



# **Bremischer Medienkompetenzrahmen:** *Phasenübergreifende* (Fort-)Bildung, Dokumentation und Reflexion digitaler Kompetenzen für Studierende und Lehrkräfte

**Prof. Dr. Karsten D. Wolf** Arbeitsgebiet Medienpädagogik  
und Didaktische Gestaltung multimedialer Lernumgebungen

**Syrina Laubvogel** Referat 10 Medien und Bildung in der  
digitalen Welt, Senatorin für Kinder und Bildung

[www.monitor-lehrerbildung.de](http://www.monitor-lehrerbildung.de)

**Lehrkräfte vom ersten Semester an  
für die digitale Welt qualifizieren**

Policy Brief November 2021

Lehrkräfte vom ersten Semester an  
für die digitale Welt qualifizieren

Policy Brief November 2021

- Phasenübergreifend ansetzen
- Länderübergreifende Standards
- Erfolgsmodelle skalieren
- Nachhaltige Finanzierung sichern
- Supportstrukturen schaffen
- Innovative Lehre vorleben
- Digitalisierung zum echten Querschnittsthema machen
- Schwerpunktsetzung ermöglichen

Lehrkräfte vom ersten Semester an  
für die digitale Welt qualifizieren

Policy Brief November 2021

- Phasenübergreifend ansetzen
- Länderübergreifende Standards
- Erfolgsmodelle skalieren
- Nachhaltige Finanzierung sichern
- Supportstrukturen schaffen
- Innovative Lehre vorleben
- Digitalisierung zum echten Querschnittsthema machen
- Schwerpunktsetzung ermöglichen

Lehrkräfte vom ersten Semester an  
für die digitale Welt qualifizieren

Policy Brief November 2021

- Phasenübergreifend ansetzen
- Länderübergreifende Standards
- Erfolgsmodelle skalieren
- Nachhaltige Finanzierung sichern
- Supportstrukturen schaffen
- Innovative Lehre vorleben
- Digitalisierung zum echten Querschnittsthema machen
- Schwerpunktsetzung ermöglichen

