre Ergebnisse vorgestellt und das Forum konnte ergänzende Ideen äußern.

## Ergebnisse

Die fünf Arbeitsgruppen beschäftigten sich mit den Themen:

- **Übergeordnetes Gremium für die Bildung, bspw. Bildungsbeirat**
- **Sozialarbeit in Kindertageseinrichtungen**
- **Verstetigung der Schulsozialarbeit an allen Schulen**
- **Steigerung der Qualität der Abschlüsse**
- **Übergang Schule-Beruf → fundierte Berufswahlentscheidung**

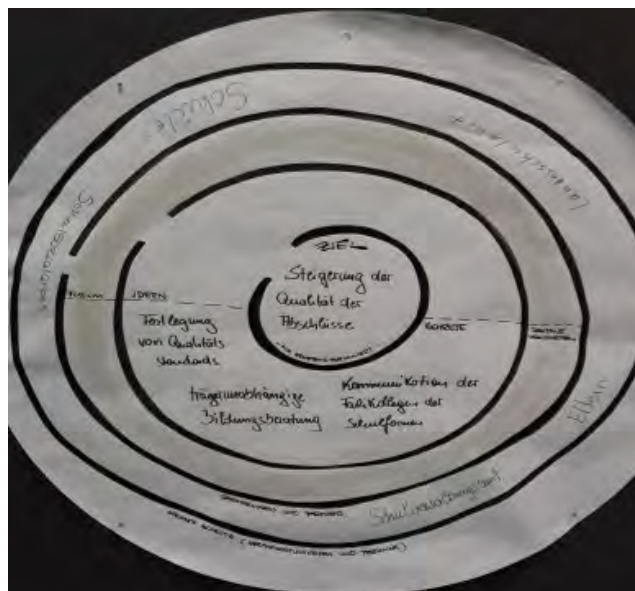
Eine Gruppe beschäftigte sich mit der **Gründung eines Bildungsbeirates**. Dieser ist als Gremium für richtungsweisende Beschlussfassungen zum Thema Bildung im Landkreis Wittenberg zu verstehen, in dem strategische Bildungsakteure zusammenwirken. Diskutiert wurde u. a. welche zusätzlichen **Akteure** neben bspw. Landrat, Agentur für Arbeit, Jobcenter, Landesschulamt, Schulen, Industrie- und Handelskammer, Handwerkskammer oder den Ausschussvorsitzenden von Jugendhilfeausschuss und Ausschuss für Schule und Kultur zu berücksichtigen wären. Mögliche weitere Mitglieder könnten sich aus der informellen Bildung, außerschulischen Lernorten, der Kultur, der Wirtschaft oder NGO's rekrutieren. Damit ein solches Gremium nicht aufgrund zu hoher Mitgliederzahlen arbeitsunfähig wird, wurde die **Idee eines Losverfahrens** entwickelt. So könnten sich interessierte Bildungsakteure nach einem Aufruf zur Wahl stellen und per Los für 3 Jahre gewählt werden. Die **Mitarbeiter des Bildungsbüros** wurden als Verantwortliche mit der **weiteren Bearbeitung** dieses **Themas** beauftragt, wobei **nächste Schritte** im **Februar 2019** getätigt werden sollten.

**„An jeder Kita soll eine Sozialarbeit, mit dem Ziel die Eltern zu unterstützen etabliert werden“** war das Ziel, welches die zweite Arbeitsgruppe formulierte. Diese sollte abgelöst von der pädagogischen Arbeit am Kind und unterstützt durch die Kita-Leitung agieren können. Dabei wirkt sie **entlastend und präventiv** und soll vielfältige Problemlagen wie Trennung, Überforderung, Anträge, BuT oder Krisen bearbeiten und lösen. Eine Befragung der Eltern könnte **geeignete und gewünschte Zugangswege** offenlegen, bspw. ob lieber an Dritte also extern vermittelt oder Sozialarbeit intern in der Kita als Teil der Beziehungsarbeit verankert werden sollte. Die Erfahrungen aus der Praxis zeigen jedoch, dass Eltern nicht in externen Beratungsstellen ankommen, weil diese teilweise als Schwelle oder Stempel wahrgenommen werden. Vorgeschlagen wurde, die Stellenanteile für diese zusätzlichen Kräfte abhängig von der Größe der Einrichtung und eines kennzahlengestützten Sozialindex zu bemessen. Als weiterer wesentlicher Schritt wurde die **Festlegung der Finanzierung** benannt. Mögliche Ideen waren Projektförderungen, grundlegende Förderrichtlinie des Landes oder des Landkreises oder die Nutzung des §16a Nr. 3 SBG II als psychosoziale Betreuung (Eingliederungsleistung) als kommunale Leistung der Kommune. Wichtig ist zudem die Vorteile aufzuzeigen und aktiv zu werben. Eine Herausforderung besteht in der Darlegung der Trennschärfe zwischen der pädagogischen Arbeit in der Kita und dem zusätzlichen Bedarf (Stichwort Betreuungsschlüssel). Zudem wurde überlegt, wie der Einfluss der Kitasozialarbeit messbar gemacht werden kann. Daten und empirische Erhebungen könnten bspw. die Argumentation untermauern und den Effekt auf Kennzahlen zu Hilfen zur Erziehung untersuchen. Zudem sollten Modellprojekte gestartet werden. **Nächste Schritte** sollten ebenfalls **im Februar 2019** erfolgen.



Die dritte Teilnehmergruppe forderte als Ziel ein, dass es **Schulsozialarbeit an allen Schulformen und Schulen im Landkreis Wittenberg** gibt und Teil der multiprofessionellen Teams an Schule ist. Als wesentliche Schritte wurden festgelegt: **Sicherheit, Festfinanzierung, Schaffung rechtlicher Grundlagen**, insbesondere im Schulgesetz und die Überzeugung von Landtagsabgeordneten für den nahtlosen Übergang von ESF- in Landesförderung. Weitere Ideen waren die U18-Wahl (Wahlomat-Kommunal + Europawahl 2019), die **kontinuierliche Öffentlichkeit herstellen**, bspw. als Kolumne in der MZ sowie die Verwendung eines Sozialindexes. Neben wichtigen Partnern wie Eltern und Schülern liegen die **Verantwortlichkeiten** bei dem **Jugendhilfeausschuss** und dem **Landrat**.

Die vierte Arbeitsgruppe befürwortete als Zielstellung die **Steigerung der Qualität der Abschlüsse**. Die **Festlegung von Qualitätsstandards**, eine **trägerunabhängige Bildungsberatung** und die **Kommunikation der Fachkollegen der Schulformen** wurden dabei als erste Schritte festgelegt. Zu den zu involvierenden Partnern zählen: Schulverwaltungsamt, Landesschulamt, Schulsozialarbeit, Schüler und Eltern. Angeregt wurden darüber hinaus die Initiierung von schulformübergreifenden Austauschformaten und die stärkere Unterstützung des Landkreises bei der Akquise von Lehrern im ländlichen Raum.



**Fundierte Berufswahlentscheidung** war das Ziel, mit welchem sich die fünfte Arbeitsgruppe beschäftigte. Wichtige Schritte sind der **Ausbau berufsorientierter kognitiver Kompetenzen sowie des Lernorts Betrieb**. Dabei sollten insbesondere **Lehrpläne** in Zusammenarbeit mit den Schulleitern **entschlackt** werden. In diesem Zusammenhang wurde der **lebensnahe Unterricht in Kooperation mit den Unternehmen** eingefordert. Auch der Ausbau der Techniker Ausbildung sowie die Steigerung der Attraktivität des Berufes wurden dabei benannt. Als **digitale Unterstützungsmöglichkeiten** wurden Berufomat, die Praktikumsbörse und das Projekt Meine Koordinaten zum Beruf „Berufs-Geocatching“ über App/PC von RÜMSA Job.läuft. und die Lehrstellenbörse der IHK aufgezählt. Wichtige Partner sind: Kreisschülerrat, Kreiselterrat, Eltern, HWK, IHK (Projekt Ausbildungsbotschafter), Bildungsträger (Technikunterricht) und Unternehmen, z. B. FFB. Die **weitere Bearbeitung** an diesem Themenfeld wurde für das **Gremium „Schule-Wirtschaft“** im **Januar 2019** vereinbart.

#### → Ergebnisdokumentation Workshop 4



Dokumentation  
Workshop 4.pptx

## Ausblick – Grußworte



### Herr Sepp Müller - Mitglied des Deutschen Bundestages

Lernen ist ein lebenslanger Prozess und so sollte sich auch die Reflexion über das Lernen in einem Prozess befinden. Mit der 1. Bildungskonferenz des Landkreises Wittenberg wurde ein erster wichtiger Streckenabschnitt befahren. Dafür danke ich herzlich.

„Sobald man in einer Sache Meister geworden ist,  
soll man in einer neuen Schüler werden.“  
(Gerhard Hauptmann)

Im Sinne Gerhard Hauptmanns richte ich meinen Blick lieber in die die Zukunft, als das Vergangene zu erörtern. Als Mitglied des Deutschen Bundestages stellt sich für mich ganz klar die Frage: Was kann der Bund für eine bessere Bildung in Deutschland, für eine bessere Bildung im Landkreis Wittenberg, machen?

Im Grundsatz gilt natürlich „Bildung ist Ländersache“. Dennoch investiert der Bund in Bildung, insbesondere in Bildungsinfrastruktur. Dazu möchte ich sieben Beispiele aus dem aktuellen politischen Diskurs skizzieren und mit „unseren jüngsten“ beginnen:

- 1) Mit dem STARK V Programm des Landes Sachsen-Anhalt wurden Bundesgelder für finanzschwache Kommunen im Bereich der Bildungsinfrastruktur investiert. Dazu zählen *Einrichtungen der frühkindlichen Infrastruktur, die energetische Sanierung von Einrichtungen der Schulinfrastruktur, die energetische Sanierung von kommunalen Einrichtungen der Weiterbildung und die Modernisierung von überbetrieblichen Berufsbildungsstätten*. Im Landkreis Wittenberg wurden z. B. die Grundschule und der Hort mit Turnhalle in Prettin, der Umbau vom Hort zu einem Hort mit Kita in Möhlau und die Kita Kinderland in Mühlanger über das Programm gefördert. Damit wurden gute Fundamente für die Zukunft der Bildungsstandorte geschaffen.

- 2) Das Kita-Qualitäts- und Teilhabeverbesserungsgesetz, genannt *Gute-Kita-Gesetz*, zielt zum Einen auf die Verbesserung der Qualität von früher Bildung, Erziehung und Betreuung ab und soll zum Anderen bundesweit einheitliche Rahmenbedingungen für Eltern zu Vereinbarung von Familie und Beruf, also eine Teilhabeverbesserung, schaffen. Bis 2022 werden so vom Bund 5,5 Milliarden Euro zur Verfügung gestellt. Um die Verwendung der Gelder seitens des Geldgebers Bund besser kontrollieren zu können, werden Vereinbarungen mit den Ländern, sogenannte Verwaltungsvereinbarungen, getroffen. Die zehn Handlungsfelder des Gesetzes sind übersichtlich auf der Seite des Ministeriums [www.bmfsfj.de](http://www.bmfsfj.de) dargestellt. Dazu zählen die *Stärkung der Leitungen*, *bessere Fachkraft-Kind-Schlüssel* und die gebührenmäßige Entlastung der Eltern. Für mich als Mitglied der Unionsfraktion stehen die Qualitätsstandards allerdings im Vordergrund Gegenüber einer Gebührenbeeinflussung durch den Bund.
- 3) Mit der *Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen zur Verbesserung der Schulinfrastruktur finanzschwacher Kommunen (Richtlinie – Schulinfrastruktur)* gibt das Land Sachsen-Anhalt insgesamt 116,4 Millionen Euro aus Bundesmitteln an 113 Kommunen aus. Der Bund fördert die Projekte zu 90%, d.h. für Kommunen und freie Träger bleibt ein Eigenanteil von 10%. Zuständig für die Umsetzung des Förderprogrammes ist das Landesverwaltungsamt. Der Mittelansatz für den Landkreis Wittenberg beträgt 3.907.216 Euro.
- 4) Über den *Digitalpakt Schule* möchte der Bund in die digitale Bildungsinfrastruktur investieren. Forciert wird dadurch ein flächendeckender Technologiesprung. Bis zum Ende des Jahres 2018 sollen dazu die Verwaltungsvereinbarungen mit den Bundesländern geschlossen werden, um die Verwendung der Gelder entsprechend zu regeln. Es handelt sich um eine einmalige Investition mit einem Gesamtvolumen von 5 Milliarden Euro, die in 5 Jahren ausgegeben werden sollen. Im ersten Schritt ist dazu eine Grundgesetzänderung erforderlich, da der Bund ordnungspolitisch nicht zuständig ist.
- 5) Mit dem *Hochschulpakt 2020* sollte durch Bundesmittel der Aufbau von Studienplätzen gefördert werden. Laut Koalitionsvertrag voll dieses Instrument nun verstetigt werden, d.h. durch eine entsprechende Nachfolgeregelung dauerhaft von Seiten des Bundes installiert werden. Damit soll den Hochschulen die Vergabe von unbefristeten Arbeitsverträgen in Lehre und Forschung erleichtert und ein Mehr an Kontinuität und Qualität in der Lehre gewonnen werden. Der Bund investiert hier ebenfalls in Milliardenhöhe und verhandelt aktuell mit den Ländern dazu. Im Jahr 2018 flossen ca. 1,8 Milliarden Euro.
- 6) Im Hinblick auf das lebenslange Lernen leisten schließlich auch die neuen Gesetze aus dem Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS) einen wichtigen Beitrag zur Verbesserung der Bildung. Die Förderungen durch das Teilhabechancengesetz umfassen beispielsweise Aspekte des begleitenden Coachings und der bezahlten Weiterbildung bzw. Qualifizierung während der Fördermaßnahme auch außerhalb des geförderten Arbeitsverhältnisses.
- 7) Durch das *Qualifizierungschancengesetz* werden ausdrücklich die Chancen für Qualifizierung gestärkt. So soll eine Weiterbildung unabhängig von Ausbildung, Lebensalter und Betriebsgröße ermöglicht werden. Daher werden neben den Kosten zur Weiterbildung auch Lohnkostenzuschüsse vom Bund übernommen und die Qualifizierungsberatung durch die Bundesagentur für Arbeit gestärkt.

Insgesamt wird also deutlich, dass es zahlreiche Förderansätze des Bundes im Bereich der Bildung gibt. Insbesondere die rasanten Veränderungen bedingt durch den demographischen Wandel und die technische Entwicklung, d. h. Digitalisierung, begründen diese Eingriffe des Bundes. Im Grundsatz bleibt allerdings „Bildung ist Ländersache“.

## Herr Dr. Hartmann

### Leiter des Geschäftsbereiches 1 (Ordnung, Sicherheit, Soziales und Umwelt) und stellvertretender Landrat



Wir hatten uns ja für das ursprünglich geplante Podiumsgespräch Fragen vorgestellt, auf die aus unterschiedlicher Sicht Antworten gegeben werden sollten. Ich werde nun aus dem Blickwinkel des Landkreises versuchen in Stichpunkten Antwort zu geben, wobei ich die Antworten zu den Fragen teilweise auch zusammenfasse und gleichzeitig einen Ausblick wage: Wir werden als Landkreis so lange es geht Förderprogramme nutzen, die es ermöglichen, Mittel von außerhalb der kommunalen Familie für unseren Landkreis, seine Städte und seine Bürger nutzen zu können. Und wenn diese tatsächlich nicht mehr verfügbar sein sollten, dann werden wir in der kommunalen Familie dafür werben, dass die Absicherung dieser kommunalen Aufgaben auf der kreislichen Ebene für alle erkennbar effektiv ist, effektiv wahrgenommen wird und die Mittel dafür zu Recht im Kreishaushalt eingeplant werden können.

**Zum Stichwort durch Fördermittel geschaffene Personalstellen für die Koordination von Bildung:** Wir haben für das Projekt „Bildungsmanagement im Landkreis Wittenberg“ die Möglichkeit einer Projektverlängerung. Wir werden diese wahrnehmen und eine zweite Förderperiode bis zum Juni 2021 beantragen. Damit haben wir erst einmal weiterhin die Möglichkeit das datenbasierte kommunale Bildungsmanagement weiterzuentwickeln und das Bildungsmonitoring fortzuführen. Für die Bildungskordinatorin für Neuzugewanderte konnten wir bereits eine Projektverlängerung um zwei weitere Jahre beantragen und den Zuwendungsbescheid haben wir inzwischen erhalten. Auch die Arbeit der Netzwerkstelle „Schulerfolg sichern“ konnte um weitere 2 Jahre, bis zum 30.06.2020 gesichert werden. Schließlich besteht nachdem wir die Fortsetzung des Projektes RÜMSA bewilligt bekommen haben Hoffnung, dass wir als Landkreis gemeinsam mit unseren Kooperationspartnern dem Jobcenter, der Agentur für Arbeit und dem Landesschulamt im nächsten Jahr eine Jugendberufsagentur eröffnen können, um unser Anliegen, alle jungen Menschen des Landkreises Wittenberg aus einer Hand am Übergang Schule-Beruf zu begleiten, weiter voranzubringen.

**Stichwort Digitalisierung des Bildungsbereiches:** Breitbandversorgung ist eine wesentliche Grundlage für moderne IT-Lösungen im Bildungsbereich. Hier ist der Landkreis gemeinsam mit den Städten bereits längere Zeit unterwegs und wir haben die Hoffnung immer noch nicht aufgegeben. Wir halten ein IT-Konzept für die Schulen in Trägerschaft des Landkreises mit Mindeststandards die wir ermöglichen wollen für sehr wichtig, auch hier sind wir auf gutem Weg und schaffen damit Grundlagen für die Einwerbung von Fördermitteln. Dafür sinnvoll ist die Zusammenführung der IT-Aufgaben des Landkreises in einem Bereich.

**Stichwort Qualität von Bildung/fehlende personelle Ressourcen,** Probleme mit der Unterrichtsversorgung (Stichworte Lehrkräfte fehlen, Überalterung, gesundheitlich bedingte

Ausfälle...). Was die äußeren Rahmenbedingungen betrifft sind wir denke ich auf gutem Weg. Wir haben ein modernes Bildungszentrum Lindenfeld, verschiedene Schulen bereits in den letzten Jahren saniert. STARK III Projekte werden uns helfen, größere Schritte bei der Sanierung der Schulen zu gehen. Motivation für Bildung dürfte durch die Verbesserungen im Schülerverkehr gefördert werden. Die Ökoschule in Trägerschaft des Landkreises mit Unterstützung durch das Land war eine richtige Entscheidung. Vielleicht gelingt es sie auch tatsächlich im ländlichen Raum zu etablieren. Was die personellen Ressourcen betrifft bleibt uns als Landkreis gemeinsam mit den Städten so attraktiv wie möglich zu erscheinen oder zu werden, die Lebensbedingungen im Landkreis so gut wie möglich zu gestalten, Stichworte: ÖPNV und Kita.

**Stichwort Schulsozialarbeit:** Wir halten diese für außerordentlich wichtig und haben uns deshalb mit dem Kreistag und den Städten bereits verständigt übergangsweise vorhandene Strukturen der Schulsozialarbeit aufrechtzuerhalten. Wir werden dafür werben, dass sie in gesamtstaatliche Verantwortung gelangt. Mit der letzten Novellierung ist sie zwar in das Schulgesetz (§1, Absatz 4b) aufgenommen. Momentan ist aber nicht geklärt, wie die Finanzierung es nach Auslaufen des ESF-Förderprogrammes „Schulerfolg sichern“ ab 01.08.2020 für einen Großteil der Fachkräfte in Sachsen-Anhalt weitergeht.

Nun sind wir am Ende unserer ersten Bildungskonferenz und ich möchte gern noch ein paar abschließende Worte an Sie richten. Zunächst einmal möchte ich mich meinen Dank unserer Moderatorin Frau Engler aussprechen, welche uns großartig durch den heutigen Tag geführt und begleitet hat. Ich bedanke mich auch nochmals bei den zahlreichen weiteren Unterstützern, die die Durchführung der vier Workshops erst ermöglicht haben und uns durch zahlreiche Praxisbeispiele einen Einblick in ihre tägliche Arbeit gegeben haben. Und besonders bedanke ich mich an dieser Stelle bei den Moderatoren der Workshops Frau Petermann, Frau Ruge, Herrn Kopp und Herrn Thiel. In den vier Workshops wurden miteinander Fragestellungen und Problemfelder im Bildungsbereich aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet und diskutiert. Und wie wir gerade gehört und erlebt haben, wurden dabei neben Herausforderungen wichtige und neue Handlungsschritte, notwendige Verantwortlichkeiten und Maßnahmen besprochen und benannt. Nun gilt es daraus die dringlichsten zu priorisieren und gemeinsam mit den Akteuren und dem politischen Raum kreative Lösungswege umzusetzen. Der Landkreis Wittenberg und das Bildungsbüro möchten dabei unterstützen, begleiten und vermitteln. Auf Grundlage der heutigen Redebeiträge und Ergebnisse der Workshops wird deshalb auch eine Dokumentation der Bildungskonferenz erstellt, welche Ihnen per E-Mail zugesendet und für die Öffentlichkeit über die Homepage des Landkreises zur Verfügung gestellt wird. Die Vorlage der Dokumentation in den Ausschüssen ist zum Jahresanfang 2019 vorgesehen. Dabei werden erste Vorschläge der Verwaltung zur weiteren Bearbeitung der Schwerpunktaufgaben bzw. Aufträge aus der Bildungskonferenz eingebracht und an der Zusammenstellung eines mittelfristigen Fahrplanes Bildung gearbeitet.

Zum Schluss noch eine persönliche Anmerkung: Hier, unter Fachleuten, sind Begriffe wie abgestimmte Bildungslandschaft, Bildungsmanagement und -monitoring, RÜMSA, Bildungsketten verständlich. Ich wünsche mir aber dass wir um mit Luthers Worten zu sprechen (Ihr müsst dem Volk aufs Maul schauen) auch eine Sprache, Wörter finden, die der Mensch auf der Straße versteht, so dass er sich in unserer Bildungslandschaft tatsächlich zurechtfindet und die richtigen Anschlüsse und Verbindungen in unserem Fahrplan findet.

Vielen Dank für die konstruktiven Anregungen und Lösungsansätze für unseren gemeinsamen Fahrplan Bildung für den Landkreis Wittenberg. Ich freue mich auf weitere Austausche und Diskussionen auf dem hoffentlich gemeinsamen Weg zu einer abgestimmten Bildungslandschaft.

## Impressionen der Bildungskonferenz



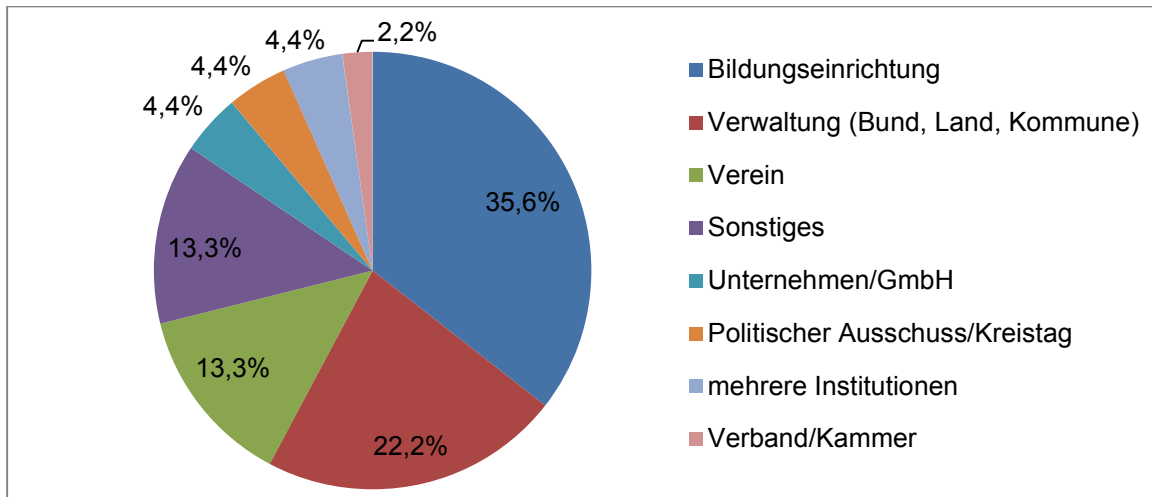
Impressionen  
Bildungskonferenz.pp



## Auswertung der Feedbackbögen

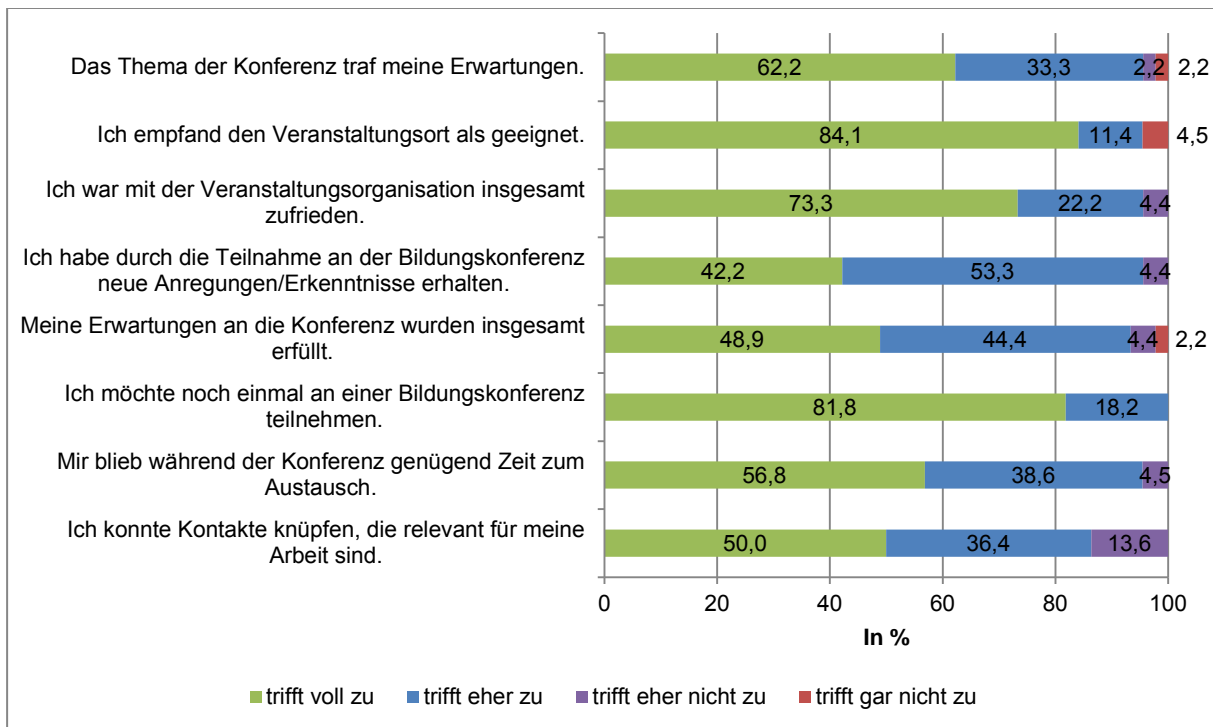
Insgesamt konnten 45 Fragebögen in die Evaluation der 1. Bildungskonferenz eingeschlossen werden, wodurch ein Rücklauf von 23,3 % erreicht wurde.

### Überblick über die Teilnehmer der 1. Bildungskonferenz im Landkreis Wittenberg

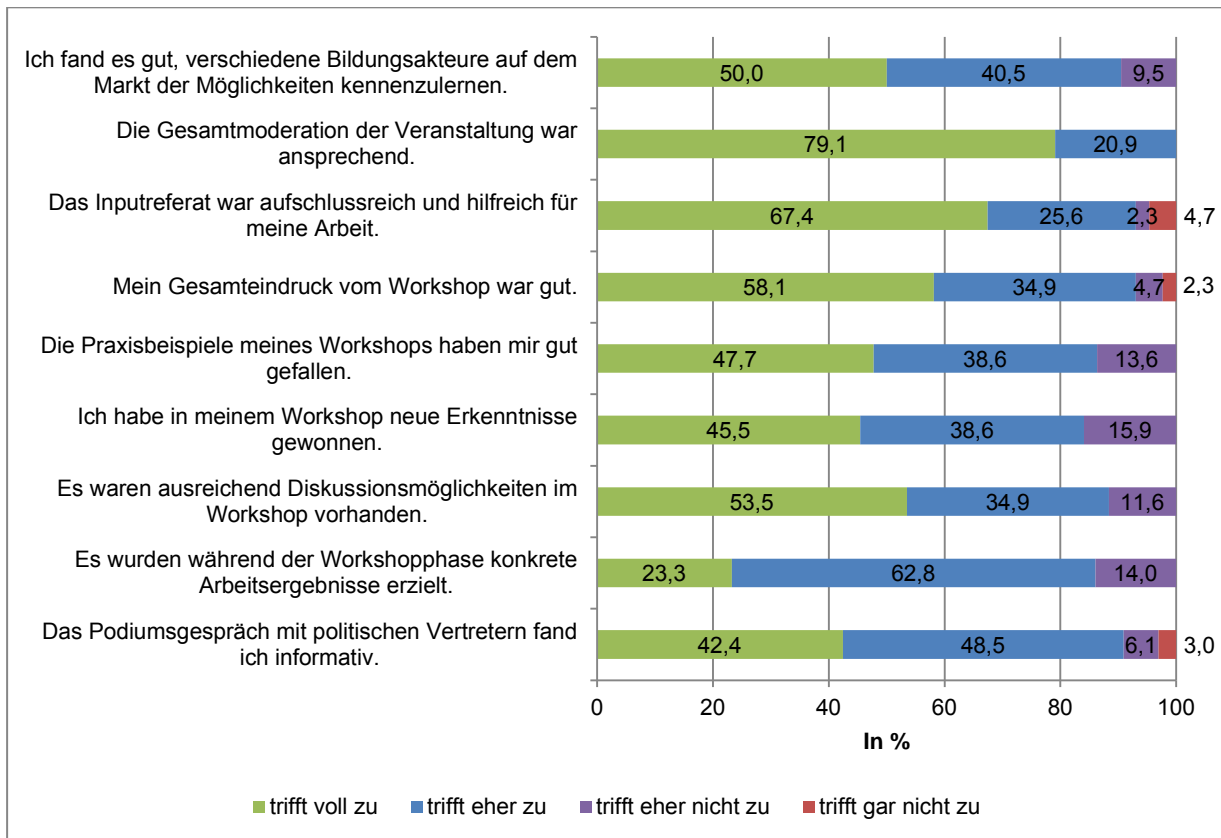


Quelle: Landkreis Wittenberg, Fachdienst Jugend und Schule, Abteilung Bildung und Planung, Bildungsbüro, eigene Befragung der Teilnehmer der ersten Bildungskonferenz

### Bewertung der 1. Bildungskonferenz des Landkreises Wittenberg



Quelle: Landkreis Wittenberg, Fachdienst Jugend und Schule, Abteilung Bildung und Planung, Bildungsbüro, eigene Befragung der Teilnehmer der ersten Bildungskonferenz



Quelle: Landkreis Wittenberg, Fachdienst Jugend und Schule, Abteilung Bildung und Planung, Bildungsbüro, eigene Befragung der Teilnehmer der ersten Bildungskonferenz

### Für zukünftige Bildungskonferenzen wünsche ich mir...

...mehr:

- ✓ Workshops länger laufen lassen, zeitiger anfangen
- ✓ Markt der Möglichkeiten erweiterbar
- ✓ Austauschmöglichkeiten 30 Minuten
- ✓ Top waren die Schüler/ Jugendlichen, die ihre Projekte selbst vorstellen konnten
- ✓ Diskussionsmöglichkeiten im Podium
- ✓ professionelle Referenten
- ✓ Fachliche Vorträge. Prof. de Haan war sehr gut
- ✓ Akteursvielfalt aus WT, Elternschaft, aber auch Schüler
- ✓ Zeit für Diskussionen
- ✓ wissenschaftliche Vorträge
- ✓ eine erneute Einladung
- ✓ einen abgeschlossenen Raum für den Workshop (es war sehr anstrengend mit dem Geräuschpegel auf der Galerie)
- ✓ Konkretisierung - wie werden die bisher erarbeiteten Inhalte behandelt und zusammengefasst
- ✓ mehr mutige Impulssprecher im ersten Teil
- ✓ ähnlichen Erfolg und wieder viel Zulauf



**...weniger:**

- Kultureinlagen kürzen, waren kurzweilig aber zu lang
- Galerie ungeeignet als Workshopprogramm
- Lärmbelästigung beim Workshop
- Lärm, wenn man den Workshop bei der offenen Galerie hat und von unten Lärm kommt
- "Unruhe" in den Workshops - es waren zahlenmäßig zu viele Teilnehmende
- Rahmenprogramm

**Das möchte ich dem Bildungsbüro unbedingt mitteilen...**

- ✓ Danke, tolle Leistung
- ✓ Bitte Naturpark Dübener Heide + Fläming als Kompetenzzentren für BNE im ländlichen Raum planen.
- ✓ eine gelungene Veranstaltung
- ✓ sehr schlechte Akustik + großer Geräuschpegel im Workshop
- ✓ bitte bei Workshops eigenen Raum
- ✓ weiter so!
- ✓ Insgesamt toller Start. Macht Hoffnung, dass sich was zum Positiven wendet.
- ✓ Auf der Galerie sollte nur eine Veranstaltung stattfinden. 2 Parallel geht gar nicht. Zusätzlich zu dem Lärm aus der Eingangshalle war im Workshop so gut wie nichts zu verstehen.
- ✓ tolle Vorbereitung der Veranstaltung
- ✓ Es waren wenig externe Meinungen/ Personen anwesend
- ✓ Super Organisation!
- ✓ weiter so!
- ✓ Top organisierte und durchgeführte Veranstaltung. Weiter so! Großes Lob! Einstiegsreferat + Kulturprogramm super!
- ✓ eine sehr gute Organisation und Vorbereitung! Vielen Dank!

*Quelle: Landkreis Wittenberg, Fachdienst Jugend und Schule, Abteilung Bildung und Planung, Bildungsbüro, eigene Befragung der Teilnehmer der ersten Bildungskonferenz*

## Teilnahmeliste

Insgesamt haben 193 Personen an der ersten Bildungskonferenz teilgenommen, die sich auf 100 verschiedene Institutionen verteilen.

AfD Fraktion im Landtag Sachsen-Anhalt	Grundschule Geschwister Scholl WB
Agentur für Arbeit Dessau-Roßlau-Wittenberg	Gymnasium Jessen
Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Wittenberg e. V.	Handwerkskammer Halle Saale
ATV GmbH	Henriette-Catharina-von-Oranien-Grundschule Oranienbaum
Augustinuswerk e.V.	Industrie- und Handelskammer Halle-Dessau
Bauernverband Wittenberg e.V.	Integrationsfachdienst Wittenberg- Dessau
Bildungszentrum für Beruf und Wirtschaft e. V. Wittenberg	Internationaler Bund
BCS + Halix	Jobcenter Landkreis Wittenberg
Berufsbildungszentrum Elbe GmbH	Jugendbegegnungsstätte Volkssolidarität Wittenberg
Bildungswerk der Wirtschaft Sachsen-Anhalt e.V.	Kreiselternrat
Bürgerstiftung Lutherstadt Wittenberg	Kreishandwerkerschaft Landkreis Wittenberg
BVU GmbH	Kreiskinder- und Jugendring Wittenberg e. V.
CAMPUS WITTENBERG e.V.	Kreismusikschule Wittenberg
Deutsche Kinder- und Jugendstiftung Sachsen-Anhalt	Kreissportbund Wittenberg e. V.
Deutscher Bundestag	Kreistag des Landkreises Wittenberg
Diesterweg-Grundschule	Kreisvolkshochschule Wittenberg
Dusmann KulturKindergarten gGmbH	Landesschulamt
Eigenbetrieb KommBi	Landkreis Anhalt-Bitterfeld
Eigenbetrieb Kommunale Bildungseinrichtungen/Stadtbibliothek	Landkreis Harz - Bildungsbüro
Ein-Stein-Grundschule Klieken	Landkreis Wittenberg
Erziehungs- und Familienberatung	Ländliche Erwachsenenbildung Gräfenhainichen
Euro Akademie Wittenberg	Lucas-Cranach-Gymnasium WB
Europäisches Jugend Kompetenzzentrum Sachsen-Anhalt	Luisenschule Wörlitz
Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.	Luther-Melanchthon-Gymnasium
Evangelische Gesamtschule Wittenberg	Malschule, Cranach-Stiftung
Evangelische Grundschule Holzdorf	Ministerium für Bildung Sachsen-Anhalt
Evangelische Wittenbergstiftung	Naturpark - Verein Dübener Heide e.V.
Fraktion im Landtag DIE LINKE	Ökoschule Wittenberg
Freie Universität Berlin	PIETSCHINY ART OF FLOW
Freie Wähler	Reso-Witt e.V.
futurea Science Center	Schule an der Lindenallee GHC
Ganztagsschule "Rosa Luxemburg"	Sekundarschule "Johann Gottfried Wilke" Coswig
Ganztagsschule Querbunt Quedlinburg	Sekundarschule "Rosa Luxemburg" Wittenberg
Ganztagsschule Gemeinschaftsschule Wanzleben	Sekundarschule Annaburg
Ganztagssekundarschule Ferropolis Gräfenhainichen	Sekundarschule Ernestine Reiske Kemberg
Gedenkstätte KZ Lichtenburg Prettin	Sekundarschule Elster
Gemeinnütziger Behindertenverband Wittenberg GmbH	Sekundarschule Heinrich-Heine Reinsdorf
Gemeinschaftsschule Friedrichstadt	Sekundarschule Bad Schmiedeberg
Gemeinschaftsschule Johannes Gutenberg Wolmirstedt	Sekundarschule Jessen-Nord
Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft	Stadt Bad Schmiedeberg
GfM GmbH & Co. KG	Stadt Coswig (Anhalt)
Grundschule "Johannes Gutenberg" Gräfenhainichen	Stadt Gräfenhainichen

Grundschule "Katharina von Bora" Pratau	Stadt Jessen (Elster)
Grundschule "Käthe Kollwitz"	Stiftung Luthergedenkstätten
Grundschule Bergwitz	TinkerToys
Grundschule Elbkinderland	Transferagentur Mitteldeutschland für Kommunales Bildungsmanagement
Grundschule Kemberg	Visionen Leben gGmbH
Grundschule Mühlanger	Volkssolidarität Kinder-, Jugend- und Familienwerk gGmbH S-A
Grundschule Prettin	Wirtschaftsförderungsgesellschaft Anhalt-Bitterfeld   Dessau   Wittenberg mbH
Grundschule Radis	Zweckverband Kindertagesstätten im Ev. Kirchenkreis Wittenberg



# BILDUNGS Konferenz

2018

15. NOVEMBER  
Hadhram WITTENBERG



Zukun  
Diskus  
kennen

VORSTELLUNG  
VON  
Zukunften

MINIMUM  
30  
JAHRE  
VON  
DER IDEE  
UMSETZUNG

PROF. DR. DE HAAN

MAN DARF  
NIEMANDEN  
ZURUCK LASSEN

BILDUNGS-  
GERECHTIGKEIT



FORTSCHRITTE?

SZENARIO  
A

WEITER SO

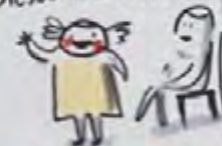


RESISTENZ

SZENARIO  
B

GENEINSAM GEHTS  
BESSER WEITER  
Mendenken

WAS BRAUCHT  
DIESES INDIVIDUUM?



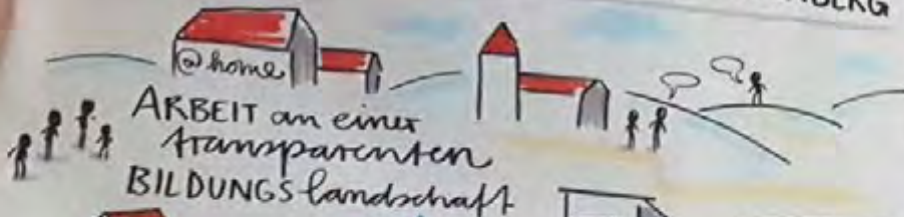
Lehren ALS  
COACH

SZENARIO  
C

VERGISS



MUSTERERKENNUNG  
VERFAHREN



ENTWICKLUNG

DIGITALISIERUNG

VERNETZUNG

AUSTAUSCH

GREMIIUM

DATENAUFBEREITUNG



# Zukünftige Bildungsstrategien

## Diskussionen

## Kennenlernen



ICH WESSE ERWIN LINDEMANN

DELPHI Studie 2030 BILDUNGS LANDSCHAFTEN → FREIRÄUME?

PHÄNOMEN UNTERRICHT DURCH FALLBEISPIELE

COLLECTIVE IMPACT Modell?

MUM RE VON IDEE TZUNG

KINDER & ALLTAGSBEDING



GESELLSCHAFTLICHES LERNEN



HERAUSFORDERUNGEN



INDIVIDUALISIERTES & SELBST REGULIERTES LERNEN



WELCHE ZUKUNFT WOLLEN SIE?

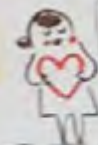


MINIMAL STANDARD

- ♥ RECHT AUF ERHALT / AUSTAUSCH LERNUMWELTEN
- ♥ SELBST REGULIERTES LERNEN FÖRDERN
- ♥ RECHT AUF WIRKE MIT AN LEHRERWERKSCHWÄCHE
- ♥ RECHT AUF ANTIKORRUPTIONSPERMANENZ
- ♥ RECHT AUF GLEICHBEREITUNG



INTERESSE AN SCHULE



KRITISCHE BETRACHTUNG



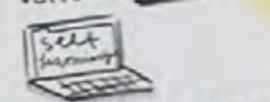
MÜSSEN WIR DAS GLEICHE LERNEN?



INKLUSIONS gedanklich IST IN Gefahr

EIN AVATAR HAT IMMER GUTE LAUNE!

SZENARIO VERGISS



MUSTERERKENNUNGS VERFAHREN



WAS HAT NIVEAU?

EMPATHIE? schmerz?



DANKE für alle VERANTWORTUNG

KULTUR als PFLICHTAUFGABE

SCHÜLER SPEZIALAUFZUG WÄREN prima!

WEGE ENTSTEHEN BEIM GEMEN

UNSERE AUFGABEN

WIR BRAUCHEN Lehrpersonen! UND NACHHALTIGKEIT

DRAWINGS By Sandrabirka

# Offene Software FÜR ÖFFENTLICHE Schulen

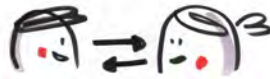


# MOTIVATION für Bildung

## TALENTE management



WAS KANN ICH?  
WAS will ich?



## Feedback

## Klatschen!



## ANERKENNUNG



Flächendeckende  
sehr  
GUTE DIGITALE  
Anstaltung  
VON SCHULEN

## AUSTAUSCH & mentoring

INKLUSION  
wirklich  
UMSETZEN



# QUALITÄT VON Bildung

WEICHEN  
SCHON  
früh  
gemeinsam  
stellen

FOKUS  
ELTERN-  
ARBEIT



ICH BIN  
KITA  
SOZIAL  
arbeiter

RIESIGER  
Effekt

GUTE  
Themen  
bearbeiten

QUALITÄT  
VON  
BEZIEHUNGEN

ZEIT zum  
ERZÄHLEN

AN EINEM  
Thema  
ohne  
REGLEMENTIERUNG  
ARBEITEN

WISSEN,  
WAS DER  
ANDERE  
MACHT





WAS kam 2  
heraus?

### MAKER SPACE



FACHNETZWERK

- OPEN SOURCE
- PÄDAGOGIK first!
- TRÄGERKONZEPT

Jede Schule  
hat INDIVIDUELLE  
Bedarfe



### MOTIVATION von Bildung

ZUSAMMEN  
ARBEIT mit  
UNTERSCHIEDLICHEN  
Akteuren



lebenslanges  
lernen  
IMMER & ÜBERALL

TOLERANZ & ANTAUSCH

### FÖRDERUNG Schülerinnen & Schüler



ERFASSUNG

DATENBANK  
VON  
Akteuren  
RUND um BILDUNG

### QUALITÄT VON BILDUNG



Bildungs-  
Landschaft  
IST SUPER  
Kombiniert  
MIT  
GUTEN IDEEN!

Mehr LUFT  
MEHR LEBEN  
MEHR KITA

HERR  
MÜLLER



LEBENSLANGES  
Lernen  
IST AUCH IN DER  
POLITIK Thema



ZUSAMMEN-  
ARBEIT  
mit Betrieben

DIGITALI-  
SIERUNG

WIR  
STELLEN  
Geld  
ZUR  
VERFÜGUNG

DIGITALPAKT  
Schule

HOCHSCHUL  
förderung/  
PAKT

QUALIFIZIERUNGS  
Chancen  
GESETZ



KITA  
gesetz 5,5 MRD  
€



BIS  
2025 alle  
SCHULEN  
AN'S schnelle  
NETZ

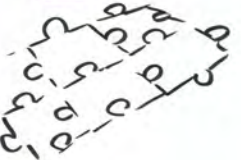
TEILHABE  
Chancen  
GESETZ



mehr  
BILDUNG  
WEG

HERR TULLNER  
WIR WUPPEN DAS!

TEMPO!  
DIGITALISIERUNG



WIR haben /  
eine TRÄGER /  
VERANTWORTUNG für  
DIE Kinder &  
WOLLEN eine GUTE SCHULE  
HABEN

WIR SIND MITTEN  
IN ZEITEN DES  
Lehrermangels  
MÖGLICH  
keiten  
SIEHST DU EINEN?  
NEE DU?  
NEE!  
Wohin?  
INKLUSION  
JA, ABER WIE?

WAS TUN WIR  
JETZT?  
\* GEMEINSAM Gedanken  
MACHEN & NICHT alles  
Schwarz malen

\* 14.500 LEHRER  
WOLLEN wir haben &  
WIR BILDEN  
mehr AUS!

\* WIR SCHAFFEN  
Anreize  
FÜR LEHRER

\* DEN ländlichen  
RAUM mit IDEEN  
füllen

\* UMDENKEN auf ALLEN  
EBENEN &  
zusammen-  
arbeit!!!



DR. HART MANN  
DANKE für  
diese KONFERENZ  
FÖRDER  
mittel  
BEANSPRUCHEN  
des  
BUNDES

PROJEKTE werden  
verhängt

ENTWICKLUNG  
von  
Bildungs-  
zentren



einfache  
SPRACHE  
&  
WÖRTER  
finden,  
um alle  
MITZU-  
NEHMEN



FINANZIE-  
RUNG von  
BUND LAND



SANIERUNG  
VON SCHULEN



Kreative  
LÖSUNGSWEGE





# Bildungslandschaften gemeinsam gestalten

Prof. Dr. Gerhard de Haan

Lutherstadt Wittenberg, den 15. November 2018



## Der lange Weg der Bildungsreformen

Bildungsgerechtigkeit  
seit (1650; 1950er) 1970er

Digitalisierung seit 1998

Nachhaltigkeit 1998

PISA 2000: Deutsch

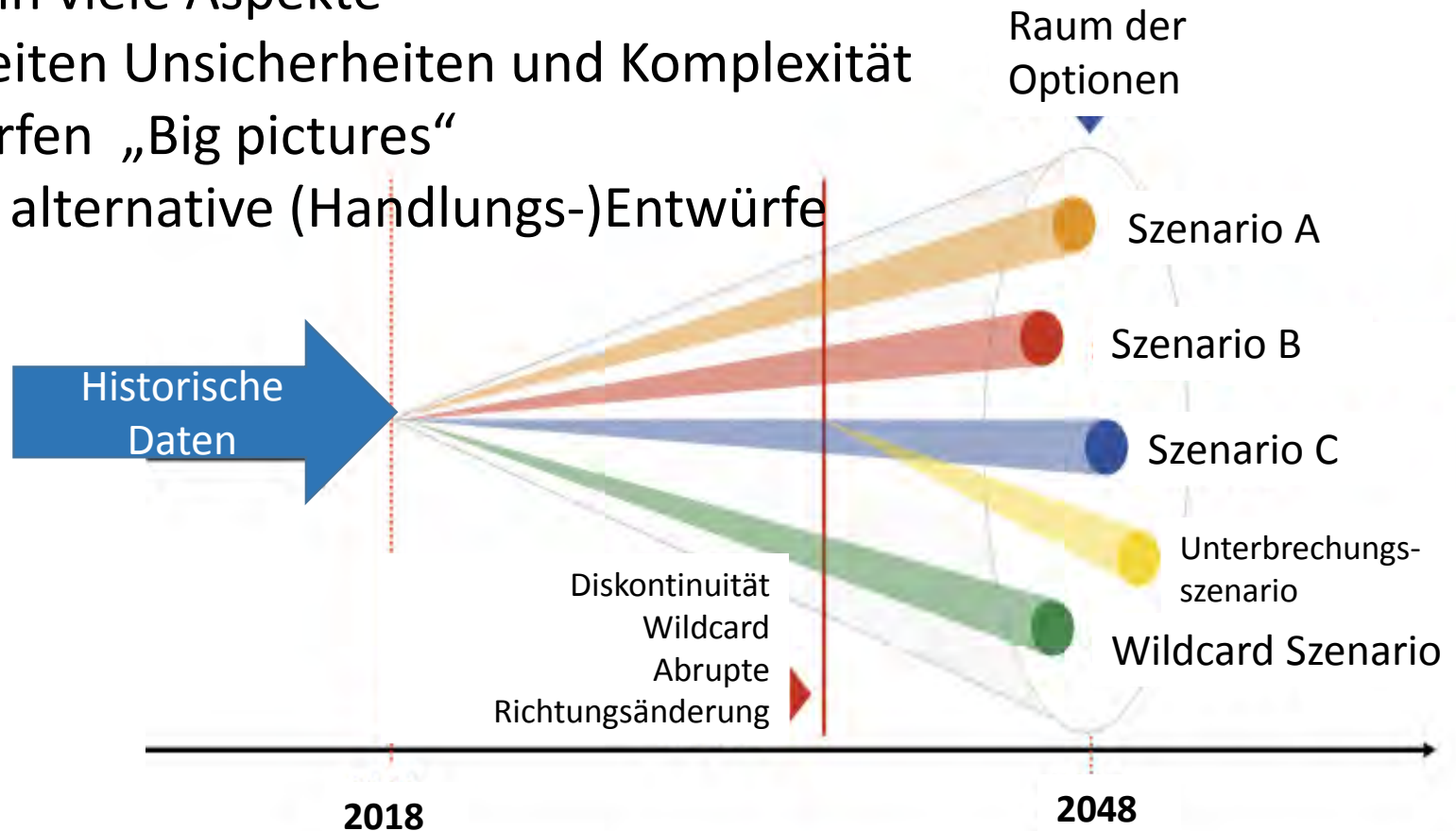
Mind. 30 Jahre von der Idee einer Reform bis zur  
Etablierung neuer Kompetenzen und Effekte =