**Digitale Schulentwicklung  
und -organisation**

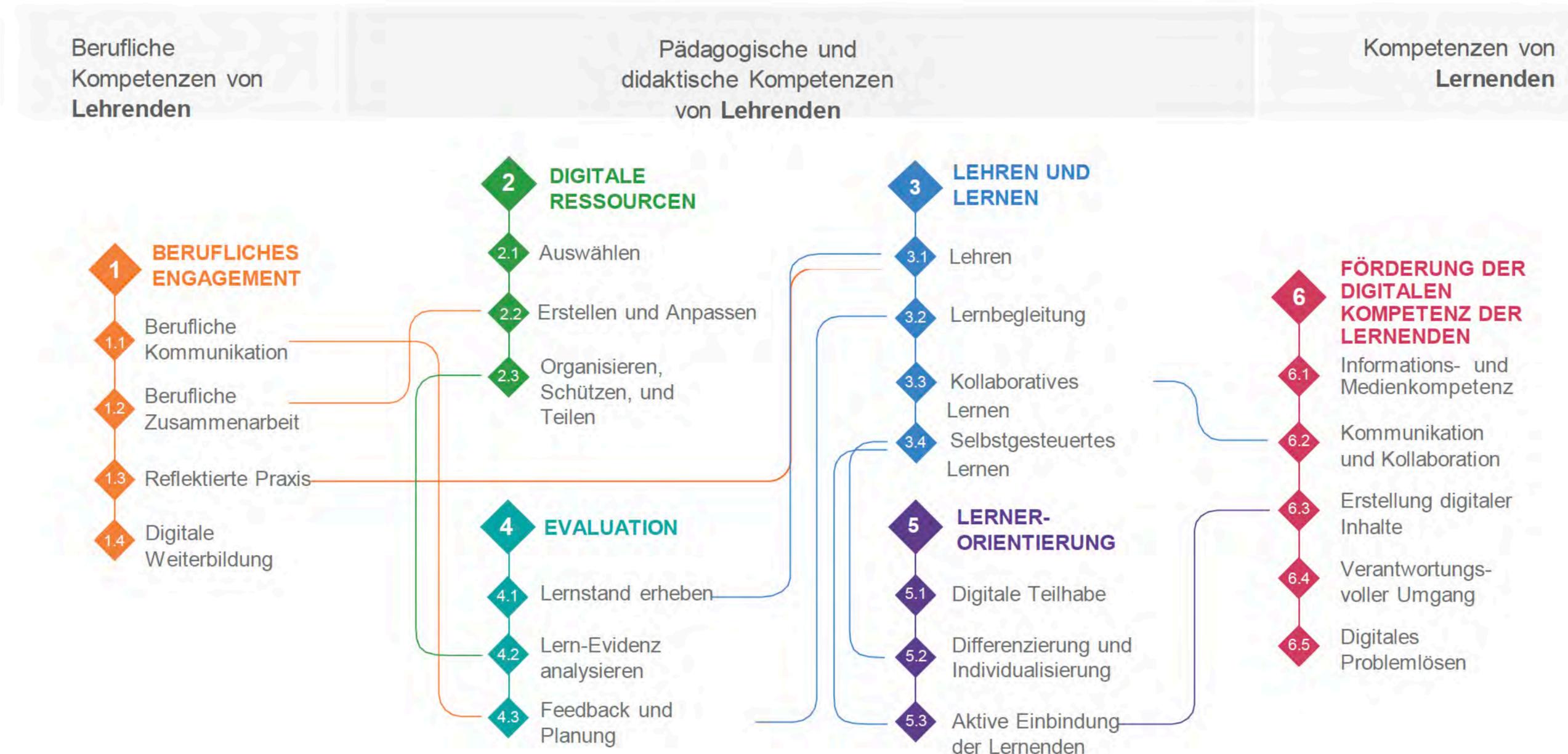


Abbildung 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