2048



# Exploration von Zukünften: Szenarien

- bündeln viele Aspekte
- bearbeiten Unsicherheiten und Komplexität
- entwerfen „Big pictures“
- bieten alternative (Handlungs-)Entwürfe





# Wie könnte Lernen in Zukunft organisiert sein?

## Explorative Szenarien zur Zukunft der Bildung

**Szenario A:** „Weiter so“: **Robuster formeller Bildungssektor**

**Szenario B:** „Gemeinsam geht's besser“: **Lokale Bildungslandschaften**

**Szenario C:** „Vergiss die Schule“: **Freies Lernen in digitalen Netzen**

Quellen: OECD 2001ff.; Beyond current horizons project (GB) 2008 ff., Delphis des Institut Futur 2008 – 2018 u.a.  
Hintergrund: Demografischer Wandel; Entwicklung im ICT-Sektor; Bedeutung der Wissensgesellschaft wächst (**sichere Faktoren**); Globale Entwicklung; sozialer Wandel; Veränderung staatlicher Funktionen (**alle kritisch, dh. Die Richtung ist nicht festgelegt**)



# Szenarien zur Zukunft des Bildungssektors

## Szenario A : „Weiter so“: **Robuster formeller Bildungssektor**

### Organisation:

**Konzentration auf bestehende bürokratische Strukturen: Begrenztes Interesse an Veränderungen der Administration, der Institutionen, langsame Innovationen im Unterricht**

### Lernformen und Ziele:

**Egalisierend und auf die Lehrenden, Betreuenden, Erziehenden zentriert, Fragend-entwickelnder Unterricht, wenig „Hands on“, kaum situiert**

**Robuster bestehender formeller Bildungssektor; resistent gegenüber fundamentalen Veränderungen**

**Primat des gleichförmigen, geronnenen Wissens; Kompetenzerwerb durch anleitende Kräfte gesteuert**



## Kritische Faktoren Szenario A:

- *Imageprobleme entstehen: Vorwurf der Lernenden/Eltern: Antiquierte Lernformen, „unnütze Inhalte“, fehlende persönliche / gesellschaftliche Relevanz*
- *Zu lange Reaktionszeiten*
- *Fachwissen ohne Orientierungswissen*
- *Soziale und personale Kompetenzen werden nicht hinreichend gestärkt*
- *Chancengerechtigkeit nicht gesichert*
- *Inklusion gefährdet*
- *Lebenslanges Lernen nicht gelernt*
- *Gesellschaftlicher Zusammenhalt ist kaum ein Thema*
- *Bezüge zur Lebenswelt des Kindes / der Jugendlichen sind gering*

**Überforderung  
der Einrichtungen**





# Szenarien zur Zukunft des Bildungssektors

## Szenario C: „Vergiss die Schule“: Freies Lernen in digitalen Netzen

<b>Organisation:</b> <b>Meltdown der traditionellen Bildungseinrichtungen</b>	<b>Lernformen und Ziele:</b> <b>Hochgradig individualisiert, vituelles Coaching, kollaborative Systeme</b>
<p>Trad. Bildungsreinrichtungen inkl. Personal geraten in die Krise; Anleitungen durch virtuelle „Lehrkraft“ (besser Avatar); MOOC nur Anfang, Mustererkennung; wenn... dann Netzwerke freier Lern- und Forschungsgemeinschaften</p> <p>Communities of Practice (COPs) = Praxisbezogene Lerngemeinschaften: Wissen ist das Resultat gemeinsamer Erkenntnis und des Konsenses</p>	<p>Selbstreguliertes Lernen, durch Algorithmen gesteuert (auch: Motivation); Kollaborative Systeme in digitalen / realen Räumen bieten Orientierung; Daten aller Nutzer, Motivation, Erregung messen, kein Schummeln, extrem individualisiert</p> <p>Professionelles Lernen mit anderen &amp; mit (virtuellem) Coach für aktuell benötigte Fähigkeiten, hochgradig individualisiert und situationsbezogen</p>

## Kritischer Faktor Szenario C: Der/die Einzelne ist überfordert

- *Individualisierung **und** Entsubjektivierung des Lernens. Avatar als Übervater/mutter*
- *Selbstreguliertes Lernen will gelernt sein*
- *Individuelle Lernbiografien bedürfen der Beratung*
- *Diffundierendes Wissen: Wer reguliert die Inhalte?*
- *Chancengerechtigkeit nicht gesichert*
- *Qualitätskontrolle unsicher*
- *Exklusion durch Märkte und Gruppen*
- *Empathieverluste durch wachsende Nutzung der virtuellen Welt?*

**Überforderung  
Lernender**



## Szenarien zur Zukunft des Bildungssektors

### Szenario B: „Gemeinsam geht es besser“: Lokale Bildungslandschaften

<p><b>Organisation:</b>  <b>Neu-Kontextualisierung der Einrichtungen in Bildungszentren mit engen Bezügen zu vielfältigen Lernorten.</b>  <b>Umdenken: Von der Funktion zur Frage: „Was braucht dieses Kind..“</b></p>	<p><b>Lernformen und Ziele:</b>  <b>Coaching für eine erfolgreiche individuelle Lernbiografie;</b>  <b>Kooperatives Lernen, von- und miteinander lernen</b></p>
<p>Kooperation von Bildungsakteuren auf lokaler Ebene; breite Nutzung verfügbarer Kompetenzen. Hohes Vertrauen von Lernenden/Eltern          Auch: Freier Bildungsmarkt mit Verbindlichkeiten durch Verträge (Akkreditierung; Qualitätssicherung)</p>	<p>Individualisierung;          Soziale und personale Kompetenzen, Praxisbezug (= situiertes Lernen) werden gestärkt;          Phänomenunterricht          Problemorientiertes Lernen; Hands on; Fallbeispiele als Ausgangspunkt 9</p>



## DELPHI-Studie des Institut Futur FU Berlin

Expertenbefragung 2018; Onlinebefragung  
2 Runden zur kommunalen Bildungslandschaft im Jahr  
2030

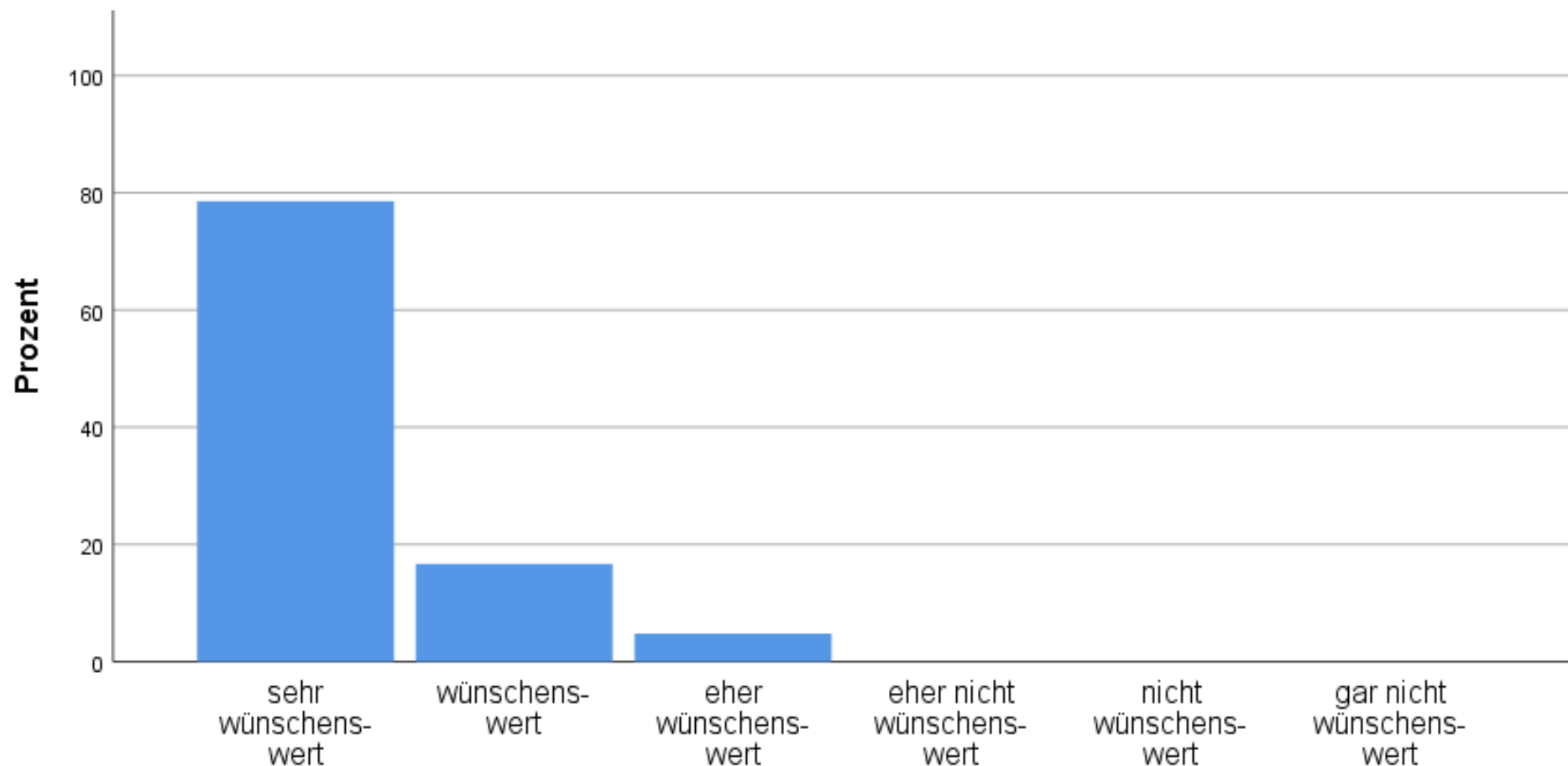
Bereinigtes Gesamtsample: 379 Personen = 1.  
Befragungsrunde (T1)

2. Befragungsrunde (T2): 72 m 125 w = 50 % von T1  
Durchschnittsalter 48,3; abgeschlossen August 2018

Durchschnittlich über 8 Jahre mit Bildungslandschaften  
befasst

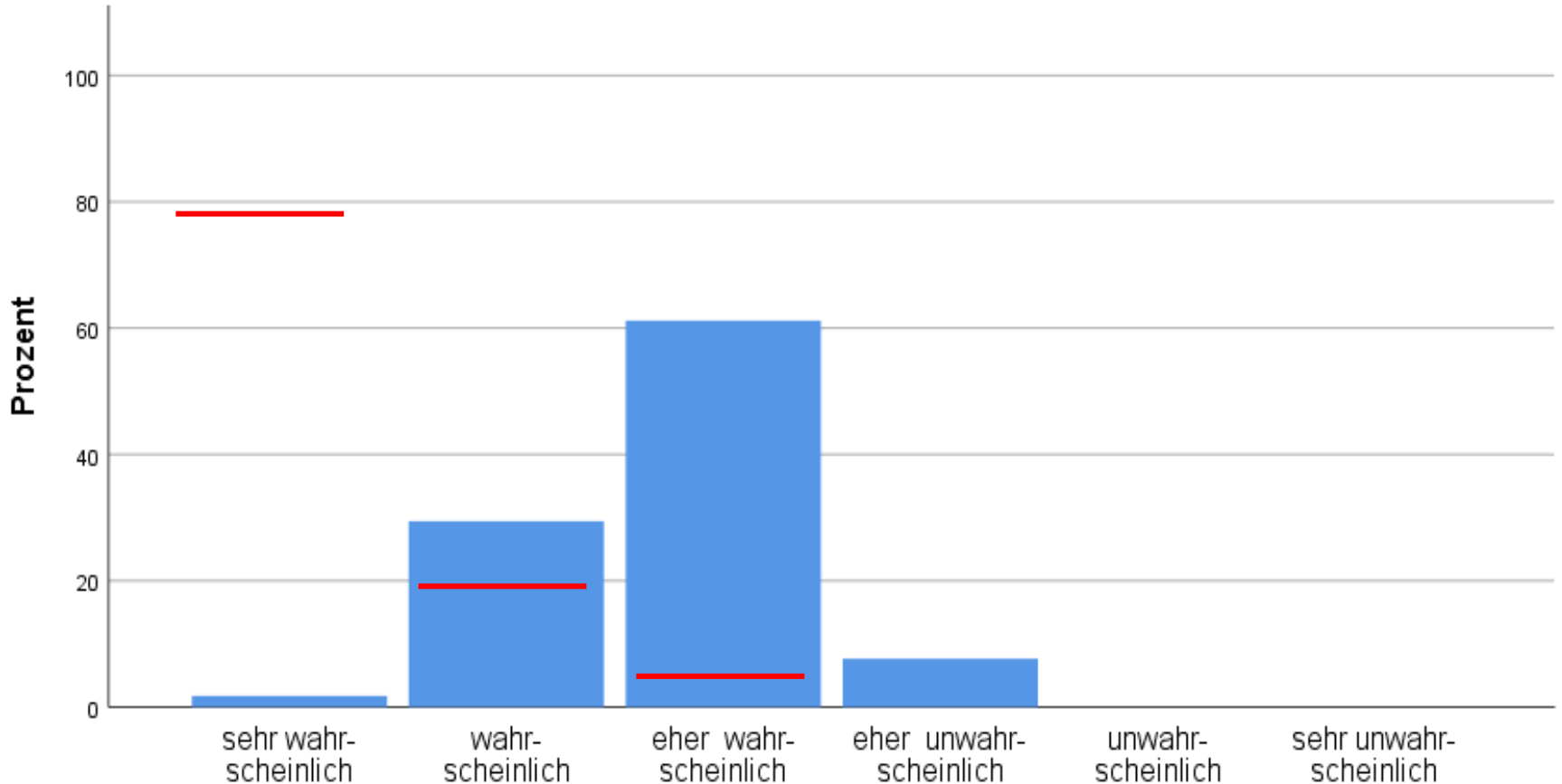
40 % aus Verwaltung und Politik, 20 % aus Schulen; 10 %  
aus der Wissenschaft; 10 % Zivilgesellschaft

*2030 gelten Bildungslandschaften als erfolgreiches Modell, um Herausforderungen rund um das Thema Bildung zu begegnen*



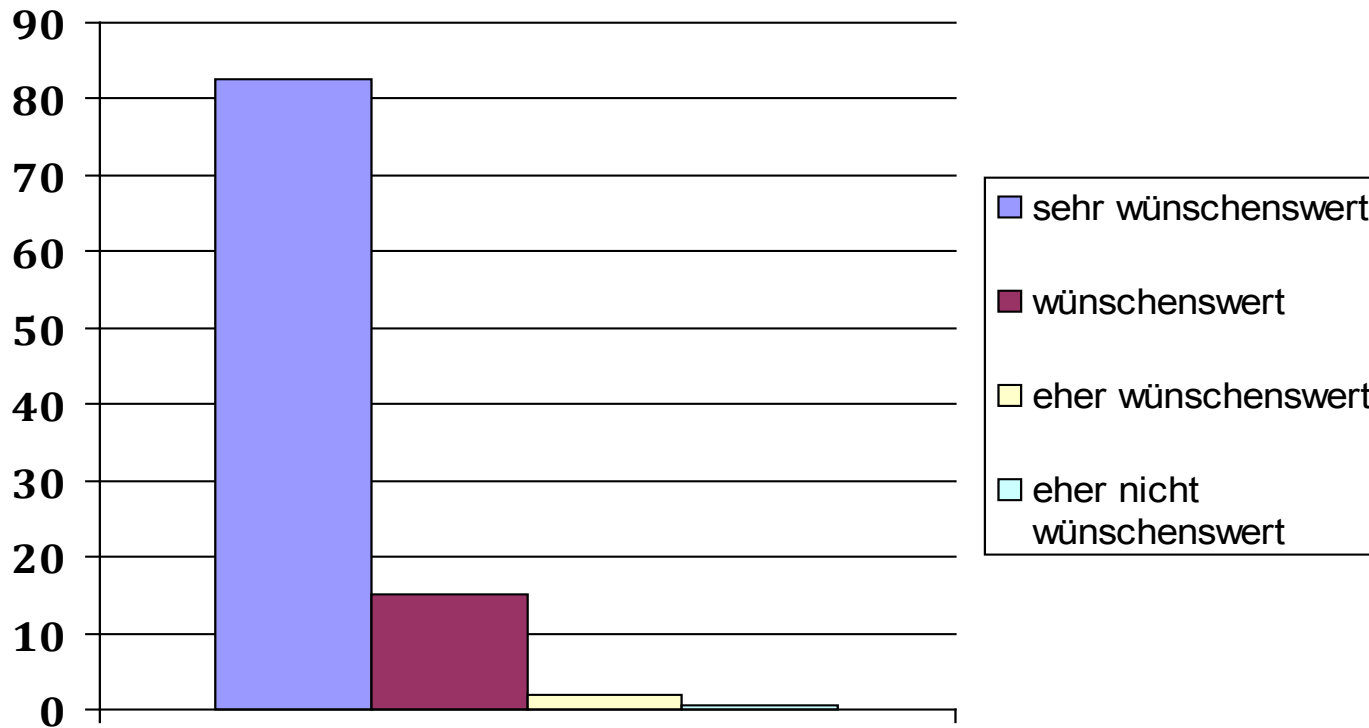


*2030 gelten Bildungslandschaften als erfolgreiches Modell, um Herausforderungen rund um das Thema Bildung zu begegnen ...Wahrscheinlich*



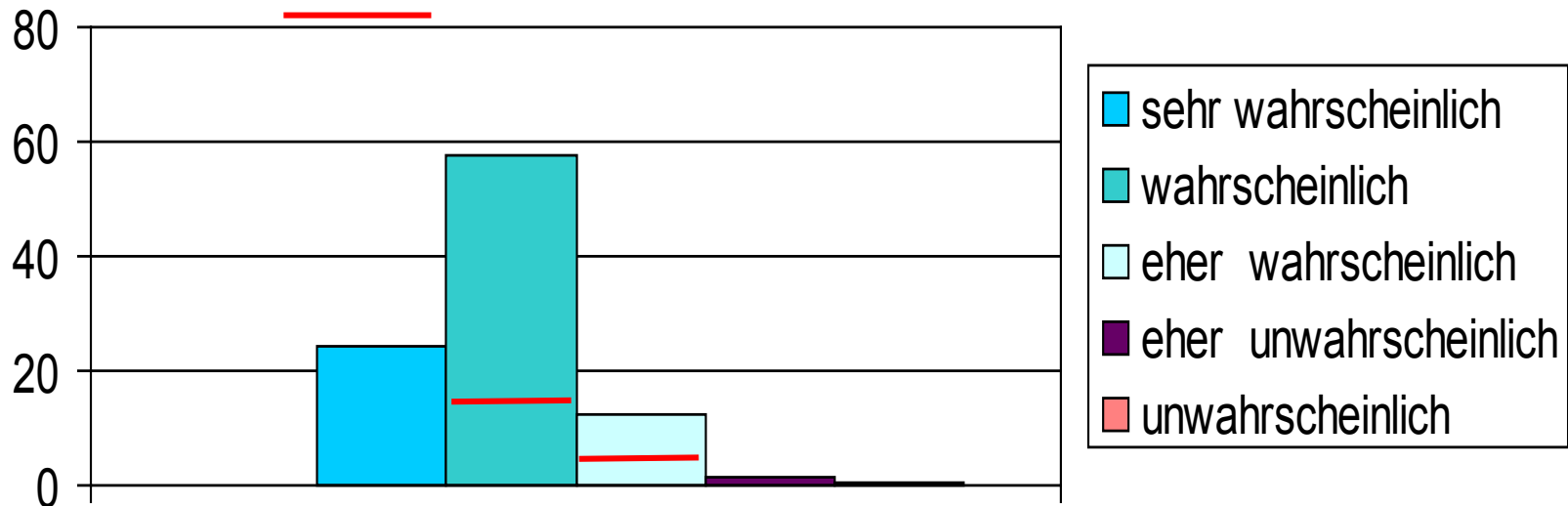


*2030 konnte die Anzahl von SchulabbrecherInnen in Regionen mit Bildungslandschaften deutlicher gesenkt werden als andernorts  
... Wunsch*





*2030 konnte die Anzahl von SchulabbrecherInnen in Regionen mit Bildungslandschaften deutlicher gesenkt werden als andernorts ... Wahrscheinlich*







# Kommunale Bildungslandschaften

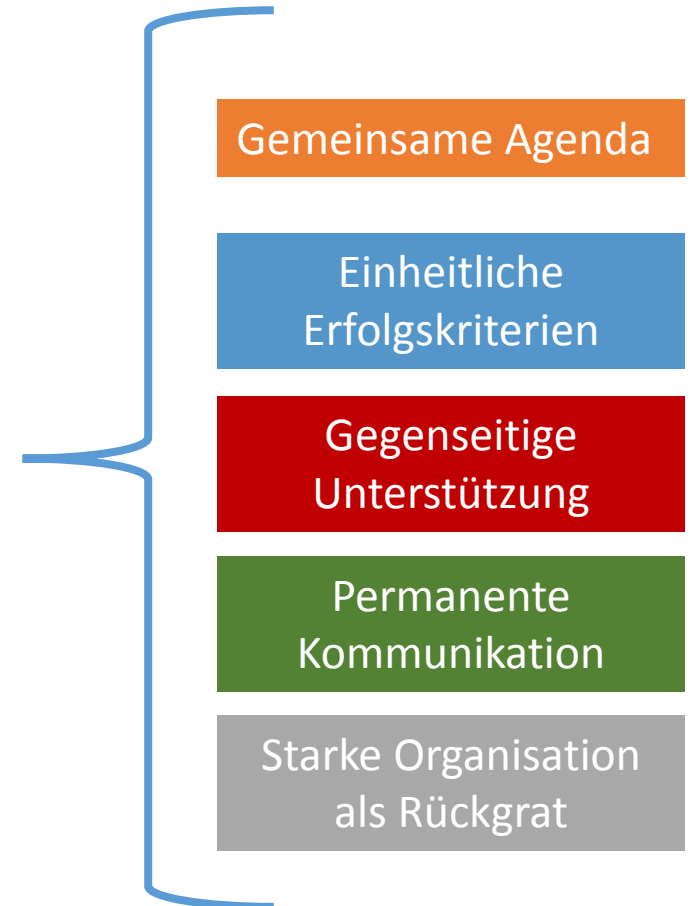
Sind auf einem guten Weg, wenn Sie

...

1. ... nach dem *Collective Impact* Modell operieren

**Vorteil:** Einbeziehung vieler Akteure. Bildungsadministration auf Landes- wie auf kommunaler Ebene, Stiftung etc. = Strukturelle Effekte und weniger Legitimationsprobleme

**Nachteil:** Entschleunigung: Abstimmungsbedarf, Feed back-Schleifen.  
Oft ungeklärt: Wer partizipiert und wer entscheidet?  
Risiko pfadabhängiger Entscheidungen





## Kommunale Bildungslandschaften

Sind auf einem **guten Weg**, wenn Sie ...

2. diversifizieren entlang der Bildungskette

**Vorteil:** Institutionenübergreifender Ansatz;  
Individualisierung mit Quartiersbezug;  
sprachensible Einrichtungen; lokal angepasste  
Institutionen (u.a. Schulen)

**Nachteil:** Hoher Aufwand für Beratung und  
Vernetzung; eher langfristiger Ergebnisnutzen;  
flächendeckender Transfer schwierig.

Sind alle motivierbar?

Bildung außerhalb der formellen Einrichtungen  
nur randständig?



## Kommunale Bildungslandschaften

Sind auf einem **guten Weg**, wenn Sie ...