**DigCompEdu**

# Phasenübergreifende Strukturelemente

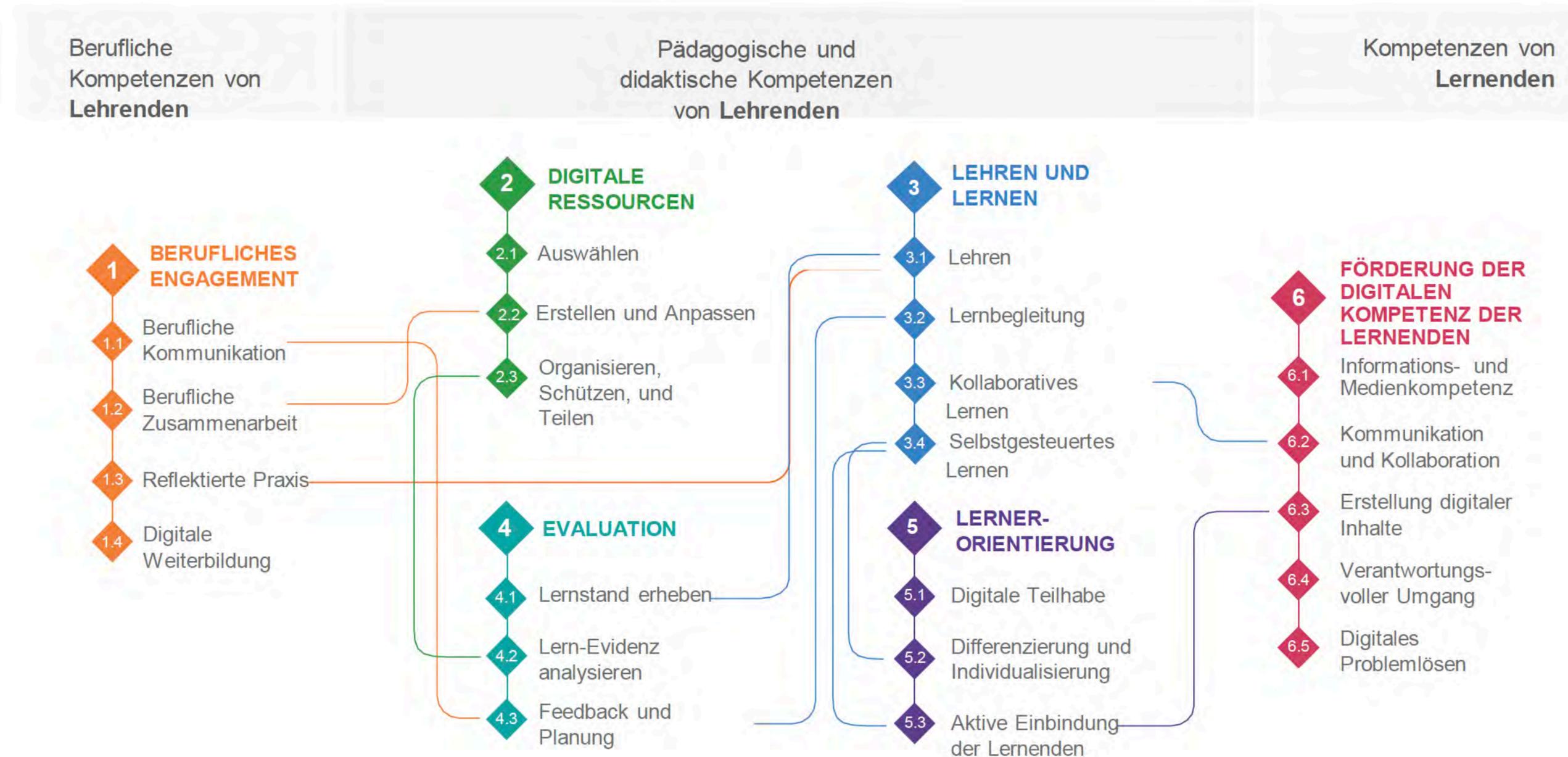
AG Kompetenzen in der Aus- und Fortbildung (Universität Bremen, LIS, Schulverwaltung, ZfLB, Behörde)



# Problem: zu viel „Stoff“ – Fokus – Dynamik



Abbildung 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

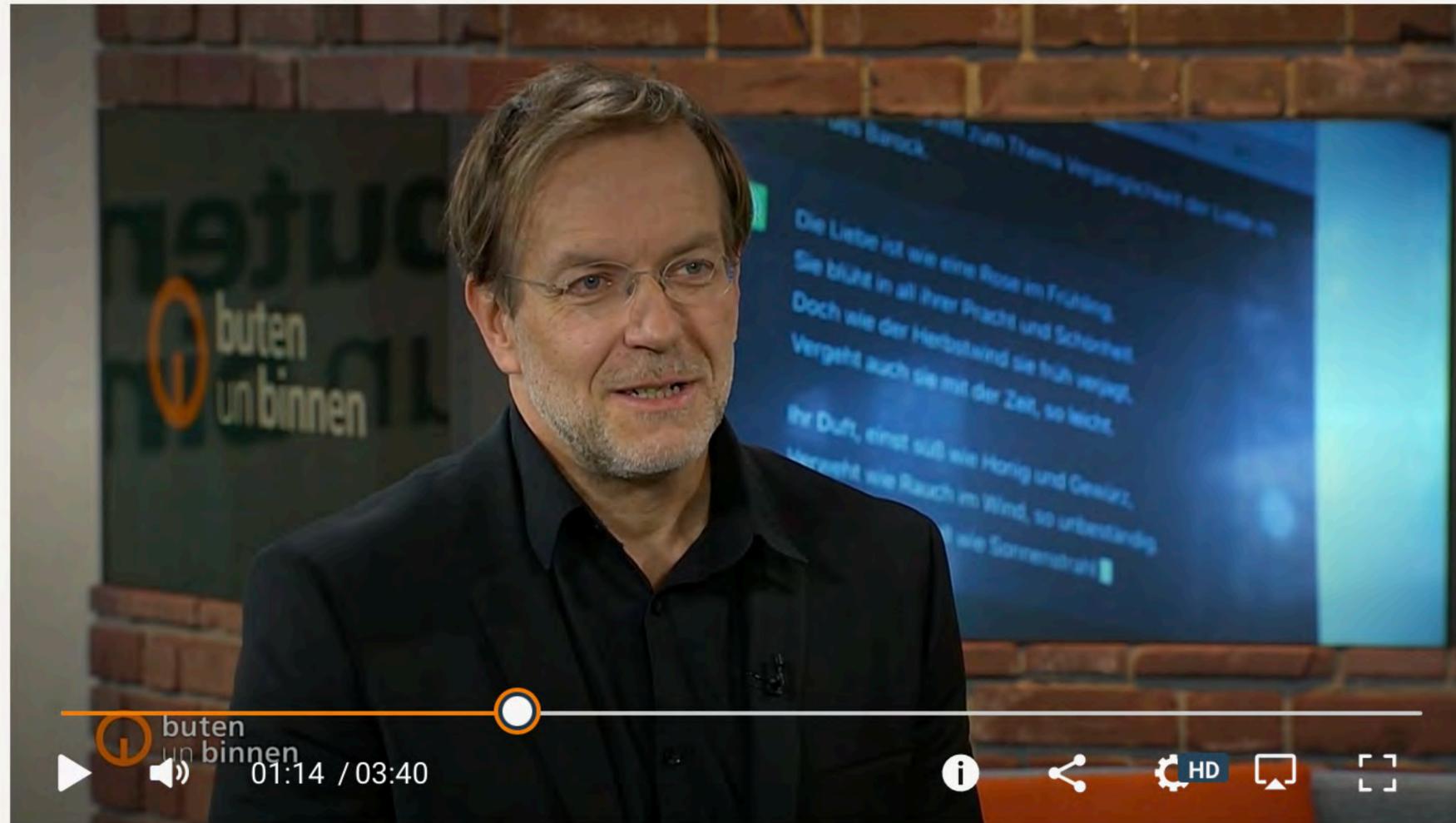