### 3. Steuerungslücken *nicht* schließen

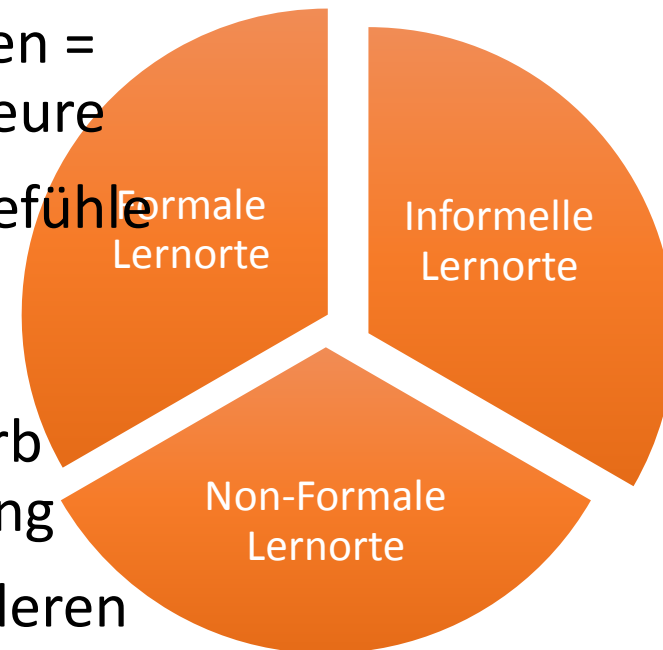
**Vorteil:** Komplexität schafft Freiräume; Akteure jenseits der Administration gewinnen Gestaltungsmöglichkeiten =  
Beteiligungslandschaften; lokal differente Ausprägungen

**Nachteil:** Freiräume = unsicheres Terrain;  
Konsolidierung macht Verhandlungen notwendig;  
keine strukturelle Verankerung; eher kurzfristiger Ergebnisnutzen



# Kommunale Bildungslandschaften Herausforderungen I

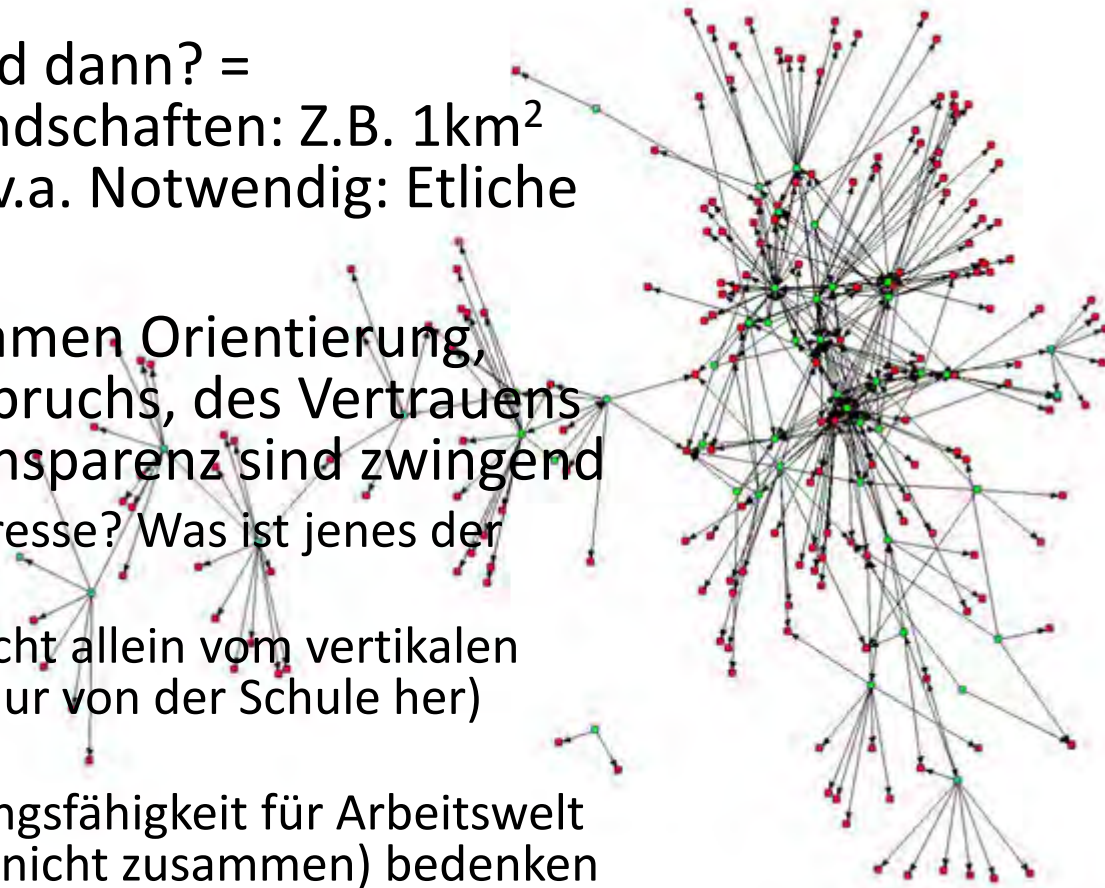
1. Bildungslandschaften *kostenneutral* umsetzen = Ausbeutung der (zivilgesellschaftlichen) Akteure
2. Fokus formale Lernorte = Diskriminierungsgefühle bei anderen Akteuren
3. Interessendivergenzen = Bildung als Zukunftsressource im Wirtschaftswettbewerb vs. Kritik an einer instrumentalisierten Bildung
4. Mediale *Anerkennung* der Kommune ohne deren substanzielles Zutun? – Frustration der lokalen Akteure



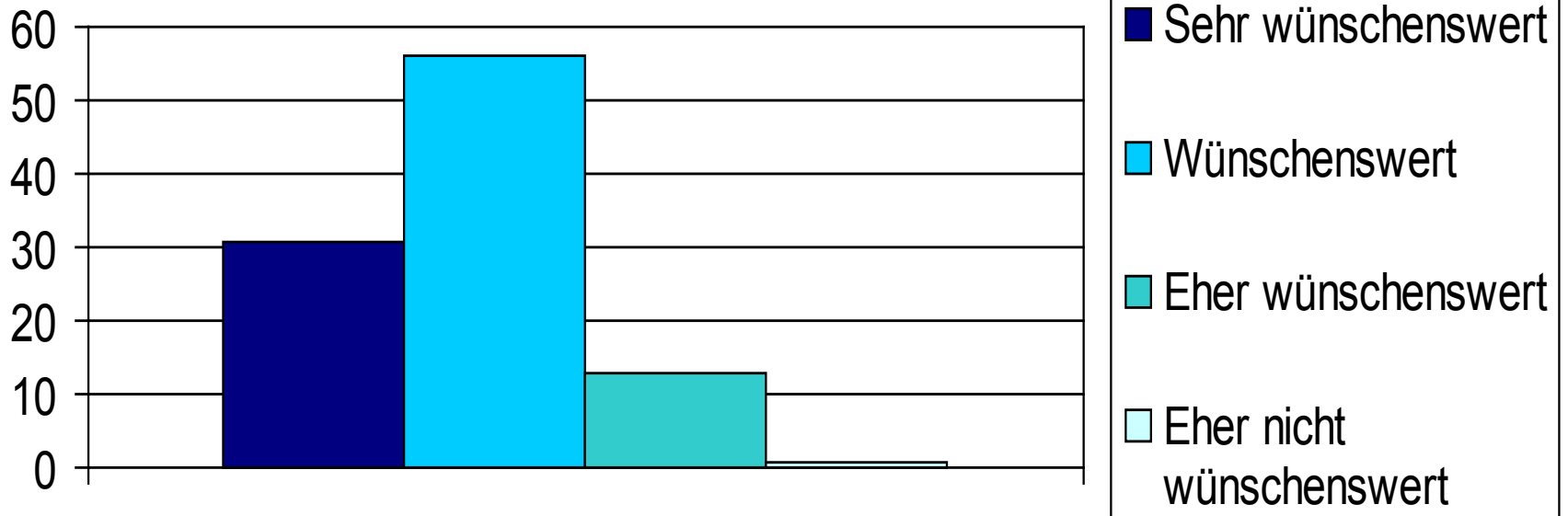


## Herausforderungen II

5. Externe Förderungen – und dann? = Schrumpfende Bildungslandschaften: Z.B. 1km<sup>2</sup> Bildung; Lernen vor Ort u.v.a. Notwendig: Etliche Funktionsstellen schaffen
6. Netzwerke einer gemeinsamen Orientierung, Werte, gemeinsamen Anspruchs, des Vertrauens und einer besonderen Transparenz sind zwingend
  - Z. B.: Was ist das komm. Interesse? Was ist jenes der Akteure? Gleiches Ziel?
  - Z.B.: Bildungslandschaften nicht allein vom vertikalen System (insbesondere nicht nur von der Schule her) denken
  - Z.B.: Friktion zwischen Leistungsfähigkeit für Arbeitswelt und/oder Gutem Leben (fällt nicht zusammen) bedenken
7. Generelle langfristige Konsequenz: (Kommunale) Bildungsfinanzierung fundamental ändern

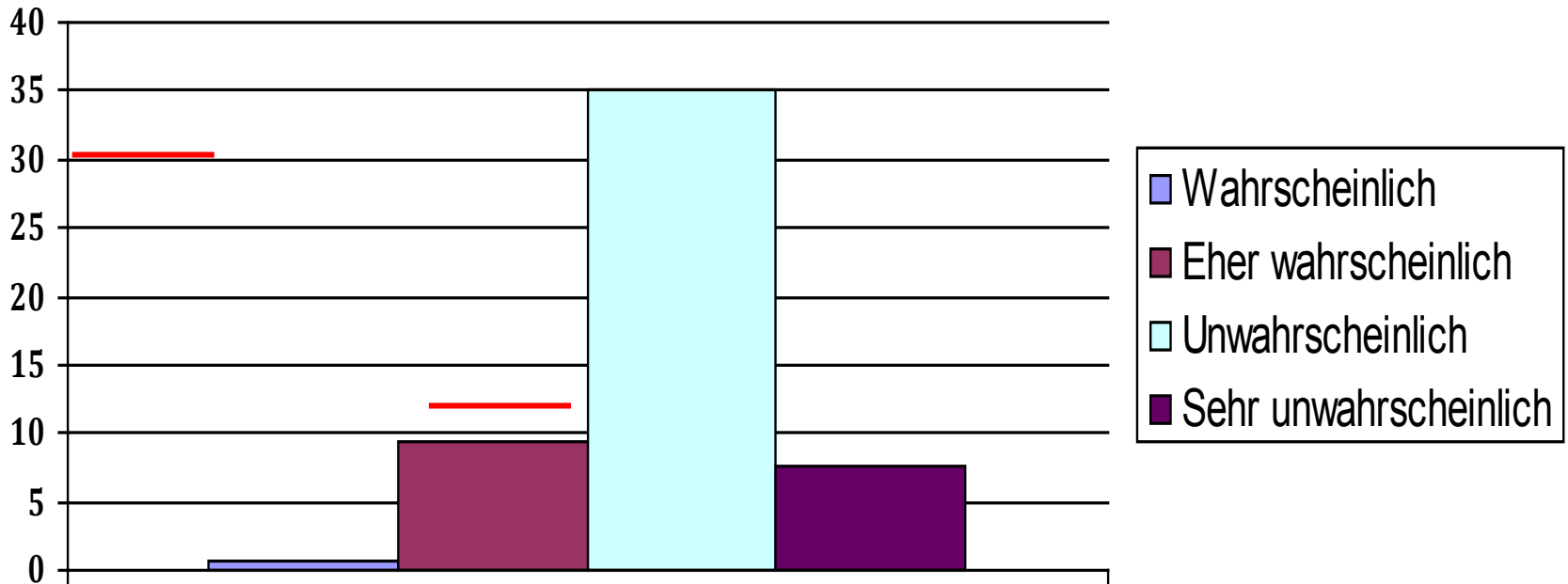


*2030 hat sich die kommunale Bildungsfinanzierung  
fundamental geändert  
.... Wunsch*

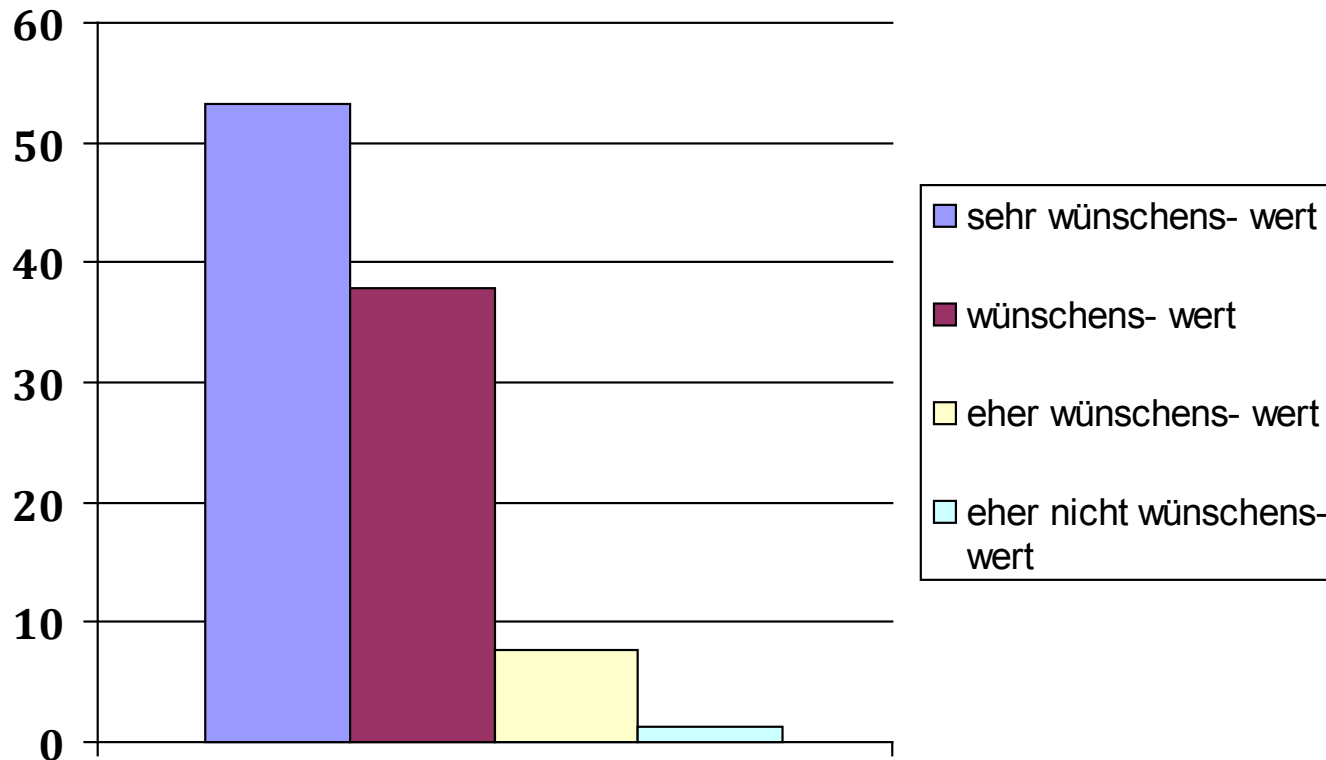




2030 hat sich die kommunale Bildungsfinanzierung  
fundamental geändert  
.... Wahrscheinlich



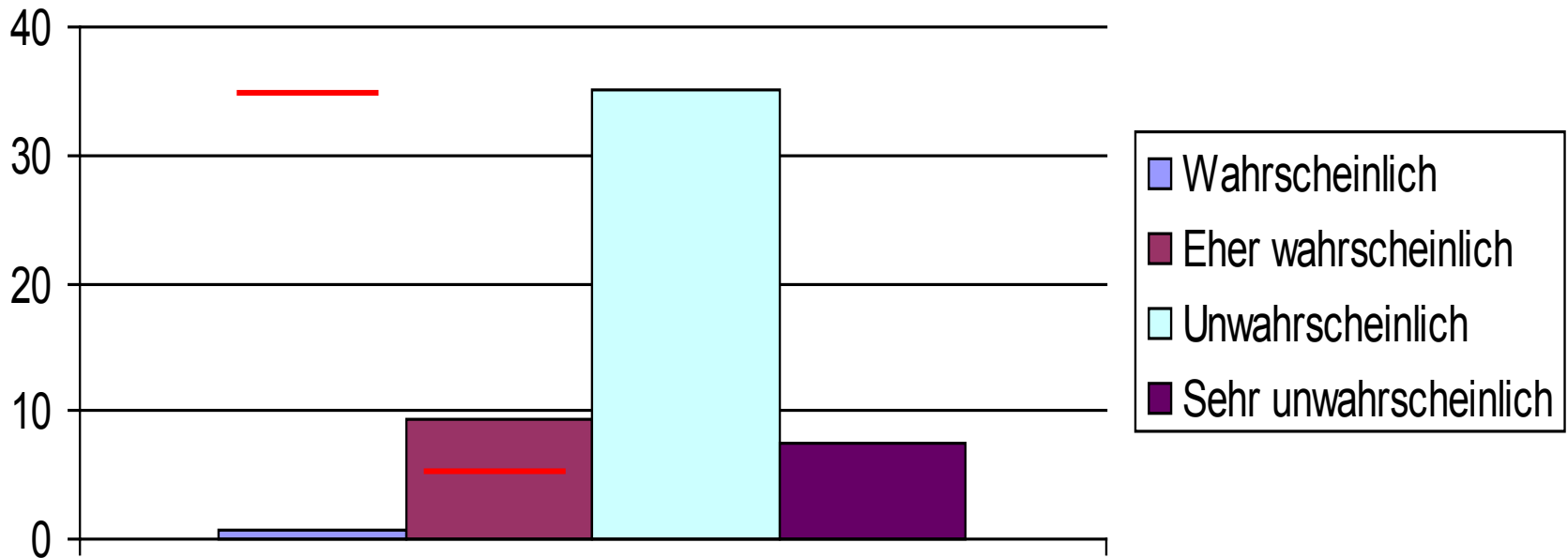
*2030 haben Kommunen ihre Ausgaben für den frühkindlichen Bereich um mehr als 50% erhöht und das Land im Schulbereich ebenso ... Wunsch*







*2030 haben Kommunen ihre Ausgaben für den frühkindlichen Bereich um mehr als 50% erhöht und das Land im Schulbereich ebenso ... Wahrscheinlich*



# Was sind die treibenden Kräfte? Reihenfolge nach Wichtigkeit

1. Entscheidungsträger (z.B. Verwaltungsspitze, Führungskräfte, politisch Verantwortliche...)
2. Planungssicherheit (Finanzierung, personelle Ressourcen, Zeit für Netzwerkarbeit)
3. Eine kommunale Koordinierung
4. Das Vertrauen der Beteiligten in Kooperationsstrukturen
5. Gemeinsame Visionen und Ziele der Beteiligten einer Bildungslandschaft
6. Finanzielle Ermöglichungsstrukturen
7. Die dauerhafte Etablierung eines Bildungsmanagementsystems
8. Die formelle Entscheidung der Kommune für den Aufbau einer Bildungslandschaft
9. Lokale Machtdynamiken
10. Das Engagement von Einzelpersonen
11. Die Verteilung der Aufgaben und Zuständigkeiten
12. Beteiligung der BildungsadressatInnen
13. Die Qualifizierung von Fachkräften bzgl. Prozessteuerung und Netzwerkkompetenz
14. Impulse aus der Zivilgesellschaft (z.B. Stiftungen, Vereine)



Quelle: Z-Punkt - verändert

Umsetzung



## ... und wie sieht die Bildungslandschaft in 15 bis 30 Jahren aus?

**Wenn es gut geht**, hat sich vieles verändert in diesen Jahren

- Land und Bund haben die Mittel für Bildung / Familie / Jugend erheblich aufgestockt und den Kommunen zum größten Teil Mittel und Kompetenzen übertragen
- Das komm. Bildungsmanagement wurde professionalisiert
- Chancengerechtigkeit (Inklusion; Integration) ist deutlich verbessert
- Bildungsbiografisches Lernen wird von einer wachsenden Zahl der Lernenden realisiert
- Nonformale und informelle Lernorte sind deutlich und auf Augenhöhe einbezogen
- Es ist gelungen, in der Bildungslandschaft einen vollwertigen Anschluss an die digitale Welt zu sichern

**Wenn es nicht gut geht...**

**... siehe die Szenarien A und C und...**



## Fünf künftige „Minimalstandards“ für Bildung für *jedwedes* Szenario

1. Das Recht auf Erhalt / Ausbau der **Lernmotivation**
2. Das Recht, **selbst organisiert lernen zu können**
3. Das Recht, ein hohes Maß an **Selbstwirksamkeitserwartung** auszubilden
4. Das Recht auf ein hohes Maß an **Ambiguitätstoleranz**
5. Das Recht auf **Orientierungswissen**: Demokratisch und im Sinne der nachhaltigen Entwicklung handeln sowie die Menschenrechte achten können

# Literaturhinweise

A. Duveneck (2016): Bildungslandschaften verstehen. Weinheim/Basel (Beltz)

R. Fischbach, N. Kolleck, G. de Haan (Hrsg.) (2015): Auf dem Weg zu nachhaltigen Bildungslandschaften. Lokale Netzwerke erforschen und gestalten, Wiesbaden (Springer VS).

N. Kolleck, S. Kulin, I. Bormann, G. de Haan, K. Schwippert (Hrsg.) (2016): Traditionen, Zukünfte und Wandel in Bildungsnetzwerken, Münster (Waxmann).

Kappauf, Z.; Rieck, A.; Kolleck, N.; de Haan, G.; Schuster, J.; Dabisch, V. (2016): RuhrFutur in der Wissenschaft. Erkenntnisse und Empfehlungen aus der Begleitforschung einer Bildungslandschaft. Berlin: Institut Futur. Download unter:

[http://edocs.fu-berlin.de/docs/receive/FUDOCS\\_document\\_00000026049](http://edocs.fu-berlin.de/docs/receive/FUDOCS_document_00000026049)



*Danke für Ihre Aufmerksamkeit*

# Virtual Reality Virtuelle Welten entdecken, Wissen erleben







# Inhalt

- 04 Virtual Reality: vom Hype zur zukunftsweisenden Technologie
- 10 Virtuelle Welten als Motor für das Lernen
- 11 Virtuelle Klassenreisen mit Google Expeditions
- 15 Google Expeditions in Lern- und Lesekontexten – Ideen und Impulse
- 17 Lese- und Apptipps zu Augmented und Virtual Reality

## Impressum:

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, [www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de), Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas, Programme: Sabine Uehlein, Redaktion: Dr. Sigrid Fahrner, Fachautoren: Tobias Albers-Heinemann (Medienpädagoge, Bad Kreuznach) S. 04-18, Bildnachweis: Joshua Earle (S. 2), Emmad Mazhari (S. 3), Elaine Casap (S. 5), Ferdinand Stohr (S. 9), Scott Webb (S. 11), Stefan Kunze (S. 14), Jarin Bontrager (S. 16), Felix Russell Saw (S. 18), Falco Negenman (S. 19), Tanguy Sauvin (S. 20) Gestaltung: wordsimages, Kaiserstr. 38, 55116 Mainz, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten  
© Stiftung Lesen, Mainz 2018



**Sehr geehrte Damen und Herren,  
liebe Kolleginnen und Kollegen,**

der souveräne und kompetente Umgang mit digitalen Medien und Technologien gehört zu den Kernkompetenzen für die Teilhabe an einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft. Heranwachsenden die dafür notwendigen Kompetenzen und Orientierungsmöglichkeiten zu vermitteln ist eine der wesentlichen Herausforderungen schulischer und außerschulischer Bildungsprozesse. Die Stiftung Lesen und Google Deutschland sehen sich in der Verantwortung, Sie als Lehrkraft dabei zu unterstützen und Ihnen innovative Unterrichtsmethoden mit Virtual Reality (VR) vorzustellen.

Wir möchten Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler herzlich dazu einladen, mit Google Expeditions auf virtuelle Klassenreisen zu gehen. Google Expeditions sind sphärische Fotos von Sehenswürdigkeiten, Naturphänomenen und Ausstellungsräumen, die mit einer VR-Brille betrachtet werden können. Die Kombination aus Cardboard und einsetzbarem Smartphone macht Räume aus einer Kugelperspektive sicht- und erlebbar. Ihre Klassen können so an Orte reisen, die sie nicht oder nur schwer erreichen können: auf den Mond, in das Frankfurter Senckenberg-Museum, in den menschlichen Körper, auf fremde Planeten oder in vergangene Epochen.

Mit Google Expeditions möchten wir Sie auch dazu inspirieren, methodisch-didaktisch neue Wege zu gehen und aktuelle Technologien für eine innovative Leseförderung zu nutzen. In unserem Begleitmaterial finden Sie Hintergrundinformationen zu VR im Klassenzimmer, genaue Anleitungen für den Einsatz der Expeditionen und Lernszenarien, die eine Brücke zum Lesen schlagen.

Ergänzt wird dieses Begleitmaterial durch methodisch-didaktische Unterrichtsmaterialien zu einzelnen Expeditionen wie „Erhaltung der Ozeane“ und „Der Große Saal der Elbphilharmonie Hamburg“ sowie zu Themenkomplexen wie „Indianerstämme Nordamerikas“ oder „Europäische Sehenswürdigkeiten“. Diese Vorlagen samt Arbeitsblättern stehen Ihnen kostenlos zur Verfügung unter [www.derlehrerclub.de/expeditions](http://www.derlehrerclub.de/expeditions).

Bei Anregungen, Fragen und Hinweisen wenden Sie sich gerne an:  
[Expeditions@stiftunglesen.de](mailto:Expeditions@stiftunglesen.de)

Wir wünschen vergnügliche Reisen in virtuelle Welten!

**Ihre Stiftung Lesen**

**Ihr Team der Google Zukunftswerkstatt**

Tobias Albers-Heinemann

# VIRTUAL REALITY: vom Hype zur zukunftsweisenden Technologie

Seit der Erfindung des Kinos 1895 durch die Gebrüder Lumière versuchen wir die Grenzen und Chancen der Darstellung des Bewegtbildes zu verändern und zu optimieren. Der Rahmen, in dem wir bewegte Bilder konsumieren, hat sich in den letzten 120 Jahren stetig gewandelt. Die Bildschirme wurden immer größer, die Auflösungen immer detaillierter und die Darstellung immer realistischer. Motiviert durch das Ziel, eine authentische mediale Umgebung zu schaffen, war der nächste logische Schritt in dieser Entwicklung der Versuch, den besagten Rahmen der Darstellung zu verlassen. Gesucht wurde nach einer Möglichkeit, mediale Inhalte nicht mehr auf einem Monitor oder auf einer Leinwand zu konsumieren, sondern als interaktiver Teilnehmer zum Bestandteil einer künstlichen, immersiven Umgebung zu werden und in diese eintauchen. Das war die Geburt der VR.

## Immersion

Damit ist das Eintauchen und Verschmelzen mit einer virtuellen Realität gemeint. Neben VR-Anwendungen können auch Computer-spiele oder 3-D-Filme Immersionserlebnisse hervorrufen.

Bereits 1968 gab es mit dem „Sword of Damocles“ erste Versuche der virtuellen und dreidimensionalen Darstellung von Objekten mit Hilfe eines Head-Mounted Display (HMD). Das Gerät war allerdings so schwer, dass es mit einer Halterung an der Decke befestigt werden musste. Im Laufe der folgenden 30 Jahre gab es viele Fortschritte, wobei der eigentliche Begriff „VR“ erstmals 1982 in dem von Damien

Francis Broderick geschriebenen Roman „The Judas Mandala“ auftauchte.

## Head-Mounted Display (HMD)

HMD ist ein am Kopf befestigtes (Head-Mounted) Gerät, bei dem Bilder auf einen Bildschirm (Display) vor den Augen projiziert werden. Ein anderes Wort dafür wäre z. B. Videobrille.

Im letzten Jahrhundert wurde die Technologie vor allem im wissenschaftlichen Sektor und im Bereich der Spieleindustrie weiterentwickelt. Der alltägliche Nutzen blieb erst einmal aus, da die Anwendungen beim damaligen Stand der Technik lediglich eine sehr geringe Auflösung boten und das noch zu einem Preis von mehr als 10.000 Dollar. Erst als Palmer Luckey und John Carmack im Jahr 2012 mit ihrer Firma „Oculus“ auf der Crowdfunding-Plattform „Kickstarter“ über 2,5 Millionen Dollar für die günstige Konsumenten VR-Brille „Rift“ sammelten, begann für den Normalverbraucher das Zeitalter der virtuellen Realität.

## Rift, Gear-VR und Cardboard – Modelle im Überblick

Anfang 2017 gibt es aktuell drei verschiedene Varianten der Head-Mounted Displays. Die „Oculus Rift“ (ca. 500 EUR) blieb als VR-Brille nicht alleine, es folgten weitere Modelle wie die „HTC Vive“ (ca. 700 EUR) oder die „Playstation VR“ (ca. 400 EUR). Sie funktionieren nur in Verbindung mit ei-



nem Computer oder einer entsprechenden Spielekonsole. Die große Innovation ist, dass ein Spieler seine Rolle als Zuschauer vor dem Bildschirm verlässt und sich durch die VR-Brille mit seinem kompletten Sichtfeld im Spiel befindet. Durch das Bewegen des Kopfes und die Bedienung des Controllers kann sich der Gamer in der virtuellen Umgebung umsehen, bewegen und zu einem aktiven Bestandteil des Spieles werden.

Diese HMDs sind durch ihre Bindung an Hardware zwar sehr leistungsstark, aber eben nicht mobil. Aus diesem Grund wurden Wege gefunden, anstelle eines Desktop-PCs oder einer Konsole den leistungsstarken Hosentaschencomputer zu nutzen, den fast jeder Mensch bei sich trägt: das

Smartphone. Die Firma Samsung entwickelte daher in Kooperation mit Oculus die „Gear VR“ (ca. 100 EUR), die mit Samsung-Smartphones funktioniert und ein relativ gutes immersives VR-Erlebnis bietet.

Auch Google greift mit seinem Modell auf das Smartphone als VR-Display zurück. Mit „Google Cardboard“ stellte die Firma bereits 2014 eine Möglichkeit vor, mit Hilfe von Linsen und Pappkarton eine VR-Brille selbst zu bauen. In diese Papp-VR-Brille (ca. 10 EUR) können beliebige Smartphones mit gyroskopischen Sensoren und Beschleunigungsmesser eingesetzt werden, wodurch ein erstes immersives VR-Erlebnis geschaffen wird. Durch die Kombination des eigenen Smartphones mit einer simplen Cardboard-Brille ist es somit erstmals möglich, das Potential von VR nicht nur in Wissenschaft und Unterhaltungsindustrie zu nutzen, sondern auch flächendeckend im schulischen und privaten Kontext einzusetzen.

### **Sphärische Medien – 360-Grad-Fotos und -Videos**

Ähnlich wie bei der VR-Hardware gab es in den letzten Jahren auch im Falle der VR-Inhalte sehr viele Innovationen. Auch hier zielen die technischen Neuerungen auf eine niedrigschwellige und einfache Handhabung ab, die es dem „normalen“ Konsumenten erlaubt, adäquate VR-Materialien selbst ohne Programmierkenntnisse zu erstellen. Möglich wird dies mit der 360-Grad-Kamera (ca. 300 EUR), mit der schnell und problemlos ein Kugelpanorama erstellt werden kann.



Dieses sphärische Panoramabild gibt sämtliche Blickwinkel wieder und ist vom Kamerastandpunkt aus einsehbar. Beim Ansehen eines solchen Fotos durch ein Smartphone kann sich der Betrachter durch das Bewegen des Gerätes im Bild umsehen und erhält so einen räumlichen 360-Grad-Einblick. Auf diese Weise ist er nicht mehr auf den vom Kameramann gewählten Bildausschnitt festgelegt, sondern kann aus der Perspektive der Kamera das gesamte Geschehen überblicken. VR macht also aus einem passiven Beobachter einen aktiven Teilhaber des Geschehens. Allerdings ist die persönliche Interaktion mit den Inhalten oder anderen Menschen noch etwas begrenzt. Es ist jedoch damit zu rechnen, dass es diesbezüglich in den kommenden Jahren einige spannende Weiterentwicklungen geben wird. Dann wird es für den Normalverbraucher z. B. möglich sein, 360-Grad-Bilder und -Videos zu erstellen, in denen sich der Betrachter zu bestimmten Punkten bewegen kann, die mit ergänzenden Online-Inhalten verknüpft wurden.

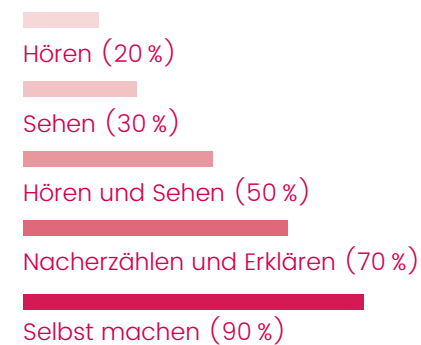
### 360-Grad-Kamera

Mit diesen Panoramakameras lassen sich Bilder im sogenannten Kugelpanorama aufnehmen. Sie besitzen alle eine oder mehrere Linsen und können damit Rundum-Videos und -Fotos machen. Diese sphärischen Fotos lassen sich wiederum mit einer VR-Brille besonders gut betrachten.



### Lernen durch Erleben und Erfahren – VR im Bildungskontext

Beim Lernen werden Informationen über die Sinnesorgane aufgenommen, die von unserem Gehirn entweder im Kurz-, Ultrakurz- oder Langzeitgedächtnis gespeichert werden. Wie lange wir jedoch eine solche Information speichern, hängt weniger von der individuellen Wichtigkeit der Nachricht ab, sondern vielmehr von der Art, wie diese Information das Gehirn erreicht. Je nach Sinneskanal ist die Wahrscheinlichkeit, dass eine Information gut behalten wird, unterschiedlich.



Zudem nennt die Lernpsychologie vier verschiedene Lerntypen, die in jedem Menschen in einem bestimmten individuellen Mischungsverhältnis vorhanden sind.

**der auditive Lerntyp**, der sich leicht gehörte Informationen merken kann

**der visuelle Lerntyp**, der am besten durch das Lesen von Informationen lernen kann

**der kommunikative Lerntyp**, der durch Gespräche und Diskussionen Informationen behält

**der motorische Lerntyp**, der am besten lernt, in dem er Handlungsabläufe selber durchführt.

Durch die Multimedialität der virtuellen Realität und unsere Interaktion mit dieser steigt somit die Anzahl der Kanäle, mit denen wir Informationen aufnehmen. Die auditiven und visuellen Reize sprechen zusammen mit den kommunikativen und motorischen Angeboten von VR-Anwendungen alle vier Lerntypen an. Durch die Aktivierung mehrerer Sinne in Kombination mit der Interaktion steigt so die Wahrscheinlichkeit, dass gelernte Inhalte nachhaltiger im Gedächtnis bleiben.

### Bessere Visualisierung von Inhalten durch VR

Der wohl größte Vorteil, der durch den Einsatz von Head-Mounted Displays und VR entsteht, ist eine bessere Visualisierung von Inhalten. Der Blutkreislauf, das Atmungssystem oder auch die unterschiedlichen Heilungsprozesse im Körper können z. B. im Biologieunterricht anschaulicher über VR dargestellt werden als auf den Schautafeln im Lehrbuch. Mit der App „BodyVR“ können wir in einem kleinen Schiff virtuell durch den menschlichen Körper reisen. Im Erdkundeunterricht hingegen vermitteln die Apps „Our Solar System“ oder „Titans of Space“ einen umfassenden Eindruck von unserer Milchstraße. Das Projekt „In the eyes of the animals“ wiederum lässt uns die Welt aus der Sicht von Tieren erfahren.



Generell lässt sich auch feststellen, dass der Einsatz von VR immer dann Sinn macht, wenn das reale Lernobjekt nicht verfügbar ist. Um diese Lücken mit VR-Inhalten zu schließen, sind nicht immer die von hoch qualifizierten Fachleuten programmierten virtuellen Umgebungen nötig. Sie als Lehrkraft können mit sphärischen Medien (etwa einer 360-Grad-Kamera) zusammen mit Ihren Schülerinnen und Schülern immersive und bildungsrelevante VR-Anwendungen erstellen und damit einen Beitrag zur Entwicklung von didaktischen Konzepten und Angeboten für diese neuere Technologie leisten, die dringend benötigt werden.

### Durch VR an andere Orte gelangen

Einen Vulkanausbruch beobachten, das Flüchtlingslager Al-Zaatari in Jordanien besuchen oder das zerstörte Aleppo hautnah erleben? Normalerweise sind das keine üblichen Schulausflüge. Diese besonderen Klassenreisen können jedoch mit 360-Grad-Filmen im Internet und den entsprechenden VR-Brillen problemlos unternommen werden. Immersiv-Journalisten, Filmstudios und Fernsehsender wie beispielsweise ARTE, ZDF oder Discovery Channel produzieren Filme und Reportagen heute gezielt für VR-Technologie. Über Apps wie „ZDF VR“ oder „Discovery VR“ stehen eine Vielzahl professionell produzierter 360-Grad-Videos zur



Verfügung, die sich je nach Kontext für den Bildungseinsatz eignen. Es stellt auch kein großes Problem dar, mit einer 360-Grad-Kamera eigene Videos von Exkursionen und historischen Orten zu drehen. Diese Filme vermitteln nicht nur individuelle Eindrücke, sondern nebenbei zahlreiche Medienkompetenzen, die Ihre Schülerinnen und Schüler in anderen Kontexten einsetzen können.

## 8 VR ist barrierefrei und inklusiv

Ein weiterer großer Vorteil von VR in Bildungskontexten ist ihre Barrierefreiheit und ihr inklusiver und integrierender Charakter. Menschen mit körperlichen Einschränkungen können sich z. B. Museen, Kirchen und Ausstellungen über eine VR-Brille ansehen. Geflüchtete und neuzugewanderte Menschen sind in der Lage, ihren neuen Sozialraum virtuell zu erkunden. Interessierte Menschen erhalten die Gelegenheit, weit entfernte Orte zu besuchen und an 360-Grad-Stadtrundfahrten und -Kulturangeboten teilzuhaben.

Universitäten und andere Bildungseinrichtungen sorgen zudem für Bildungsgerechtigkeit, wenn sie ihre Vorlesungen als 360-Grad-Live-Stream zur Verfügung stellen. Alle können mit dem Gefühl teilnehmen, in der ersten Reihe zwischen anderen Studenten zu sitzen. So macht es die renommierte Elite-Universität Harvard vor, die ihre beliebteste Einführungsveranstaltung „Einführung in die Informatik – Computer Science50“ kostenlos als 360-Grad-Stream zur Verfügung stellt.

So gesehen verändert VR nicht nur Bildungsinhalte und Lernerfahrungen, sondern auch die komplette Lernumgebung. Losgelöst von einem Ort kann Lernen zu einem immerwährenden und ganzheitlichen Prozess werden.

## Sinnvoller Einsatz von VR

Wir stehen vor der großen Herausforderung, adäquate Konzepte und Ideen für die VR-Nutzung im Bildungsbereich zu erstellen. Hierbei gilt der gleiche Grundsatz wie bei allen Technologien und Medien, die dort eingesetzt werden: Das Medium soll als didaktisches Werkzeug für die Vermittlung von Bildungsinhalten dienen und nicht nur um seiner selbst willen genutzt werden. Es sollte nicht darum gehen, neue Technologien völlig unreflektiert in den Vordergrund zu stellen und aktuellen Trends zu folgen, sondern um die Wahl der geeigneten Inhalte, Methoden und Hilfsmittel. Ziel ist es letztendlich, Menschen in ihren Lernprozessen zu unterstützen. Um VR-Inhalte kompetent auswählen und sinnvoll einsetzen zu können, benötigen viele Praktiker in den Schulen Unterstützung, die von Aus- und Weiterbildungen abgedeckt werden kann. Hier besteht aktuell jedoch noch großer Entwicklungsbedarf an themenbezogenen und einfach zu nutzenden Angeboten.

## Kritischer Umgang mit VR-Inhalten

Heutzutage ist es wichtiger als je zuvor, kritisch mit Medien umgehen zu können. Über Google, Wikipedia und YouTube

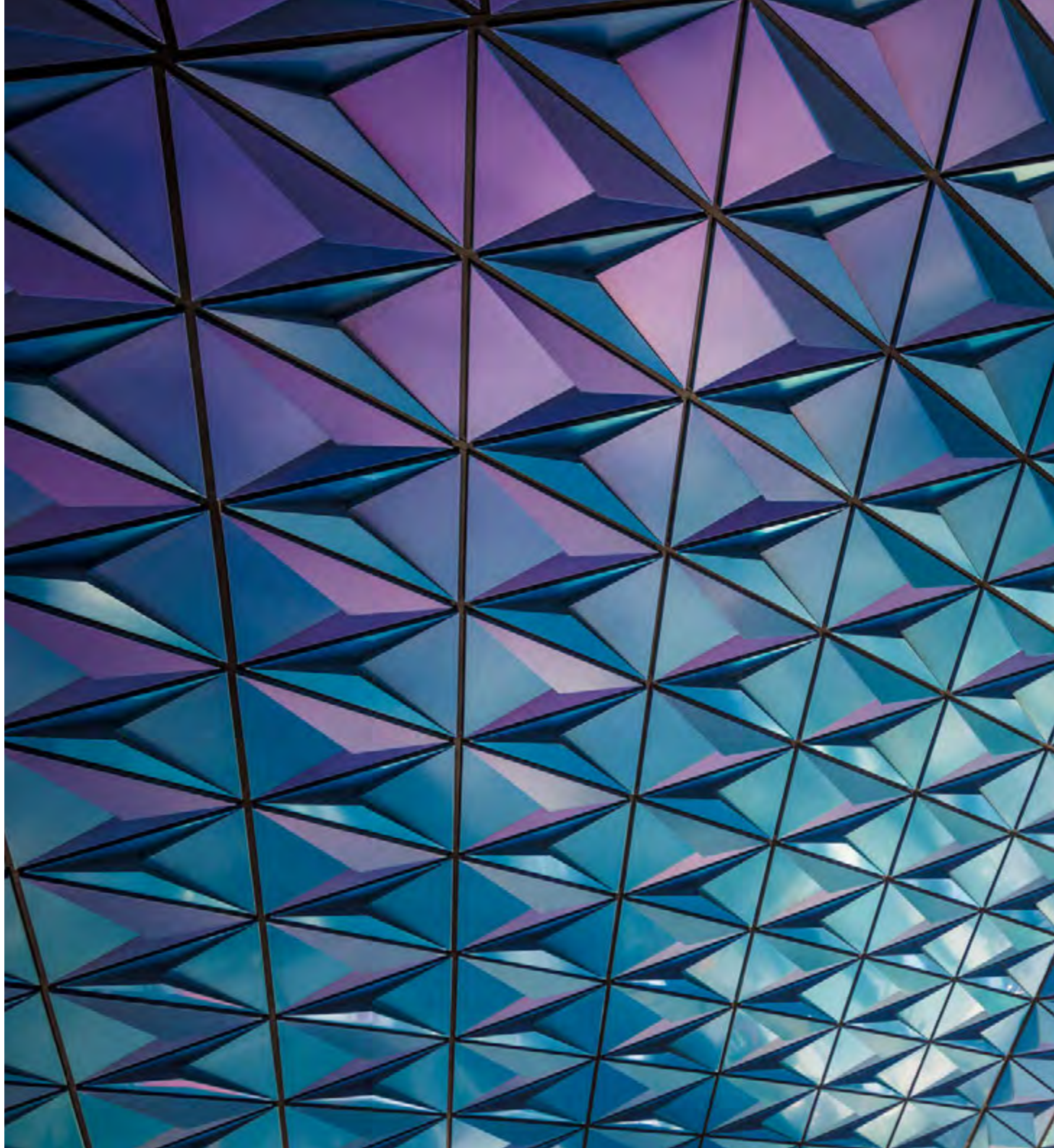


steht uns fast das gesamte Wissen und vor allem das Halbwissen der Menschheit zur Verfügung. Eine große Herausforderung besteht darin, die dort gefundenen Informationen zu bewerten und hinsichtlich ihrer Authentizität zu überprüfen. Das gilt natürlich auch für den Bereich der VR. Bei aller Begeisterung darf man nicht vergessen, dass es sich bei der virtuellen Realität lediglich um die Interpretation der Realität handelt, bei der der Standpunkt des Programmierers oder des Erstellers mitschwingt. Obwohl – oder besser gesagt, gerade weil VR – den Eindruck vermittelt, dass wir uns inmitten eines tatsächlichen Geschehens befinden, bestehen die gleichen Pflichten der Quellenprüfung wie bei anderen Lehr- und Lerninhalten auch. Dies im Unterricht zu thematisieren, ist im Rahmen des VR-Einsatzes lohnenswert und wichtig.

## Mit VR in die Zukunft

Ob es den Gebrütern Lumière im 19. Jahrhundert bewusst war, welchen Stein sie mit der Erfindung des Kinos ins Rollen gebracht haben, ist wohl unklar. Fest steht jedoch, dass es in der Natur des Menschen liegt, Vorhandenes weiterzuentwickeln. So wie es vor 15 Jahren undenkbar gewesen ist, dass wir heute fast alle ein Smartphone besitzen und zum größten Teil digital über soziale Netzwerke und Messenger kommunizieren, wird es in weiteren 10–15 Jahren Dinge geben, die unser Lernverhalten, unseren Konsum, unser Sozialverhalten und die Art der medialen Informationsaufnahme grundlegend verändern. Mit der Erweiterung unserer Realität durch VR-Inhalte beschreiten wir einen dieser Wege – egal ob er durch mehr oder weniger sperrige Head-Mounted Displays oder zukünftig schlankere Alternativen begangen wird.

Auch wenn es viele Kritikpunkte wie Datenschutz, Fake-News etc. gibt, genießen wir doch auch die Vorteile und den Mehrwert innovativer Technologien, so auch die der VR. Wir müssen uns und die nachfolgenden Generationen nur in die Lage versetzen, kritisch mit den neuen Technologien umzugehen. Neben den kommenden Innovationen in den Bereichen der Kommunikation und Unterhaltung wird es elementare Veränderungen im Bildungsbereich geben. Daher ist es bereits jetzt an der Zeit, diese konstruktiv mitzugestalten und auf die Veränderungen vorbereitet zu sein.





# Virtuelle Welten als Motor für das Lernen

## Motivation

Virtuelle Welten sind spannend, neu und interessant – und deshalb ein Garant dafür, die Lernmotivation zu erhöhen. Wichtig dabei ist, diese Faszination zu nutzen, um Wissen und Kompetenzen zu vermitteln. Dies geschieht aber nur, wenn die virtuellen Welten in Lernszenarien und in den Unterricht eingebettet sind.

## Authentische Einblicke

VR-Anwendungen bieten authentische Eindrücke von Orten und Plätzen, an die man sonst nicht gelangen würde, wie z. B. den Gipfel des Mount Everests oder eine Unterkunft für Geflüchtete im Libanon. Kinder und Jugendliche können diese virtuellen Räume begehen und sich dort im wahrsten Sinne des Wortes umsehen. Diese räumliche und sinnlich-konkrete Erfahrung gestattet es, die präsentierten Informationen besser aufzunehmen und abzuspeichern.

## Entdeckungsreisen

Viele VR-Anwendungen laden zum Entdecken und eigenständigen Erkunden ein. Exponate, Tiere, Bilder und Landschaften lassen sich in Ruhe und im eigenen Tempo betrachten. Je nach Interesse können sich die Schülerinnen und Schüler bestimmte Details genauer ansehen oder manche Aspekte überspringen. Dieses autonome Erkunden befördert die intrinsische Motivation und regt den Wissensdurst an.

## Veranschaulichung

Mit VR lassen sich komplexe Modelle und Vorgänge veranschaulichen. Der 3-D-Effekt verschafft einen realitätsnahen Einblick und unterstützt so das Verständnis von abstrakten Sachverhalten. Zudem können VR-Simulationen einen Blickwinkel bieten, der in der Realität gar nicht möglich wäre, wie z. B. eine Innensicht des menschlichen Körpers oder die Welt aus der Sicht von Tieren.

## Probearbeiten

VR-Simulationen ermöglichen es, in sicherer Umgebung Dinge auszuprobieren, z. B. physikalische Experimente, die zu aufwändig oder gefährlich sind, um real durchgeführt zu werden, oder ein Verkehrssicherheitstraining, das in einem kontrollierten Setting gefahrlos eingeübt werden kann.

## Teilhabe

In VR-Umgebungen lassen sich andere Identitäten in Form eines Avatars ausprobieren. Dieser Avatar, der ganz fantasievolle Gestalt annehmen kann, wird durch seine Handlungen beurteilt und nicht durch sein Aussehen, Geschlecht oder seine Klassen- und Rassenzugehörigkeit. Dadurch werden vorurteilsfreie Freiräume geschaffen, die in Bildungszusammenhängen äußerst wichtig für Chancengleichheit sind.

## Lernkanäle

VR-Anwendungen sprechen mehrere Lernkanäle an, was sich positiv auf das Lernen auswirkt. Chinesische Wissenschaftler haben in einer Studie nachgewiesen, dass Schüler, die mit VR lernten, um 27 % besser in den Prüfungen abschnitten und sich um die gleiche Zahl Wissen besser merken konnten als die Vergleichsgruppe, die die Lerninhalte ohne VR aufgenommen hatten.

## Literatur

*Kate Abrosimova*

**5 Ways VR will change education**

Hypergrid Business 2014

*Christoph Strobl*

**Immersive Education: Virtuelle Realität im Klassenzimmer**

Tech Tag 2015

*Stephan Schwan und Jürgen Buder*

**Virtuelle Realität und E-Learning**

e-teaching.org

*o. A.*

**A Case Study - The Impact of VR on Academic Performance.**

<https://cdn.uploadvr.com/wp-content/uploads/2016/11>

# Virtuelle Klassenreisen mit Google Expeditions

Wir möchten Sie dazu einladen, erste Erfahrungen mit VR in Lernszenarien zu sammeln und mit Ihren Schülerinnen und Schülern oder Jugendgruppen auf eine virtuelle Reise zu gehen – ganz ohne das Klassenzimmer zu verlassen. Möglich machen das die mobile Anwendung „Google Expeditions“ für Smartphones und Tablets und simple VR-Brillen wie „Google Cardboard“.

Um mit Google Expeditionen die Welt neu zu entdecken, bedarf es etwas technischen Know-hows und der Bereitschaft, sich auf Neues einzulassen. Der Einsatz lohnt sich: Ihre Schülerinnen und Schüler werden bestimmt von den VR-Anwendungen begeistert sein und sich mit Schwung in neue Themen einarbeiten.

## Google Expeditions

Google Expeditions sind Bilder von Sehenswürdigkeiten, Naturphänomenen, Ausstellungen, historischen Orten und Ereignissen rund um den Globus. Die Expeditionen führen in die Unterwasserwelt, auf den Mond, in Burgen, zu den Pyramiden, ins Naturkundemuseum, in die Dörfer indigener Völker, ins Innere des menschlichen Körpers u. v. m. Jede Expedition besteht aus mehreren Szenen, jede Szene aus einem 360-Grad-Panoramafoto.

## VR-Effekt

Werden die sphärischen Szenen einer Expedition durch eine VR-Brille gesehen, entsteht der Eindruck, inmitten



des Geschehens zu sein. Statt wie bei einer analogen Bildbetrachtung einen Standpunkt außerhalb des Bilds innezuhaben, nehmen die Betrachter bei den VR-Expeditionen die Kameraperspektive ein. Dadurch haben sie das Gefühl, z. B. direkt im Ausstellungsraum oder auf dem Gipfel des Mount Everest zu stehen und sich durch Drehen des Kopfes dort umsehen zu können.