# ChatGPT: was bedeutet das für meinen Unterricht?

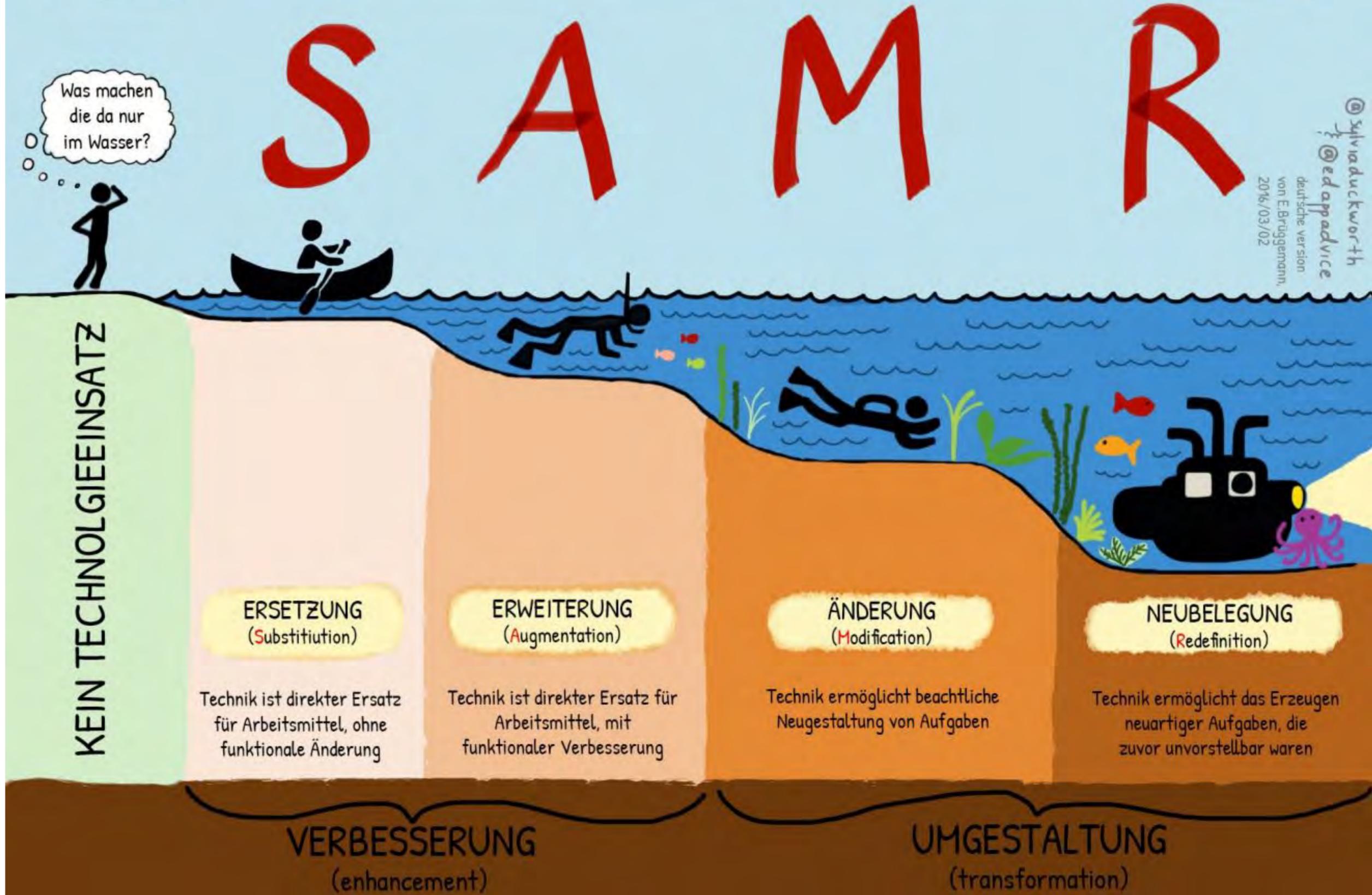


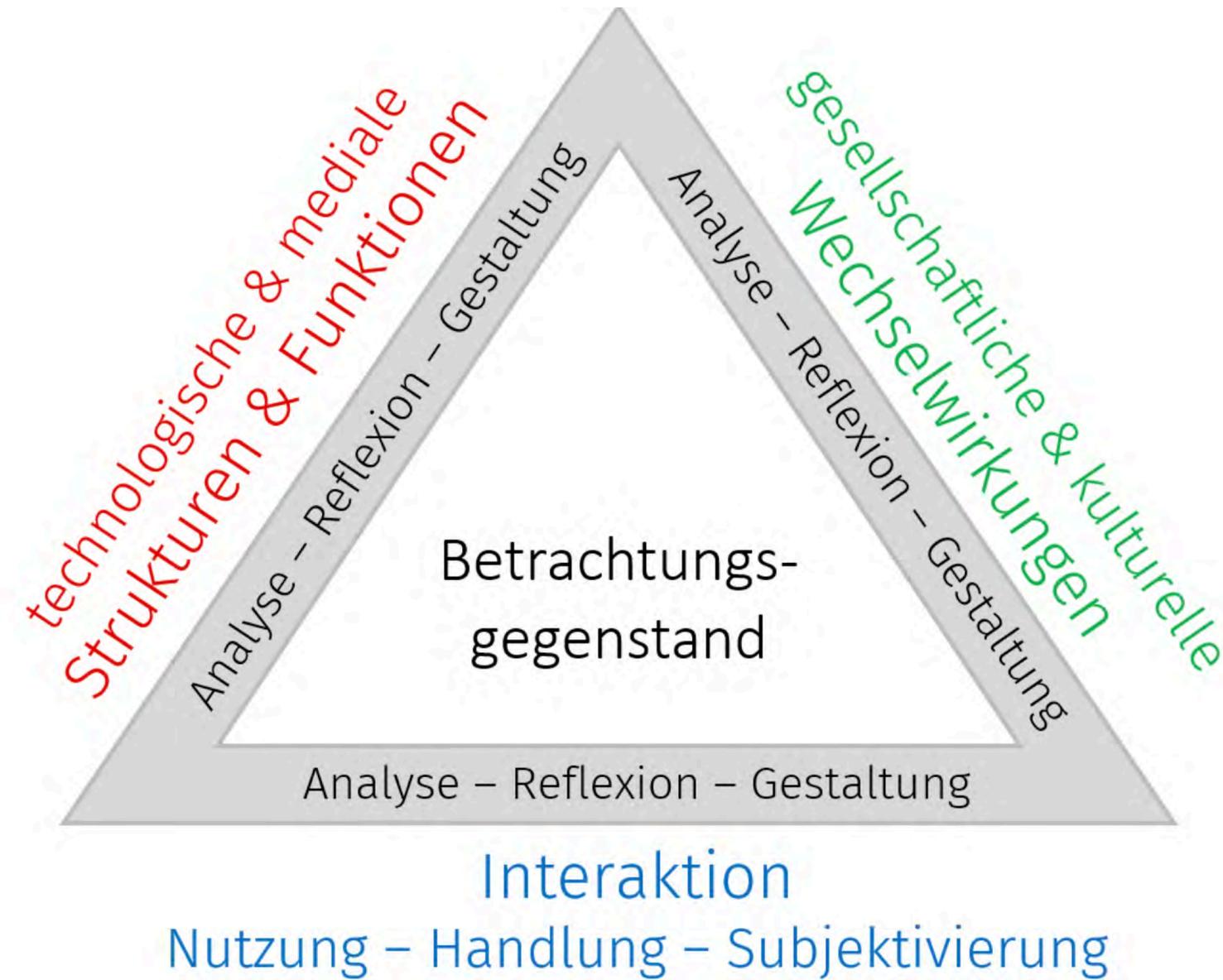
Abbildung 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