## Guide und Entdecker

Google Expeditions sind aber weitaus mehr als 360-Grad-Panoramen von spannenden Orten: Sie bieten Lernszenarien, die direkt in die Expeditionen eingebettet sind. Um eine Expedition zu unternehmen, benötigt man – wie im realen Leben auch – einen Expeditionsleiter (Guide) und Expeditionsteilnehmer (Entdecker).

Der Expeditionsleiter, der im Lernkontext z. B. die Lehrkraft oder der/die Bibliotheksmitarbeiter/-in sein kann, steuert den virtuellen Ausflug von einem Tablet aus. In dieser Ansicht werden die Szenen als Panoramafotos ausgegeben, durch die man mit einer Wischbewegung navigiert. Zusätzlich stehen dem Expeditionsleiter in den Szenen Hintergrundinformationen zur Verfügung, die vorgelesen oder erzählt werden können. Zudem kann der Guide den Blick der Expeditionsteilnehmer auf Details lenken. Dazu tippt er Schlüsselbegriffe an, die in jeder Szene zur Verfügung stehen. Bei den Teilnehmern erscheint dann im Sichtfeld ein Pfeil auf die Darstellung des jeweiligen Begriffs, z. B. auf bestimmte Tiere oder Gesteinsformationen, die in der Szene zu sehen sind. Die Entdecker können sich diesen zuwenden, und der Guide kann dazu Fragen stellen, die in der App vorgegeben sind.



Die Expeditionsteilnehmer nehmen via VR-Brille und Smartphone an der virtuellen Reise teil und sehen die Szenen im Kugelpanorama. Diese Ansicht ist aber nur verfügbar, wenn es auch einen Expeditionsleiter gibt. Sofern dieser nicht vorhanden ist, können die Expeditionen in der App auch selbst von den „Entdeckern“ erkundet werden.

### „Bring Your Own Device“

Um Expeditionen in der Klasse oder mit einer größeren Gruppe nutzen zu können, benötigen Sie folgende Ausstattung: ein Tablet, Smartphones und Google-Cardboard-Brillen annähernd in Gruppenstärke, WLAN und/oder einen Router. Da nur wenige Einrichtungen über komplette Sets verfügen dürften, setzen die Expeditionen auf das „Bring

Your Own Device“-Verfahren (BYOD), bei dem eine Kombination aus vorhandener Ausstattung und mitgebrachten, eigenen Geräten, genutzt wird.

BYOD bedeutet nicht Vollausrüstung, sondern kooperatives Lernen mit den vorhandenen Geräten. Die Unterrichtsmaterialien der Stiftung Lesen zu den Expeditionen legen darauf einen besonderen Schwerpunkt und zeigen, wie man in Gruppen- und in Partnerarbeit auf virtuelle Klassenreisen gehen kann.

Beziehen Sie die Eltern in Ihr Vorhaben mit ein und informieren Sie sie über Google Expeditions in einem Elternabend.

Weitere Informationen, auch zur rechtlichen Situation, sowie Praxisbeispiele zu „Bring Your Own Device“ finden Sie hier:

**9-Punkte-Fahrplan zu BYOD des Bildungsportals NRW:** <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Ausstattung/Bring-Your-Own-Device/>

### Magazin Digital Lernen:

<http://www.digital-lernen.de/nachrichten/technik/einzelansicht/artikel/bring-your-own-divice-ein-ue-berblick.html>

### Praxisbeispiele und Erfahrungsberichte:

[http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Ausstattung/Bring-Your-Own-Device/Beispiele-aus-der-Praxis-\(D\)/](http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Ausstattung/Bring-Your-Own-Device/Beispiele-aus-der-Praxis-(D)/)

## Handyverbot an Schulen

Gilt an Ihrer Schule ein generelles Handyverbot, ist es natürlich schwierig, mit den Expeditionen zu arbeiten. Vielleicht können Sie dies zum Anlass nehmen, im Kollegium über Szenarien zu diskutieren, wie das Smartphone als Lerncomputer sinnvoll in den Unterricht integriert werden kann. Es mag auch sinnvoll sein, sich vor Augen zu führen, dass die Angst vor der Ablenkung der Schülerinnen und Schüler so alt wie die Schule selbst ist. Jede Generation hat dafür Lösungen gefunden – manche davon erscheinen so obsolet wie die dazugehörigen Ängste. Man denke nur an fensterlose Schulen als Antwort auf die mögliche Ablenkung durch die Außenwelt.

## Expeditionen-Ausrüstung

Um in der Entdeckeransicht an Expeditionen teilnehmen zu können, brauchen Entdecker ein Smartphone mit den folgenden Spezifikationen:

Sensoren: Gyroskop-Sensor und Accelerometer  
Betriebssystem: Android 4.4/ iOS 8.0 oder aktueller  
Speicherplatz: mind. 1 GB

Eine SIM-Karte ist nicht notwendig!

Zudem benötigt der Expeditionsleiter ein Tablet (Betriebssystem und Speicherplatz wie bei Smartphone), um den Guide-Modus bequem zu starten. Selbstverständlich kann diese Rolle auch mit einem Smartphone eingenommen werden, allerdings ist dann die Textansicht recht klein.

## Expeditions-App

Erster Schritt bei der Nutzung der Google Expeditions ist der Download der Expeditions-App. Sie steht sowohl für Android (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.vr.expeditions>) als auch iOS (<https://itunes.apple.com/us/app/expeditions/id1131711060?mt=8>) zur Verfügung und kann in dem entsprechenden Online-App-Store kostenlos heruntergeladen werden. Eine Registrierung bei dem jeweiligen Store ist dafür Voraussetzung, zudem wird WLAN benötigt. Als Guide können Sie z. B. einen Account im App-Store für die jeweilige Institution (Schule, Bibliothek) einrichten, über den die Entdecker die App herunterladen können. Alternativ laden sich die Entdecker über den eigenen App-Store-Account die Expeditions-App individuell auf ihr Gerät. Bei der ersten Nutzung werden einige Sicherheitshinweise angezeigt. Lesen Sie sie sorgfältig durch. Wenn Sie sie nicht nochmals angezeigt bekommen möchten, markieren Sie die entsprechende Box.

Um die App zu nutzen, müssen Sie über ein Google-Konto verfügen, auf dem Sie sich als Guide registrieren. Über diesen Account können sich bis zu 30 Smartphones anmelden. Nutzen Sie dieses Konto gerne als Schul- und Klassenaccount, denn eine Anmeldung bei Google ist erst ab 13 Jahren möglich.

Bei weiteren Fragen zu den Expeditionen erhalten Sie auch hier Hilfestellung:

<https://support.google.com/edu/expeditions>

## Auswahl der Expedition

In der Expeditions-App gibt es über 700 virtuelle Reisen. Sie können in den Expeditionen nach Lust und Laune stöbern, diese aber auch nach vorgegebenen Kategorien und in Freitextsuche durchsuchen. Die Stiftung Lesen stellt für ausgewählte Expeditionen ausgearbeitete Unterrichtskonzepte zur Verfügung. Diese können kostenlos heruntergeladen werden und stehen für den Einsatz in unterschiedlichen Lernszenarien allen Interessierten hier zur Verfügung: [www.derlehrerclub.de/expeditions](http://www.derlehrerclub.de/expeditions)

Haben Sie sich als Guide für eine Expedition entschieden, muss diese in der App ebenfalls auf das Lehrgerät heruntergeladen werden, wozu wiederum eine Verbindung mit dem Internet notwendig wird. Bei den Entdeckern entfällt dieser Schritt.

## Cardboard-VR-Brille

Um immersiv in die virtuelle Welt eintauchen zu können, ist die passende VR-Brille zwingend notwendig. Cardboard-Brillen, in die das Handy eingelegt wird, gibt es entweder schon fertig zu kaufen (10–15 EUR), oder können selbst mit kostenfreien Bastelanleitungen gebaut werden. „Medien und Bildung“ bietet z. B. einen Bastelbogen samt Anleitung an, für die ein geringer Materialwert anfällt.

Zur Bastelanleitung und weiteren Informationen:

<http://medienundbildung.com/projekte/mein-guckkasten/>

Die Expeditionen können natürlich auch auf den Vollbildmodus umgestellt und nur als 2-D-Bild betrachtet werden.

## Netzwerkvoraussetzungen

Damit sich Guide und Entdecker gemeinsam auf die virtuelle Reise machen können, müssen sie sich mit ihren Geräten, also dem Smartphone und dem Tablet, im gleichen Netzwerk befinden. Da manches WLAN überfordert ist, wenn sich dreißig und mehr Geräte darin befinden, und für das Durchführen einer Expedition nicht zwingend WLAN benötigt wird, bietet es sich an, ein lokales Netzwerk einzurichten. Vielleicht haben Sie noch ein ausrangiertes Modem zur Verfügung? Damit geht es nämlich ganz einfach. Modem einstöpseln, in den Endgeräten (Smartphones, Tablets) bei den WLAN Einstellungen das lokale Netzwerk auswählen, das vom Modem erzeugt wird, einloggen, und schon sind alle in einem Netz miteinander verbunden.

Beim ersten Mal wird dieser Schritt einige Zeit in Anspruch nehmen, da nicht alle eigenständig wissen, wie man sich mit dem Smartphone in ein WLAN-Netz einwählt. Planen Sie für die erstmalige Einrichtung etwas mehr Zeit ein. Bei den nächsten Malen ist dann alles schon vorbereitet und verfügbar.



## Technisches und Berechtigungen der Expeditions-App

Die Expeditions-App kann auf Folgendes zugreifen:

**Identität:** Konten auf dem Gerät finden

Der Guide bzw. der Entdecker erhält den Namen des bereits auf dem Gerät hinterlegten Kontos.

**Speicher:** USB-Speicherinhalte lesen, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen

Nötig, damit die App heruntergeladene Expeditionen auf dem Gerät speichern darf

## Sonstige Berechtigungen

14 **WLAN-Verbindungsinformationen:** WLAN-Verbindungen abrufen

Nötig, damit die App eine Verbindung zum Netzwerk aufbauen kann. So verbinden sich Guide und Entdecker.

## Netzwerkverbindungen:

Netzwerkverbindungen abrufen, WLAN-Verbindungen herstellen und trennen, Zugriff auf alle Netzwerke

Nötig, damit die App eine Verbindung zum Netzwerk aufbauen kann. So verbinden sich Guide und Entdecker.

## Bildschirm:

Bildschirm Sperre deaktivieren, Ruhezustand deaktivieren

Das sorgt dafür, dass die Entdecker nicht plötzlich einen schwarzen Bildschirm sehen.

## Konten auf dem Gerät verwenden

So wird gewährleistet, dass weitere Expeditionen sicher über den Google Play Store heruntergeladen werden können.

## Gemeinsam auf Reise gehen

Ist die App auf allen Geräten installiert, die ausgewählte Expedition heruntergeladen und sind alle Geräte im gleichen Netzwerk, kann es losgehen. Wählen Sie auf dem Startbildschirm die Guide-Ansicht mit dem Button „Leiten“ aus. Tippen Sie dann auf die Expedition, die Sie gemeinsam unternehmen möchten. Hat sich diese geöffnet, drücken Sie in der ersten Szene auf „Beginn“.

Die Teilnehmer wiederum bestätigen auf dem Startbildschirm „Teilnehmen“. Ihnen müsste nun die von Ihnen ausgewählte Expedition angezeigt werden. Auch hier dürfen die Teilnehmer bestätigen, die dann aufgefordert werden, ihr Smartphone in die Cardboard-Brille einzulegen. Das Laden (Kreisumriss) kann einen Moment dauern.

Lassen Sie als Guide den Teilnehmern Zeit, sich in Ruhe umzusehen und sich an die virtuelle Umgebung zu gewöhnen. Steigen Sie dann mit den Hintergrundinformationen bzw. der ersten didaktischen Einheit ein. Bei jedem Wechsel der Szenen, den Sie als Guide steuern, sollten Sie den Teilnehmern die Gelegenheit geben, sich jene eigenständig zu erschließen, bevor Sie mit den Fragen loslegen.

## Google Expeditions an Ihrer Schule

Wenn Sie Lust haben, die Expeditionen im Unterricht auszuprobieren, ohne sich selbst eingehend mit der Technik beschäftigen zu müssen, können Sie sich für einen Besuch eines Trainers anmelden. Dieser kommt dann in Ihre Schule oder Einrichtung und stellt nach einem gemeinsam mit der Stiftung Lesen erarbeiteten Konzept Ideen vor, wie man mit der App in Lernkontexten arbeiten kann. Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler dürfen selbstverständlich die Expeditionen mit den Geräten ausprobieren, die der Trainer mitbringt.

Weitere Informationen samt Anmeldung finden Sie hier:

<https://g.co/zukunftswerkstatt/expeditions>

<https://goo.gl/forms/DL1UYfyCttdpdkdw2>

## Expeditions-Hubs

Die Stiftung Lesen richtet in Bibliotheken und anderen Einrichtungen in Deutschland Expeditions-Hubs ein. Hubs sind Orte, an denen Expeditions-Sets mit Tablet, Router sowie Smartphone und Cardboard-Brillen im Klassensatz zur Verfügung stehen. Die Expeditions-Hubs bieten Veranstaltungen in ihren Örtlichkeiten an, in denen Klassen und Gruppen gemeinsam auf virtuelle Reisen gehen. Gerade in den Bibliotheken werden diese Veranstaltungen dann mit Büchern und anderen Lesemedien fortgesetzt. Manche Hubs bieten auch die Möglichkeit, die Sets für die Klasse auszulihen.

Ob es auch einen Hub in Ihrer Nähe gibt, sehen Sie hier:

[www.derlehrerclub.de/expeditions](http://www.derlehrerclub.de/expeditions)



# Google Expeditions in Lern- und Lesekontexten – Ideen und Impulse

Google Expeditions sind nur der Startpunkt für die Erforschung neuer Wissensgebiete, die Aneignung von Lernstoff und die Motivation, weiterführende Informationen zu recherchieren und sich zu erlesen. Letztendlich geht es darum, Kinder und Jugendliche zu ermuntern, die Welt zu entdecken, eigene Interessen zu verfolgen, Informationen zu sammeln und zu bewerten – und das souverän und kompetent mit dem gesamten Medienensemble, also mit Büchern, Zeitschriften, Internet, VR-Anwendungen, Filmen, Radiofeatures usw.

## Expeditions-Quiz

In der Guide-Version der Expeditions-App finden Sie erläuternde Texte und auch Fragen zu den einzelnen Szenen. Zur Beantwortung der Fragen ist meistens recht umfangreiches Vorwissen notwendig, denn eine Antwort lässt sich selten aus den Bildern ableiten. Das können Sie aber ändern: Bereiten Sie Quizfragen vor, die z. B. durch genaue Beobachtung der Expeditionsbilder beantwortet werden können. Das können Wissensfragen sein (z. B. „Wann fand die Ranger-Mondmission statt?“), Beobachtungsfragen („Welcher Dinosaurier ist der größte in diesem Raum?“) und Schätzfragen („Wie viele Menschen können in der Elbphilharmonie Platz nehmen?“). Sie können daraus auch ein Quiz erstellen, bei dem zwei Teams gegeneinander antreten, sodass Sie mit zwei Smartphones auskommen können. Schnelligkeit punktet dabei!

## Was siehst du?

Es gibt über 7s00 verschiedene Expeditionen zu ganz unterschiedlichen Themen. Nicht immer ist es notwendig, die Expeditionen als eigene Unterrichtseinheit zu thematisieren. Sie können z. B. zur Einstimmung in ein Thema in Kleingruppen eine passende Expedition durchführen. Dreier- oder Viererteams teilen sich dabei eine Brille. Einer betrachtet die von Ihnen aufgerufene Szene, z. B. die Mondoberfläche, und beschreibt, was er sieht. Die anderen malen oder schreiben auf, was ihnen berichtet wird. Wenn die Szene wechselt, ist der Nächste mit Schauen und Beschreiben dran. Am Ende vergleichen alle ihre Notizen. Dergestalt wird Vorwissen aktiviert und in ein Thema mit einer spannenden Methode eingeführt. Auch Kinder und Jugendliche mit geringen Deutschkenntnissen profitieren davon. Sie können z. B. passende Vokabeln für Gegenstände auf dem Bild austeilen. Es reicht auch, wenn die Schüler Dinge benennen können oder die Dinge, die sie sehen, nachschlagen. Wortschatzarbeit + VR = Spaß!

## Rollenwechsel

Expeditionen lassen sich auch in freiere Lernaktivitäten wie Referate einbinden. Dabei übernimmt der Schülerreferent die Guiderolle und macht sich zum Experten, indem er im Vorfeld Fakten und Wissenswertes zu der Expedition erarbeitet. Dafür können sowohl die Informationen aus den Ex-



peditionen herangezogen werden als auch andere Quellen wie Bücher oder Webseiten. Der Guide führt nun seine Mitschüler durch die Expedition und erzählt spannende, lustige oder schräge Fakten zu den Bildern, z. B. zum Thema Island über die Elfenbegeisterung der Isländer.

## Wissensstationen

Sie können die Expeditionen auch für das Lernen an Stationen einsetzen. Suchen Sie sich dafür ein übergeordnetes Thema, zu dem es auch eine Expedition gibt, beispielsweise zum Thema Haie. An jeder Station können die Kinder sich mit dem Thema auf unterschiedliche Weise auseinandersetzen, z. B. ein Gedicht lesen, die Besonderheiten von Haien kennenlernen, einen Hai aus Knete herstellen, sich über die Gefahren für den Hai informieren – und Haie in 3-D per Expedition kennenlernen. Stellen Sie an dieser Station mindestens zwei Geräte zur Verfügung, damit die Entdeckerfunktion aktiviert werden kann. Wählen Sie am besten eine Szene aus und stellen Sie dazu Beobachtungsfragen. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Hypothesen aufstellen: Was ist

in der Mülltonne über den Bullenhaien? Warum heißt der Walhai wohl so? Passen Sie die Stationen und die Fragen jeweils an die Klassenstufe an.

### Medienmix

Expeditionen lassen sich in Projektwochen zu übergeordneten Themen integrieren. Dankbar ist z. B. das Thema amerikanische Ureinwohner, wozu es viele Angebote in allen Medien gibt. Setzen Sie zur Erarbeitung auf einen Medienmix aus klassischen und digitalen Medien: Bücher, Apps, Filme, Hörspiele, Kreativsets, Filme, Zeitschriften, Comics und Expeditionen. Binden Sie einen Bibliotheksbesuch mit ein, bei dem sich die Klasse eine Ausleihkiste für die weiterführende Lektüre zusammenstellen kann.

16

### Brückenschlag zum Buch

Manche der Expeditionen passen auch zur Klassenlektüre, z. B. die Expedition über eine syrische Familie, die geflüchtet ist, in Verbindung mit Kirsten Boies Buch „Bestimmt wird alles gut“ über ein geflüchtetes Mädchen und ihre Familie aus Homs. Sie können die Expedition zur Vorbereitung auf die Lektüre einsetzen oder auch in Ergänzung dazu, z. B. in einem Vergleich zwischen dem, was man über das Schicksal von Mustafa und Sarah (Expedition) erfährt, und dem, was einem über Rahaf und Hassan mitgeteilt wird (Roman).

### Geschichtenanlässe

Sie können Szenen aus Expeditionen für Schreib- und Erzählanlässe einsetzen. Wählen Sie dafür ausdrucksstarke Szenen aus, wie z. B. Man Mahal (Varansi: City of lights), Schlittenhunde (Manitoba), Low Force (Outdoor-Adventure) etc. Sie können die Schülerinnen und Schüler zu diesen



Szenen freie Texte schreiben lassen, z. B. eine Geschichte, die in Man Mahal spielt, über die Gedanken eines Schlittenhundes oder das Abenteuer von Rob und Abi am Wasserfall. Sie können die Klasse in die richtige Stimmung versetzen, indem sie passende Musik oder Geräusche (Windheulen, Wasserrauschen) abspielen. Sie können auch drei bis fünf Gegenstände/Personen/Merkmale in jedem Bild vorgeben, die die Kinder erst suchen und dann in eine Geschichte verpacken müssen.

### Aufmerksamkeit

Die Meditationsübung eignet sich als Vorbereitung für die Arbeit mit VR oder für zwischendurch, um bei all den äußeren Eindrücken und der Auseinandersetzung mit digitalen

Angeboten wieder mehr Ruhe und Konzentration zu finden. Bitten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, sich bequem hinzusetzen – entweder auf ein Kissen oder eine gefaltete Decke im Schneidersitz am Boden, im Fersensitz oder auf einen Stuhl. Alternativ können sie sich auch hinlegen. Sie legen die Hände auf ihren Bauch und schließen die Augen. Für einige Minuten beobachten sie ihren eigenen Atem. Um den Fokus besser auf der Atmung halten zu können, gibt es verschiedene Möglichkeiten: spüren, wie sich die Bauchdecke unter den Händen mit jedem Atemzug hebt und senkt; den kühlen Luftzug in der Nase bei der Einatmung und den erwärmten Luftzug bei der Ausatmung wahrnehmen; sich im Stillen bei jeder Einatmung „ein“ sagen und bei jeder Ausatmung „aus“. Sie können mit einer Minute starten und die Dauer dieser Meditation mit der Zeit ausweiten.

# Lese- und Apptipps zu Augmented und VR

Günther Jakobs

**LeYo!: Instrumentiere – mit Uhulelen,  
Tigarmonikas und Kellerrasseln**

Carlsen Verlag

**ab ca. 6 Jahren**

ISBN: 9783551220660

20 Seiten, € 12,99

Was haben der Tigarmonika, die Klavierbeiner und der Dachsofon gemeinsam? Sie alle machen Seite an Seite Musik und produzieren als Chorillas, Country-Katzen und Folk-Fohlen die schrägsten Töne, Rhythmen und Melodien.

Das Pappenbuch „Instrumentiere“ wird durch die LeYo!-App zum Hörvergnügen. Die App öffnen, das Smartphone über die Seite halten, damit diese gescannt wird. Auf dem Display wird dann die bunte Tierwelt in Augmented-Reality-Technik zum Leben erweckt. Die Leser können sich dort die lustigen Namen und zusätzliche Informationen zum jeweiligen Instrumentier vorlesen lassen. Doch damit nicht genug – auch eine musikalische Kostprobe wird durch die Kombination „Buch plus App“ ermöglicht. Da ist für jeden Musikgeschmack etwas dabei – und der Spaß garantiert.

Die App zum Buch kann kostenlos in der LeYo! App, über iTunes (iOS) oder den Google Play Store (Android) heruntergeladen werden.

Für Musik- und Tierfans ab 6 Jahren.

Anita Ganeri

**iStorm**

Kosmos Verlag

**ab ca. 8 Jahren**

ISBN: 9783440145531

32 Seiten, € 14,99

Unser Planet Erde ist ständigen Veränderungen unterworfen. Wettererscheinungen sowie die unglaublichen Kräfte, die im Inneren der Erde entstehen, verursachen mitunter zerstörerische Katastrophen. Vom meist harmlosen Gewitter über den Hurrikan bis hin zum Tsunami – die Naturgewalten kennen keine Grenze nach oben. Wer mehr über diese faszinierenden Naturereignisse erfahren möchte, ist hier richtig: Das Sachbuch erklärt, wie Naturkatastrophen entstehen, was für Kräfte wirken und welche Systeme davor warnen können.

Zusätzlich zum Buch bietet die passende App „iStorm“ mit der AR-Technik die Möglichkeit, die Naturkatastrophen-Ereignisse hautnah zu erleben. Da fegt schon mal ein Hurrikan durchs Kinderzimmer, oder die Erde bebt. Ein spannendes Sachbuch für Naturentdecker ab ca. 8 Jahren.

Die App ist kostenlos über iTunes (iOS) oder den Google Play Store (Android) erhältlich.

Dirk Henning

**Professor Knacks' Erfindung außer Rand und Band**

Esslinger Verlag

**ab ca. 4 Jahren**

ISBN: 9783480230310

32 Seiten, € 12,95

Einen Roboter reparieren? Nichts ist leichter als das, schließlich ist Knacks ja ein Professor. Doch selbst die größten Genies machen Fehler, und so kommt es, wie es kommen muss: Bei der Reparatur seines Super-Roboters „Alleskönner 2.0“ vertauscht Professor Knacks zwei Drähte. Nun ist der AK 2.0 außer Rand und Band und bringt alles durcheinander. Das Wasser fließt aus dem Gully statt hinein, im Brunnen schwimmt ein Hai, und der Zebrastreifen leuchtet in Regenbogenfarben. Auf jeder Seite gibt es eine Menge Dinge zu entdecken, die der Roboter vermurkst hat.

Und nicht nur auf den Buchseiten! Denn die passende App erweckt das Bilderbuch zum Leben. Die AR-Technik beinhaltet eine Vorlesefunktion und Animationen. Die über 250 im Buch zu findenden Fehler, die der Roboter zu verantworten hat, bewegen sich durch Antippen und können am Seitenrand gesammelt werden. Zusätzlich gibt es kleinere Rätseln oder Aufgaben. Da macht das Fehlersuchen doch gleich viel mehr Spaß!

Die passende App zum Buch ist kostenlos über die Tigerbook-App, bei iTunes (iOS) oder im Google Play Store (Android) zu finden. Für Jäger und Sammler ab ca. 5 Jahren.