## Künstliche Intelligenz an Bremer Schulen: Das sind Chancen und Risiken



# Das SAMR Modell zur Integration von Lerntechnologie





**Frankfurter Dreieck  
Dagstuhl Vereinbarung**

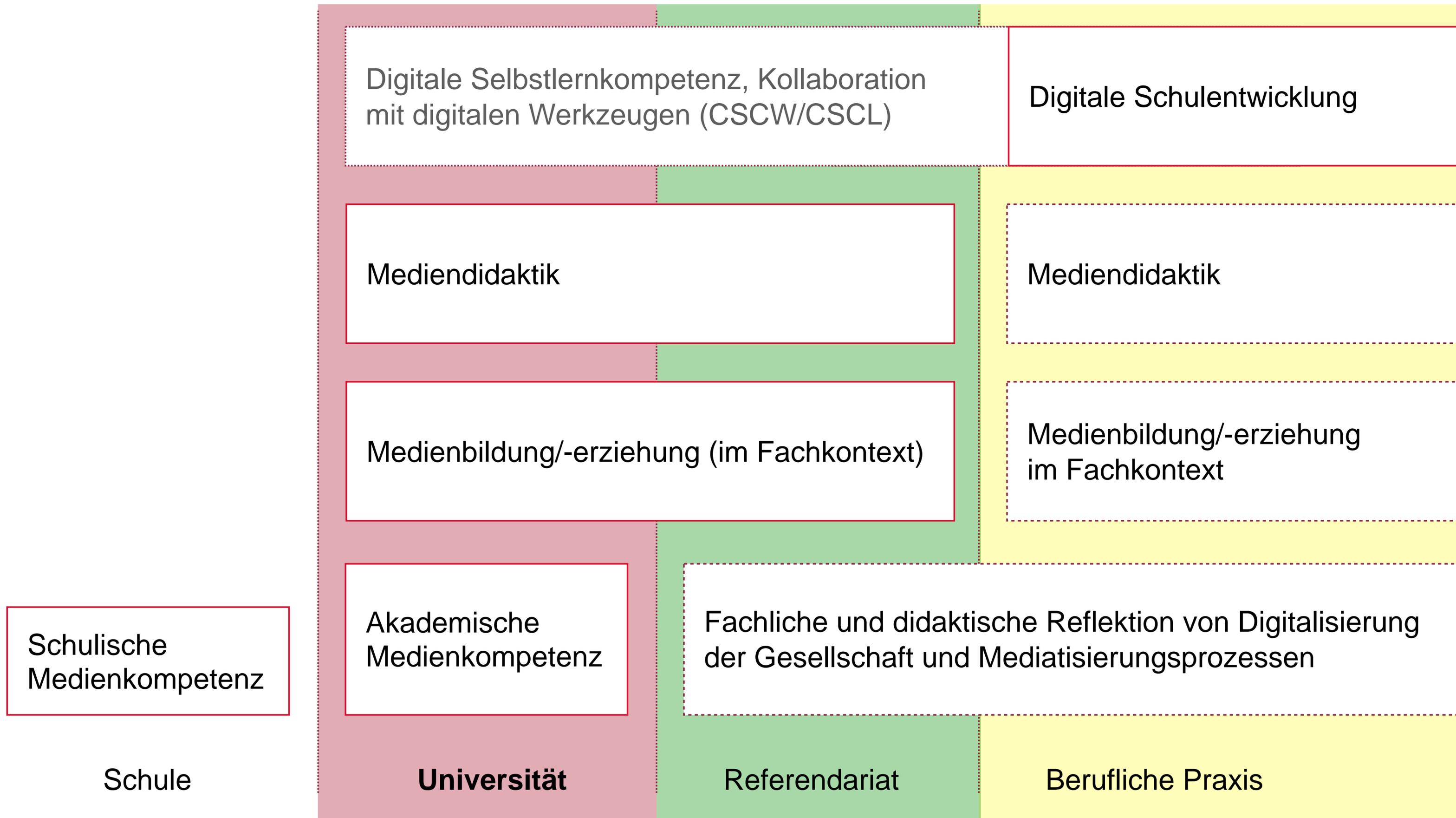
# Lösung: Phasenübergreifende Zusammenarbeit