Chris Bradford

### Das letzte Level

dtv short

**ab ca. 12 Jahren**

ISBN: 9783423717304

96 Seiten, € 5,95

Essen aus Abfalleimern, rivalisierende Banden und kein Dach über dem Kopf: Scotts Leben ist gefährlich und noch dazu ziemlich perspektivlos. Begonnen hat alles mit einem Virus, dem nahezu alle Erwachsenen zum Opfer gefallen sind. Scott bleibt nichts Anderes übrig, als sich mit seiner Situation zufriedenzugeben – bis sich sein Leben plötzlich um 180 Grad dreht. Denn der Spieleentwickler Vince Vaughn möchte, dass er für ihn sein neues Spiel Virtual Combat testet, ein virtuelles Kampfspiel, das sich unglaublich echt anfühlt. Scott ist begeistert und schlägt sich ziemlich gut. Bis seine Rivalin Kate plötzlich verschwindet und die Fassade langsam zu bröckeln beginnt. Steckt hinter der ganzen Sache etwa doch mehr als nur ein Spiel?

Die spannende Dystopie liest sich so gut, dass man das Buch am liebsten in einem Rutsch durchlesen würde. Denn Chris Bradfords schafft auf knapp 90 Seiten eine Zukunftswelt mit komplexen Charakteren und detaillierten Informationen über ein Thema, das aktueller denn je ist und aufregender nicht sein könnte: VR. Und vielleicht wird so mancher Leser dazu angeregt, sich auch über das Buch hinaus mit virtuellen Welten zu beschäftigen und über deren Möglichkeiten und Auswirkungen nachzudenken.

## VR-Apps

Es gibt viele weitere Apps, die mit Google-Cardboard funktionieren. Der überwiegende Teil der Apps bietet Spielspaß in Kombination mit dem VR-Erlebnis.

### Google Cardboard

für Android und iOS

kostenlose Installation/ In-App Produkte

**Altersangabe je nach Inhalt**

Die Google Cardboard App bietet viele verschiedene VR-Anwendungen, die mit der Cardboard-Brille angesehen werden können: von Achterbahnen durch das All über Touren durch Irland bis hin zu 360-Grad-Musikvideos. Hier lässt sich viel neues Entdecken – sowohl für Freizeit und Unterricht.

### Dive City Rollercoaster

für iOS und Android

kostenlos

**ab 8 Jahren**

Eine Achterbahnfahrt gefällig? Einfach das Smartphone mit der waghalsigen App einlegen, und schon geht es los. Die virtuelle Achterbahnfahrt ist beeindruckend realistisch – flauer Magen inklusive.

### The Height

für iOS und Android

kostenlos

**ab 12 Jahren**

Auf einer virtuellen Plattform, die sich ganz schön weit oben befindet, gilt es durch goldene Boxen zu gehen (= den Kopf in die richtige Richtung zu bewegen) und Punkte zu sammeln. Das ist gar nicht so einfach, wie es sich anhört. Ein Tipp: Um das Spiel zu starten, auf den Boden blicken und das grüne „Gehen“-Männchen fixieren.

**Pac-Man VR**  
für Android  
Kostenlos  
**ab 8 Jahren**

Wer kennt nicht den gefräßigen gelben Fast-Kreis, der gelbe Punkte verschlingt? Die VR-Spiele-App bietet die Möglichkeit, selbst einmal Pac-Man zu sein. Aus seiner Sicht navigiert man durch ein Labyrinth und versucht so viele gelbe Kugeln wie möglich zu mampfen. In den Gängen gibt es auch hier die bekannten bunten Monsterchen, die in 3-D ganz schön beeindruckend aussehen.

**Proton Pulse**  
für iOS und Android  
€ 2,99 / € 1,61  
**ab 12 Jahren**

Auch dieses Spiel greift eine Referenz zum Retrogaming auf, und zwar zum guten alten Pong, dem ersten Computertennis. Anders ist, dass der „Ball“ wie beim Squash in einen Raum geschleudert wird, dabei Protonen zerstört und dann zurückprallt – direkt auf einen zu. Denn auch das ist anders: Der „Schläger“ ist der eigene Kopf, den es reaktionsschnell zu bewegen gilt.



**NYT VR**  
für iOS und Android  
kostenlos  
**ab 12 Jahren**

In der VR-App der New York Times gibt es viele Filme, die mit einer VR-Brille ein besonderes Erlebnis versprechen, u. a. auch historische Themen aufgreifen und in den Englischunterricht eingebettet werden können. Außerhalb des Fremdsprachenunterrichts lässt sich z. B. das Musikvideo des Elektronik-Trios „Moderat“ einsetzen, das einen schönen Soundtrack mit einer schrägen 3-D-Animation zu einem besonderen Seh- und Hörvergnügen vereint.

**Caaaaardboard!**  
für Android  
€ 1,59  
**ab 12 Jahren**

Wer sich immer schon einmal von einem Hochhaus stürzen wollte, es aber aufgrund der möglichen Gefahren für die Gesundheit gelassen hat, findet in dieser VR-Spiele-App eine knochensichere Alternative. Einfach nach vorne beugen, versuchen, nicht am Gebäude entlangzuschrappen, und durch die richtigen punktegebenden Plateaus fliegen. Wem hinterher nicht etwas schwindlig ist, der ist aus Stahl gemacht.

**Titans of space**  
für Android  
kostenlose Installation/In-App-Produkte  
€ 3,19  
**ab 8 Jahren**

Diese App nimmt uns mit auf eine Reise durch unser Sonnensystem. Auf dem Pilotensitz schwebt man von Planet zu Planet und lernt dessen jeweilige Besonderheiten kennen. Durch die Verräumlichung prägen sich die Anordnung der Planeten von der Erde aus gesehen besonders gut ein. In verschiedenen Sprachen erhältlich. Nicht alle Texte sind ins Deutsche übersetzt.

**War of Words VR**  
für iOS und Android  
kostenlos  
**ab 12 Jahren**

Beeindruckende Animation eines britischen Gedichts aus dem Ersten Weltkrieg, das den Text illustriert und lebendig werden lässt. Das Gedicht kann in der App gelesen werden, die sich für den Englisch- und Geschichtsunterricht eignet.

**InMind**  
für iOS und Android  
kostenlos  
**ab 12 Jahren**

Diese VR-Spiele-App nimmt auf eine Achterbahnfahrt ins menschliche Gehirn mit. Dort muss man Aufgaben erledigen, wie z. B. beschädigte Neuronen reparieren. Als Anreiz im Biologieunterricht lässt sich diese App mit Wissensanteil gut nutzen.



# Schulischer Bereich

## RÜMSA (Berufsorientierung)

- "Meine Chance"
- "GPS-Tour"
- mehr Einstellungen von Förderschullehrern/Erziehern/pädagogischen Mitarbeitern

Einsatz von Schulpsychologen

- Vernetzung / gemeinsame Projekte von Schulen
- Kooperationen der Hauptschule mit Schulen, Vereinen u. A.
- Einsatz von (außerschulischen) Experten

→ Landesbudget für alle Schulen für Maßnahmen  
Projekte → durch jeweilige Schulleitung verwaltet

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  
Online portal für Experten, die freiwillig in  
Schule mitarbeiten würden v: Landkreis

- Erfahrungsaustausch z.B. von Fördervereinen
- - Schnittstellenmanagement strukturell erleichtern → gesetzliche Grundlagen schaffen
- Bedarf für weiterführende Schulen an pädagog. Personal decken

## Ergebnisdokumentation Workshop 2

- zentrale Steuerung (Landkreis) zur Schaffung/ Gestaltung der Rahmenbedingungen → personelle Verantwortung weiterhin bei Schulen, Vereinen u. S. W.
- Fortführung d. Austausches im Rahmen v z B Bildungskonferenzen
- ● ● - Potentiale der Angestellten im Bereich Kompetenz nicht ausschließlich nach Abschluss ausschöpfen ●  
● → im regulären Betrieb integriert (nicht umsatzlos)
- ● - Frühkindliche Bildung stärken
- - verpflichtende Form der Schulvorbereitung ●


# Schulischer Bereich

- Kooperationen mit externen Akteuren (z.B. Unternehmen)
- Therapeutische Angebote an Schulen
- Wertschätzung + Unterstützung für Lehrende
- → bürokratischen Aufwand minimieren
  - Schülerfirmen
- → spezielle Ferienangebote auch für breites „Mittelfeld“ der Schüler/innen
  - Kooperation mit Verwaltung (z.B. bei Förderung und Beförderung außerschul. Angebote)
- → Schaffung einer Koordinationsstelle an der Schnittstelle Schule - außerschul. Partner (Klassenrat)
  - Flexibilisierung des Lehrplans


# außerschulischer Bereich

→ Notwendigkeiten die geschaffen werden müssen 8

Im gesamten Bereich ist auf **BARRIEREFREIHEIT** zu achten!

↘ flächendeckende Mobilität nach   
Schulende



↘ keine Stundenkürzung bei Mangel an Lehrkräften für AG's

↘ ausreichend finanzielle Mittel ! ! ! 

↘ Verträge über Landesschulamt mit Anbietern (Honorarkräfte...)

↘ schulübergreifende Angebote (gem. AG)

↘ KVHS Angebote für Schulen (Vormittag)

↘ Messe Sportangebote / Freizeitangebote  
regional  ↘ Musikschule 

↘ Bestandaufnahme der vorhandenen Angebote → Veröffentlichung (Freizeitangebote)

↘ Angebote auch für Schüler mit hohen Begabungen aufzeigen

# außerschulischer Bereich

Freizeit &

Kulturelle Angebote

Feuerwehr

Musikschulen

Polizei

Freie Träger

Vereine

Experten

Betriebe Eltern:



Therapeuten

Personal

Schulsozial-  
arbeiter

Integrations-  
helfer

Rufbus

Sprachmittler

MINT  
Partner

50%

20%

10%

**BBW.**  
Wittenberg





- Verbundausbildung in den Bereichen:

Elektrotechnik  
Metallverarbeitung  
Chemie  
Kaufmännische Ausbildung  
Lager und Logistik

- Ausbildungsbegleitende Hilfen (AbH)

- Private Weiterbildungen und Qualifizierungen:

Schweißerausbildung  
Ausbildung der Ausbilder – Vorbereitung auf die IHK Prüfung  
Vorbereitungskurse für die IHK-Prüfung zum  
Industriemeister, verschiedener Fachwirte,  
Bilanzbuchhalter, Qualitätsmanagementbeauftragter usw.

- Berufsorientierung

Tage der Berufsorientierung, mit vorgeschalteter Potenzialanalyse  
**TABEO plus**  
**BRAFO**  
Berufswahl Richtig Angehen Frühzeitig Orientieren

- ANLIN – Nachhaltige Lernorte schaffen

- Projekte des sozialen Arbeitsmarktes

Jobperspektive - **58+**  
Stabilisierung und Teilhabe am Arbeitsleben - **35+**  
**STABIL** - Selbstfindung-Training-Anleitung-Betreuung-Initiative-Lernen

## ANLIN - Ausbildung fördert nachhaltige Lernorte in der Industrie

ein innovatives Konzept zur nachhaltigen Gestaltung von betrieblichen Lernorten im dualen System der Berufsbildung.

- Auszubildende und Lehr- / Ausbildungskräfte für das Thema Nachhaltigkeit sensibilisieren, motivieren und qualifizieren
- Impulse für die Berücksichtigung von Nachhaltigkeit in der Ausbildung bei Partnerunternehmen in den jeweiligen Regionen geben
- Projektergebnisse für die interessierte Fachöffentlichkeit aufbereiten und verbreiten.

## TRANSFERTAGUNG

### AUSBILDUNG & NACHHALTIGKEIT



28. FEBRUAR 2019  
10:00 - 15:00 UHR

EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT E.V.  
SCHLOSSPL. 1D, 06886 LUTHERSTADT WITTENBERG





SACHSEN-ANHALT



EUROPÄISCHE UNION

ESF

Europäischer  
Sozialfonds

## STABIL - Selbstfindung-Training-Anleitung-Betreuung-Initiative-Lernen

Start des Projektes am 01.08.2016 – Bewilligung bis 31.07.2020

- 112 Teilnehmer bisher
- Platz für bis zu 20 Teilnehmern gleichzeitig
- Vermittlungen bisher:
  - 8 x SV-Pflichtige Beschäftigungen
  - 12 x berufliche Ausbildung
  - 9 x weiterführende Maßnahmen  
(Berufsvorbereitende Bildungsmaßnahmen)
- Prinzip der Freiwilligkeit und Motivation durch Geldprämie (bis zu 100 € monatlich)
- Theoretisch lernen durch praktische Arbeit – in der Gastronomie und handwerklichen Bereichen Holz und Metall

**BILDUNGSZENTRUM FÜR BERUF UND WIRTSCHAFT E.V.**  
DESSAUER STR. 134  
06886 LUTHERSTADT WITTENBERG



[www.bbw-wittenberg.de](http://www.bbw-wittenberg.de)  
[info@bbw-wittenberg.de](mailto:info@bbw-wittenberg.de)  
Tel: 03491 42 99 100  
Fax: 03491 42 99 116



# GOEUROPE! NOW

#Die digitale Plattform von GOEUROPE!





## GOEUROPE! Europäisches Jugend Kompetenz Zentrum Sachsen-Anhalt

- Jugendberatungsstelle für Fragen über europäische Mobilitäts- und Förderprogramme sowie in der Vermittlung europäischer Themen und Kompetenzen an junge Menschen in Sachsen-Anhalt
- Steigerung der beruflichen Chancen und der Beschäftigungsfähigkeit junger Menschen aus Sachsen-Anhalt durch die Vermittlung europäischer Kompetenzen
- In Trägerschaft des Deutschen Roten Kreuz Landesverband Sachsen-Anhalt e.V.



#Die digitale Plattform von GOEUROPE!

[www.geurope-now.de](http://www.geurope-now.de)



Das GOEUROPE!  
Mobilitätskonto



Die interaktive  
GOEUROPE! Karte



Die GOEUROPE!  
OpenBadges



# GOEUROPE! OpenBadges



Eine moderne und jugendgerechte Art der Anerkennung  
und Sichtbarmachung von Lernerfahrungen



**mozilla**  
FOUNDATION

*2009: Moderne Möglichkeiten  
des Lernens  
erfordern moderne Wege  
der Anerkennung*



mozilla  
**OpenBadges**

*2011: Einführung der OpenBadges  
als technischer Standard*



Unique  
Learning  
Badges

*2013 – 2014: Erste Erfahrungen  
in Europa mit Badges im Bereich  
des außerschulischen Lernens*



*2014 – 2016: Innovationsprojekt  
„Learning Badges“ zur Anwendung  
in Maßnahmen der Internationalen  
Jugendarbeit in Sachsen-Anhalt*

**Badgecraft**

*Selt 2014: Weiterentwicklung  
der technischen Ressourcen  
und Anwendung in zahlreichen  
Kontexten*



**Badgecraft**



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

# Was ist ein Badge?



Badges = Digitale, visuelle  
Darstellung  
einer Fähigkeit oder Leistung

# Was beinhaltet ein Badge?



# Wie werden Badges angewendet?

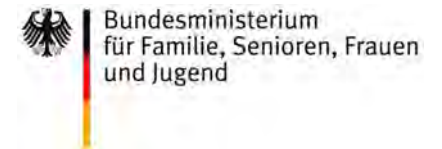


# Was bringen OpenBadges?

- Empfänger:
  - Anerkennung nicht-formaler und informeller Lernerfahrungen /soft skills
  - Motivation (Gamification)
  - Verbreitung der Ergebnisse eines Projektes
  - Sogenannte Soft Skills werden mit hinterlegten „Nachweisen“ sichtbar gemacht und anerkannt
- Ausstellende Organisation:
  - Struktur und „Fahrplan“ für Maßnahme
  - Klare Lernziele
  - Durch soziale Medien können auch neue Jugendliche für ähnliche / zukünftige Projekte gewonnen werden

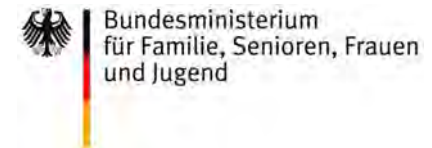


# Beispiele der Anwendung



# Internationale Jugendbegegnungen

- Zielgruppe: TeilnehmerInnen unterschiedlicher internationaler Jugendbegegnungen
- Entwickelt im Rahmen einer Jugendbegegnung 2013, seither als Template für mehrere Jugendbegegnungen (Angleichung der Kriterien und Beschreibung je nach Art und Thema der Begegnung) > das bisher erfolgreichste System (ca. 80 Projekte europaweit)
- 1 Level Badges



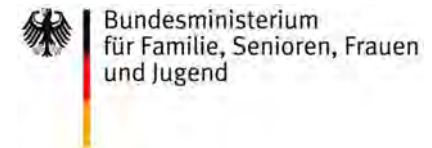


# Internationale Jugendbegegnungen



# Ausbildung zum GOEUROPE! Teamer

- Zielgruppe: Jugendliche, die als MultiplikatorInnen ausgebildet werden, um Projekttag an Schulen durchzuführen, auf Messen und Veranstaltungen zu informieren und Mikroprojekte umzusetzen
- Angewandt seit 2014 in Sachsen-Anhalt
- 3 Level Badgesystem: Badges für, zum Beispiel, Methodenwissen, Multimedia, Kommunikation, Selbsteinschätzung





# GOEUROPE - Multiplier for European Competences



**Communications Badge**



**EU Knowledge Badge**



**Eurodesk Badge**



**GOEUROPE Badge**



**Methods Badge**



**Multimedia Badge**

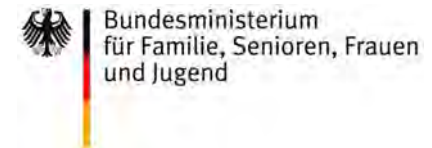


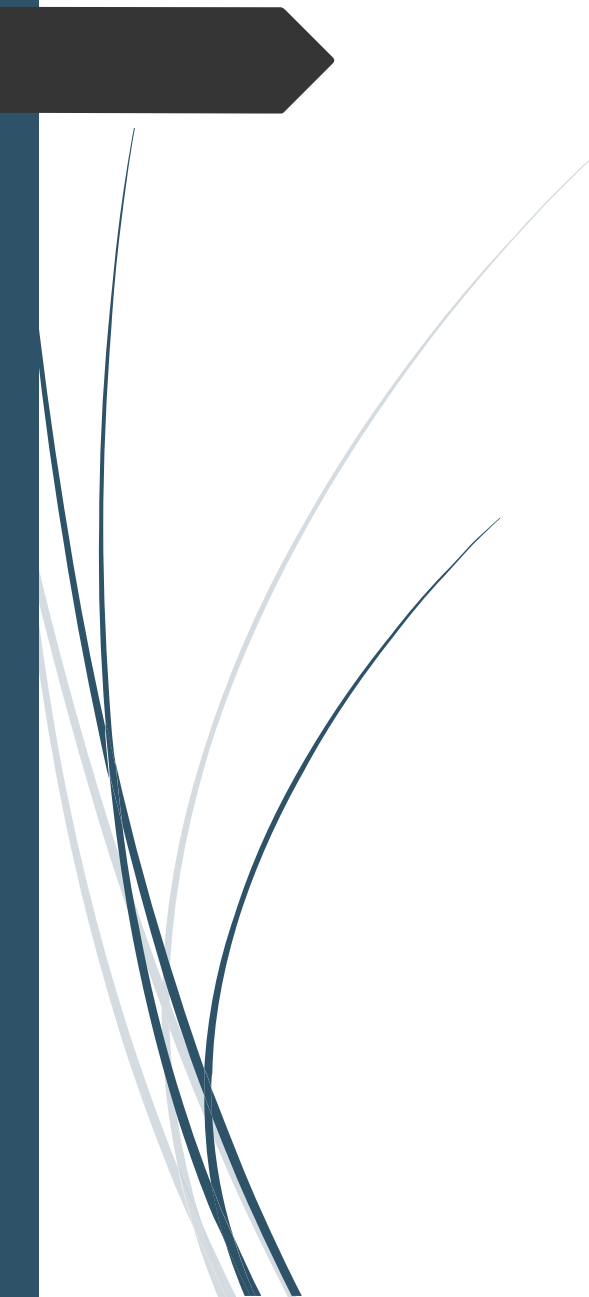
**Self-Assessment Badge**

**Intercultural Competence**

# Europäischer Freiwilligendienst

- Zielgruppe: Jugendliche, die einen Europäischen Freiwilligendienst absolvieren
- Angewandt seit 2015, zunächst in Murcia, Spanien, später auch in anderen Regionen
- Willkommensbadges + 3 Level Badges basierend auf acht Schlüsselkompetenzen + Fun-Badges





## European Voluntary Service Volunteer badges



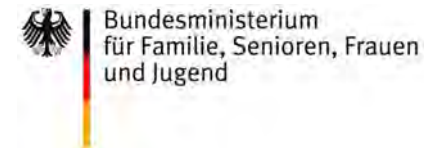
On-boarding								
Level 3 - Success								
Level 2 - Voyager								
Level 1 - Explorer								
Fun badges								

info@cazalla-intercultural.org #TrustedBadges

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union 

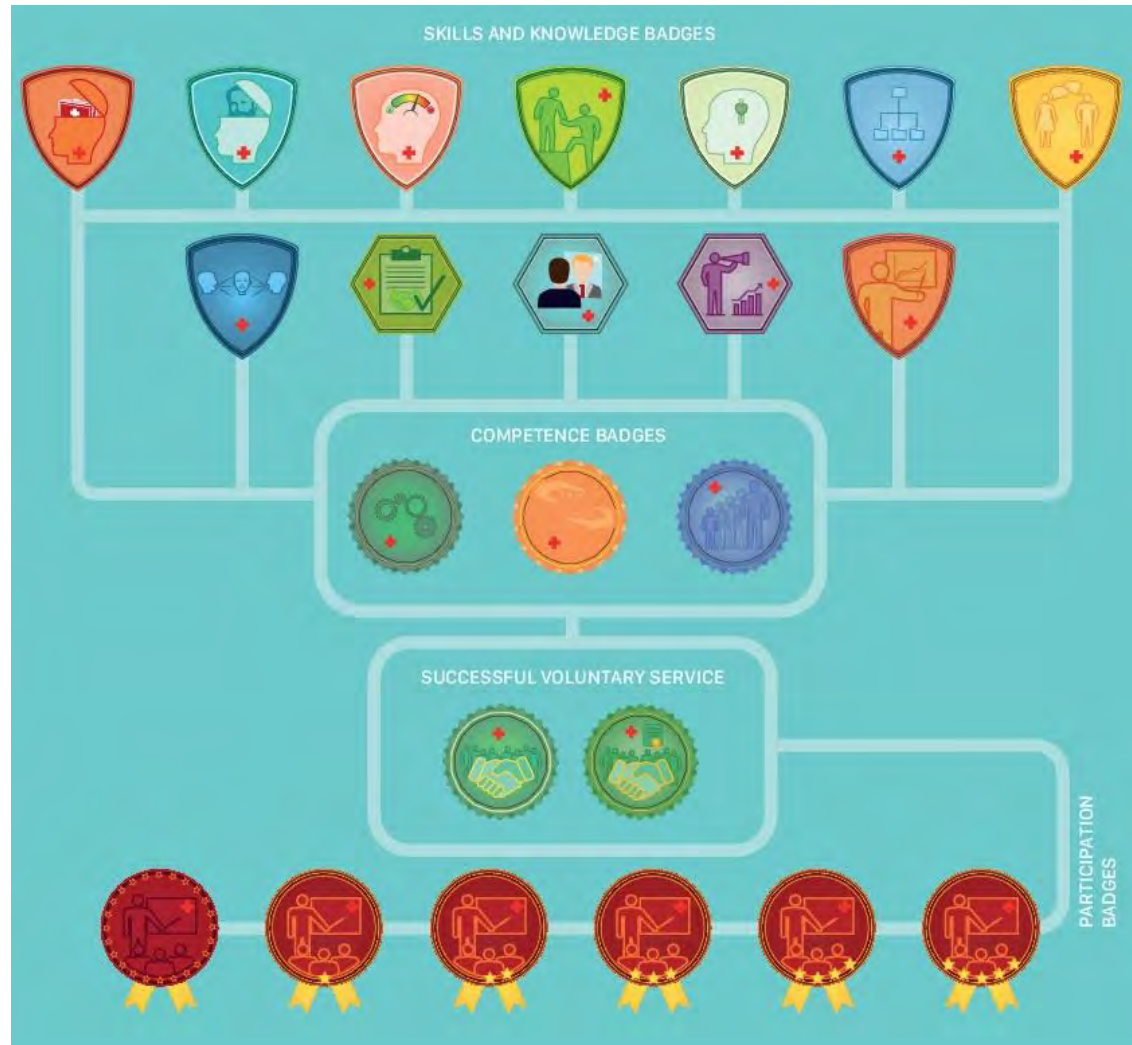
# Ausbildungsseminare Freiwilligendienste beim Deutschen Roten Kreuz Sachsen- Anhalt

- Zielgruppe: über 600 Jugendliche, die pro Zyklus beim Roten Kreuz Landesverband Sachsen-Anhalt einen Freiwilligendienst absolvieren
- Angewandt seit 2016 in Sachsen-Anhalt
- Kombination aus Teilnahme-Badges und „Kompetenz“-Badges



# Anwendungsbeispiele

## Freiwilligendienste beim DRK



# Schulaustausch

- Zielgruppe: SchülerInnen die mit AFS an einem Schulaufenthalt im Ausland teilnehmen
- Angewandt seit 2014 in Litauen
- 1 Level Badges

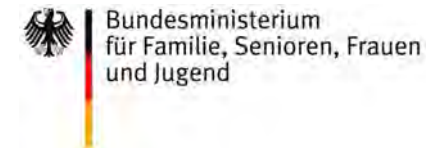


# Schulaustausch



# BMFSFJ Innovationsfonds

- Zielgruppe: TeilnehmerInnen unterschiedlicher Projekte des BMFSFJ Innovationsfonds
- Entwickelt im Rahmen der Begleitung des BMFSFJ – Innovationsfonds 2017 - 2019
- Badges auf mehreren Leveln, Kombination verschiedener Badge-Gruppierungen



# OpenBadges in den Projekten des BMFSFJ Innovationsfonds

## Start- und Abschluss



You(th) Arrived



You(th) Experienced

## Basic Badges



You(th) Engaged



Young Supporter



Young Decider



Young Promoter



You(th) Made



Media Active



Media Reporter



Media Supporter



You(th) International



All Connected



All Reflected



All Exchanged

## Zusatzbadge



You(th) Special

## Badges für individuelle Beteiligung



You(th) Superpower



You(th) Creative



You(th) Present



You(th) Skills



You(th) Language

## Badges für Gruppen



You(th) Project



You(th) Team



You(th) Feedback



You(th) Event



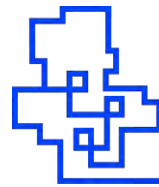
You(th) Leader

# Die interaktive GOEUROPE! Karte



Wo Interessen auf Möglichkeiten treffen





# SACHSEN-ANHALT region of learning

**VILNIUS** BESIMOKANTIS MIESTAS

MES TEIKĖJAI PROGRAMOS ŽEMĖLAPIS NVŠ KREPŠELIS SAVIVALDYBĖS NVŠ ĮSTAIGOS DARBAS SU JAUNIMU [PRISIJUNGTI](#)

Žemėlapis taškai pažymėti atsižvelgiant į įstaigos buveinės adresą.

Surasti adresą arba vietą

ATRINKTI PAGAL:

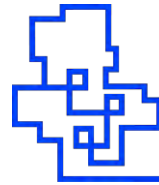
- Atstumas  
KILOMETRAI (1 - 5)
- Veiklos sritis
- Ugdomos kompetencijos
- Amžius

Valyti

Neformalaus švietimo teikėjų paieška:

- Nustatykite norimą paieškos spindulį
- Nustatykite kitus dominančius filtrus
- Paspauskite ant žemėlapis vietos nuo kurios norite atlikti paiešką

POWERED BY **esri** © HNIIT-BALTIC; GDR10LT ©, Nacionalinė žemės tarnyba prie ŽŪM, 2016; LR Adresų regi...



# SACHSEN-ANHALT region of learning

## We Connect Their Passions, People and Paths

LRNG and its partners begin with a set of thematic experiences, "Playlists." Every time Youth complete a Playlist, they receive a digital badge that marks their skill and knowledge. These badges can unlock real world opportunities that include academic credit, internships, and jobs.



### PLAYLISTS

A Playlist is a curated group of Learning Experiences (XP) and Resources, stitched together into a compelling media-rich narrative around a common theme.

### EXPERIENCES

An XP can be online or local.  
A Resource is an online tool, game or online content that supports learning.

### BADGES

A Badge is a publicly shareable digital credential that provides evidence of learning.

### OPPORTUNITY

Opportunities are unlocked by earning a Badge.



# Erasmus+

# Vielen Dank



**Johannes Bergunder**

**Referent**

**Tel.: +49 (0)391 610689-78**

**Mob.: +491728557792**

**Mail:**

**[johannes.bergunder@goeurope-lsa.de](mailto:johannes.bergunder@goeurope-lsa.de)**

**GOEUROPE!**

**Europäisches Jugend  
Kompetenz Zentrum  
beim DRK Landesverband  
Sachsen-Anhalt e. V.**

**Lüneburger Str. 2  
39106 Magdeburg**

**[www.goeurope-lsa.de](http://www.goeurope-lsa.de)**



## Ergebnisdokumentation Workshop 3

### Was ist bereits gut gelungen ??

- Stärken stärken
- Ziele haben / Zielerreichung nachhaken / Scheitern zulassen
- Verbundausbildung
  - sichert Qualität der Ausbildung
  - Abn → erhalten Unterstützung (Motivation) für Ausbildung
- ⇒ Zusammenarbeit der Bildungsträger
- ⇒ „Belohnungssystem“ zB. HK Stipendium
- ⇒ Bildungskonferenz - Netzwerkarbeit
- ⇒ außerschulische Angebote der Schulen  
Bsp. Theaterstück



## Was ist bereits gut gelungen??

- Ideen & Projektentwicklung „bottom up“
- Wertschätzung durch Beteiligung
- digitale Medien im Unterricht nutzen → Lebensweltbezug
- Kombination aus Erfolgen von formalem & sozialem Lernen
- Motivation durch das Teilen von Ideen
- attraktives Lernumfeld
- Fächerübergreifendes Lernen
- Kooperation mit externen Organisationen
- Zulassen von Möglichkeitsstrukturen
- Entwicklung von „Kreativdenken“

Schulsozialarbeiter

alternative Schulformen

## Was fehlt noch??

### Wo ist Handlungsbedarf??

- Sensibilisierung für lebenslanges Lernen f. bei Schülern / Schülerinnen  
„Freude am Lernen“?!
- Flexibilität im Schulalltag (Mobilität)
- Fahrtkosten f. Schulen / Übernahme?
- Teilhabe / Teilnahme an außerschulischen Angeboten
- Kommunikation zwischen allen Akteuren (Schule, Eltern, Institutionen, öffentl. Ver)
- Schaffen von Vorbildern und Negativerleben
- klare Zielsetzung
- Elternbeteiligung → Sensibilisierung der Eltern für Unterstützung d
- Zugang zu digitalen Arbeitsmitteln
- fehlendes Verständnis für „Batches“ → Zertifikate
- Erziehung

Was fehlt noch??

Wo ist Handlungsbedarf??

- ↳ System zur Anerkennung
- ↳ Verständnis „was motiviert“ fehlt.“
- ↳ Lernwillen erhalten
- ↳ Bindungsarbeit (Schule)
- ↳ Inklusion
- ↳ Erlernen von sozialen Kompetenzen (Kinder & Fachkräfte)
- ↳ mehr Elternarbeit
- ↳ digitale Ausstattung und nachhaltige Betreuung der Technik und Erneuerung
- ↳ Fortbildungen
- ↳ Geduld und Kontinuität (Belastungen?)
- ↳ **FINANZIERUNG**
- ↳ Abbau der Bürokratisierung

Maßnahmen

Wer muss dabei sein?

Zu beachten/  
Zeitplan

flächendeckende  
Digitalisierung der  
Schulen

Schulträger  
Lehrpersonal  
Schüler  
**Politik**

zeitnah  
+  
fortlaufend

Qualifizierung  
der Beteiligten

- " -

- " -

Maßnahmen

Wer muss dabei sein?

Zu beachten/  
Zeitplan

**TOLERANZ** ⊕ **DIALOG** ⊖ **MÜSSEN** **GELEIST** **WERDE**  
KOMMUNIKATION/  
AUSTAUSCH

ALLE AKTEURE  
(Schüler, Lehrer, TRÄGER,  
POLITIK, WIRTSCHAFT,  
NGOS, ELTERN)

a.s.a.p.

SENSIBILISIERUNG  
ÜBER DIE MEDIEN

||  
& MENTOREN

a.s.a.p.  
(ab Vorschule)

INKLUSION /  
- AUFKLÄRUNG

||  
& VERTRETER DER  
BEHINDERTE NKONV.  
KINDERHEITEN

## Maßnahmen

Talentmanagement  
(„Ich möchte meine Talente  
entdecken“)

Wer muss  
dabei sein?

„Publikum“ / Feedbackgeber  
(viele Bereiche betroffen /  
<sup>berührt</sup> →  
Familie, Clique, Schule, Verein...)

Zu beachten/  
Zeitplan

Ständig und  
beständig

## Maßnahmen

- individuelle Aktivitäten
- Aus- und Weiterbildung
- Motivation von Lehrern!  
! Eltern / Kinder
- System zur Anerkennung

Bsp Schülerfirma = Lehrer,  
Schüler, Eltern

= Personal, Arbeitgeber  
Bildungsträger

= Landesschulamt  
politische  
Entscheidungsträger

= Lehrer, Eltern,  
Arbeitgeber,  
Betreiber

⇒

⇒

⇒

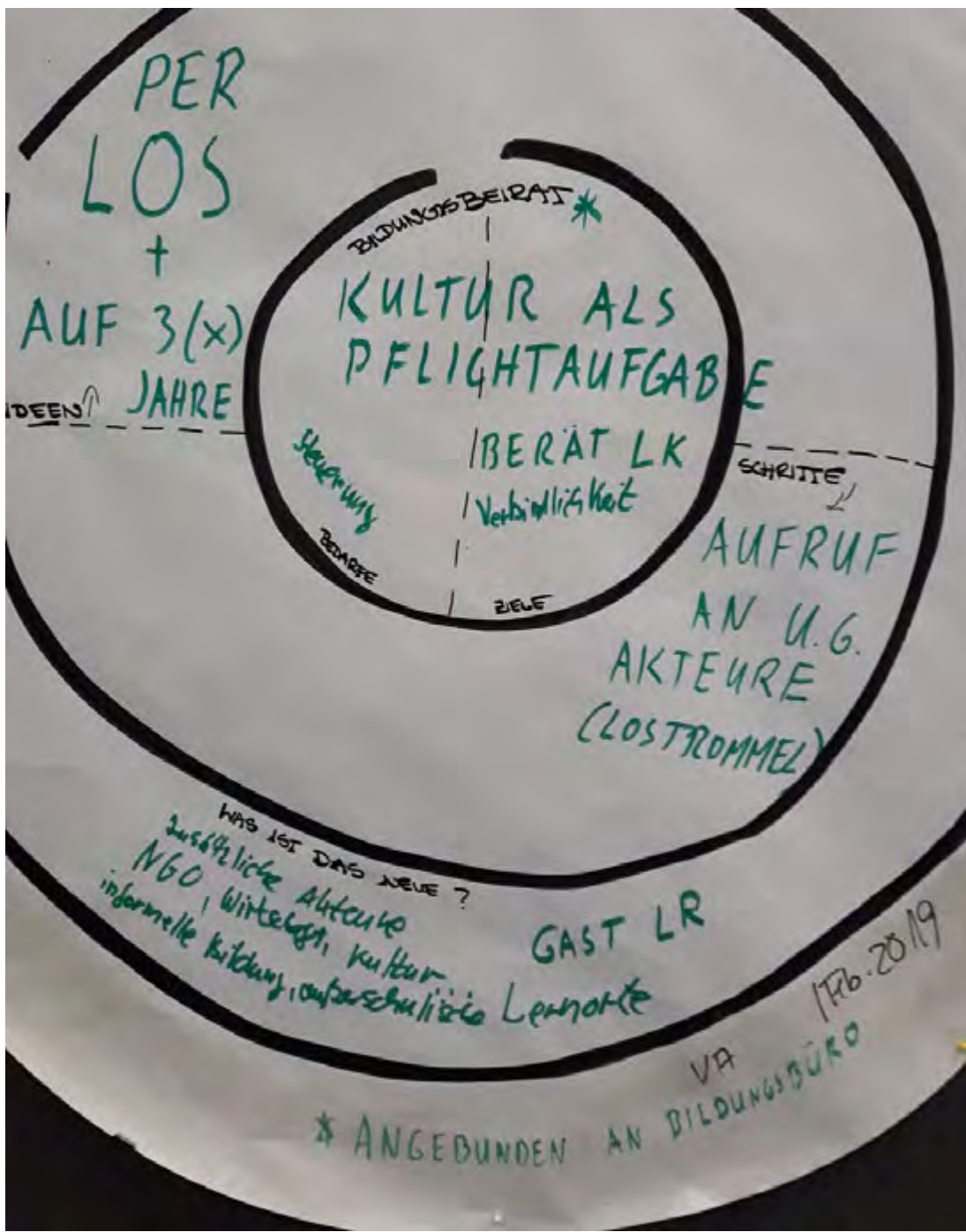
⇒

L  
E  
B  
E  
N  
S  
L  
A  
N  
G  
E  
R

P  
R  
O  
Z  
E  
S  
S

Start  
Lieber JETZT!  
als NIE

Ergebnis-  
dokumentation  
Workshop 5



Befragung Eltern  
Zugangswege zu  
Beratung die gewünscht  
sind

- zu Dritten vermittelt werden? Extern oder
- intern in der KITA als Teil der Beziehungsarbeit

Erfahrung: Eltern kommen nicht in externen Beratungsstellen an  
Auch: Effekt des Stempels oder einer Art Schwelle

Stellenanbit  
abhängig von Stärke der  
Einbindung / Sozialindex

Vorteile darlegen  
Werben.

Herausforderung  
Trennschärfe herstellen  
zw. päd. Arbeit in der KITA  
und dem zusätzl. Bedarf  
(Stichwort: Betreuung s.s. & Tüster!)

**ZIEL**

An jeder  
KITA soll eine  
Sozialarbeit mit dem Ziel die  
Eltern zu unterstützen etabliert  
werden. Abgelöst von der päd. Arb.  
an Kindl. Unterstützt von der  
KITA Leitung, wirkt entlastend  
und präventiv. Erzieher sind Kindl.  
Probleme lösen: Trennung, Übererziehung,  
Anträge, BuT, Krisen

ERGEBNIS  
SCHAFFEN

Wie misst man den Einfluss  
der KITA Sozialarbeit  
messbar? → Effekte auf  
H&E Zahlen

Argumentation  
untermauern  
z.B. mit Daten  
empirischen Erhebungen.

Modellprojekte  
starten

- SCHRITTE**
- Finanzierung überlegen
  - Projekt fördern?
  - Grundlage Förderrichtlinie  
oder Landes  
oder Landkreises
  - Idee: § 16a Nr. 3 SGB II  
psychosoziale Betreuung  
(als Eingliederungsleistung)  
→ kann Leistung der  
Kommune

DIGITALE  
WIRTSCHAFTEN

**NÄCHSTE SCHRITTE (VERANTWORTLICHKEITEN / ZERKLEINERN)**

ERHÄRTETER UND ERHÄRTETERINNE

As. / Träger-  
verantwortung  
im Bereich  
KITA

Sehen das  
alle gleich?

Soll zusammen  
menschlichen  
Diskussion

Landkreis  
Städte

TH-  
Anschluss  
persönliche  
Kontaktieren

2. Schritt

02/19

U 18-Wahl (Wahlmat-kommunal + Europawahl 2019)  
(aus dem Jugendfond)

Rentennurliche  
Öffentlichkeit herstellen  
(Kolumne in HZ o.ä.)

Sozialindex

IDEEN

ZIEL

→ Es gibt Sozialarbeiter\*  
an allen Schulformen + allen Schulen im LLWB  
Schulsozialarbeit ist  
Teil der multiprofessionellen Teams  
an Schule

- ALS ERGEBNIS FORMULIERT -

SCHRITTE

Sicherheit  
Festfinanzierung

Schaffung rechtlicher  
Grundlagen - Schulgesetz

Landtagsparagord. wie  
überzeugen - nachher  
Übertragung von ESF in  
Landesförderung

PARTNERINNEN UND PARTNER

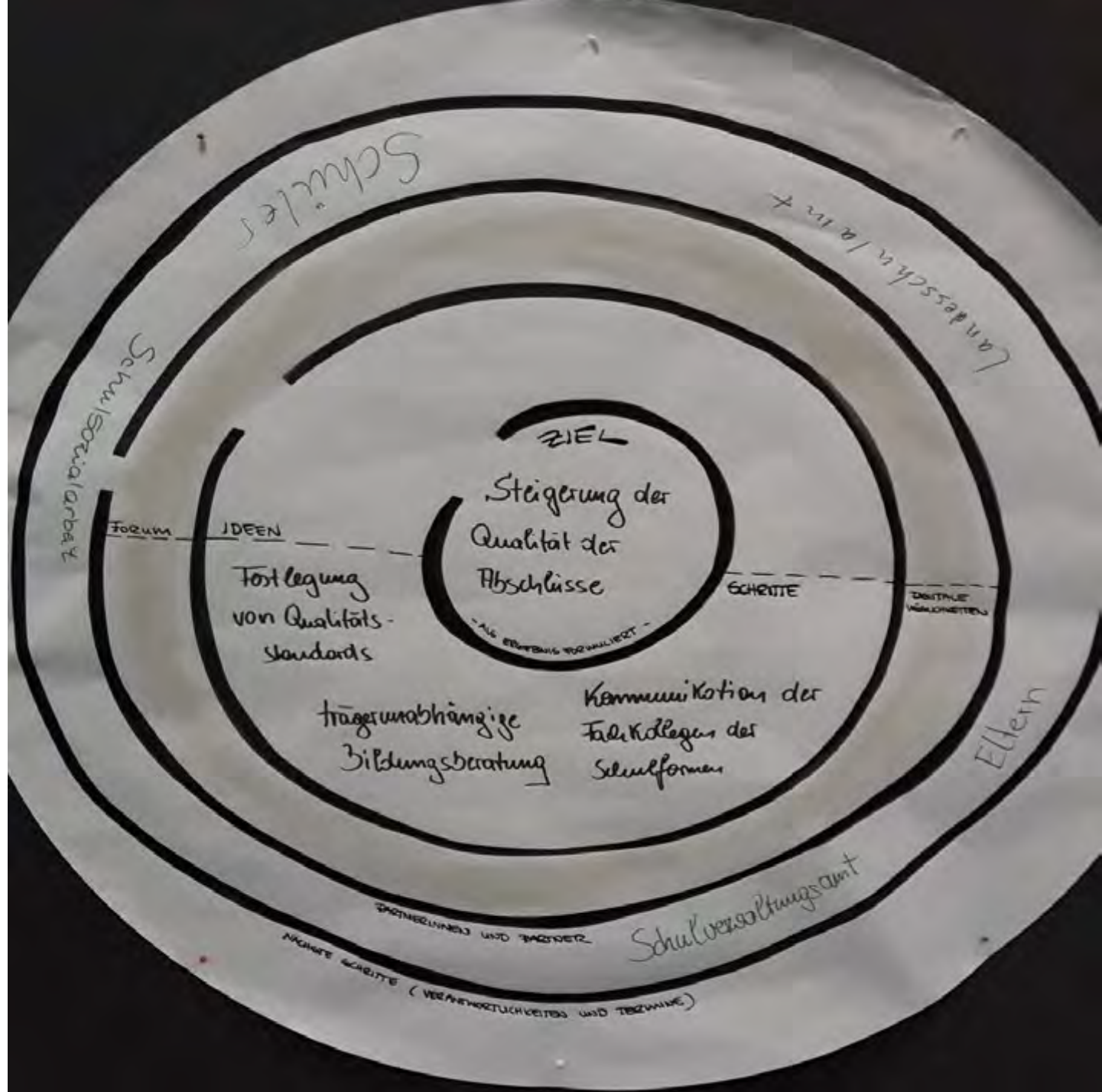
Schüler  
Eltern

NÄCHSTE SCHRITTE (VERANTWORTLICHKEITEN / TERMIN)

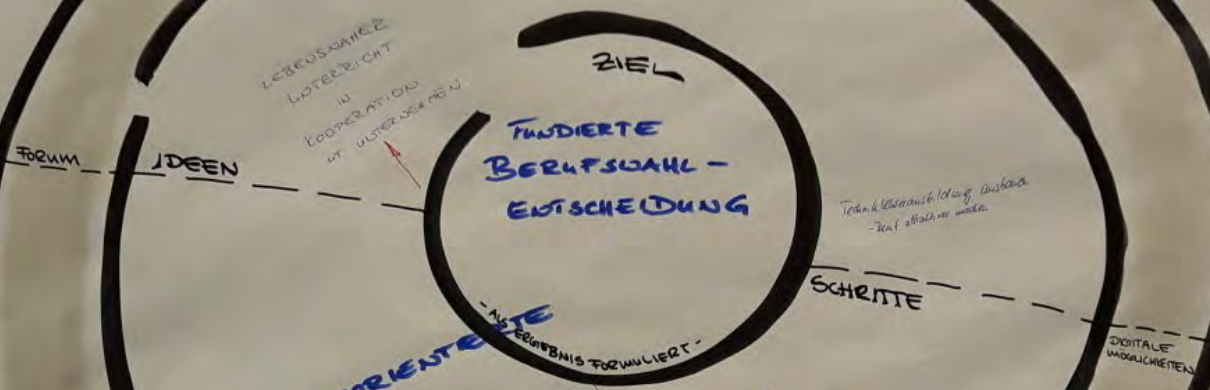
JHA

LR





Forum  
LEBENSWEISE  
LERNWEISE  
IN  
KOOPERATION  
MIT UNTERNEHMEN U.  
ZIEL  
TUNDIERT  
BERUFSAHL-  
ENTSCHEIDUNG  
SCHREIBUNG  
LEHRPLÄNE  
ENTWICKELN IN  
ZUSAMMENARBEIT MIT  
SCHULLEITUNG UND  
ELTERN



Forum  
Ideen

BERUFSORIENTIERTE  
KOGNITIVE  
KOMPETENZEN  
(Lern-, 117, 117, 78)

LEHRPLÄNE  
ENTWICKELN IN  
ZUSAMMENARBEIT MIT  
SCHULLEITUNG UND  
ELTERN

HWK

HWK (PROJEKT AUSBILDUNGSBOTSCHAFTER)

BILDUNGS-  
TRÄGER

NÄCHSTE

UNTERNEHMEN Z.B. FBZ

DIGITALE  
MOGLICHKEITEN

Bereich

Projekt  
- über Lern-  
- Projekts  
- Prozess

LEHRPLÄNE  
ENTWICKELN  
IN  
ZUSAMMENARBEIT  
MIT  
SCHULLEITUNG  
UND  
ELTERN

Partnerinnen  
und Partner  
Kommunikation

IHK

PROJEKT AUSBILDUNGSBOTSCHAFTER

BILDUNGS-  
TRÄGER  
(Freizeit- und Freizeit)

NÄCHSTE

UNTERNEHMEN Z.B. FBZ

DIGITALE  
MOGLICHKEITEN

Bereich

Projekt  
- über Lern-  
- Projekts  
- Prozess

LEHRPLÄNE  
ENTWICKELN  
IN  
ZUSAMMENARBEIT  
MIT  
SCHULLEITUNG  
UND  
ELTERN

Partnerinnen  
und Partner  
Kommunikation

IHK

PROJEKT AUSBILDUNGSBOTSCHAFTER

BILDUNGS-  
TRÄGER  
(Freizeit- und Freizeit)

# Impressionen Bildungskonferenz







 **2018**  
BILDUNGSKONFERENZ  
LANDKREIS WITTENBERG

**Fahrplan Bildung –**  
eine Bildungsstrategie  
für den Landkreis







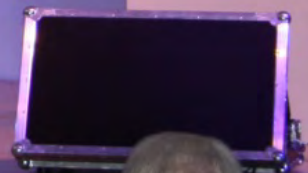




2018

BILDUNGSKONFERENZ  
LANDKREIS WITTENBERG

**Fahrplan Bildung –**  
eine Bildungsstrategie  
für den Landkreis







## Bildungslandschaften gemeinsam gestalten

Prof. Dr. Gerhard de Haan

Lutherstadt Wittenberg, den 15. November 2018

**if** | INSTITUT  
FUTUR  
[www.institutif.de](http://www.institutif.de)

Freie Universität  Berlin

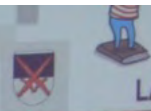




**2018**  
BILDUNGSKONFERENZ  
LANDKREIS WITTENBERG

**Fahrplan Bildung -**  
eine Bildungsstrategie  
für den Landkreis





BILDUNGSKONFERENZ  
LANDKREIS WITTENBERG

## Fahrplan Bildung – eine Bildungsstrategie für den Landkreis







www.innovation-garage.de  
LiG

INNOVATIONS-STECKBRIEF  
BYO D...

INNOVATIONS-STECKBRIEF  
Raspberry Pi

INNOVATIONS-STECKBRIEF  
Minetest

**PÄDAGOGISCHE HERAUSFORDERUNG**  
Mit dem spielerischen Ansatz werden zentrale unternehmerische Qualitäten (wie z.B. Teamarbeit, Kommunikation, Problemlösung, Kreativität) gefördert und die Schüler/innen werden in die Lage versetzt, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen.

**PÄDAGOGISCHE ZIELE**  
Durch die Open-Source-Software Minetest wird die Kreativität der Teilnehmer/innen gefördert und die Zusammenarbeit und Kommunikation zwischen den Teams verbessert.  
Ziele:  
- Förderung der Kreativität  
- Förderung der Teamarbeit  
- Förderung der Kommunikation  
- Förderung der Problemlösung  
- Förderung der Selbstständigkeit  
- Förderung der Verantwortung  
- Förderung der Flexibilität  
- Förderung der Resilienz  
- Förderung der Respektierung  
- Förderung der BYOD  
- Förderung der Innovation











**2018**

BILDUNGSKONFERENZ  
LANDKREIS WITTENBERG

**Fahrplan Bildung –**  
eine Bildungsstrategie  
für den Landkreis





**2018**

BILDUNGSKONFERENZ  
LANDKREIS WITTENBERG

**Fahrplan Bildung –**  
eine Bildungsstrategie  
für den Landkreis