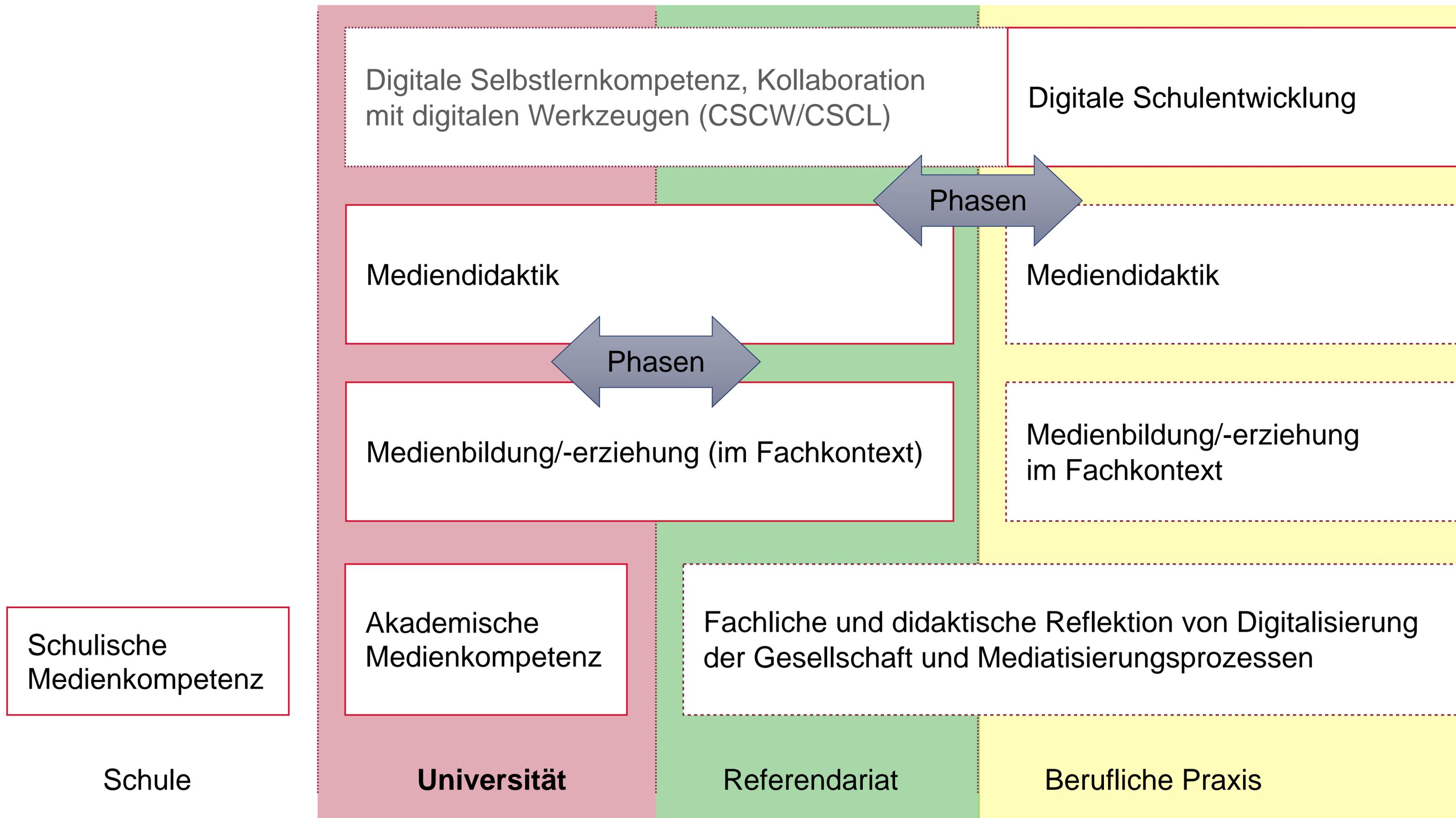
Schule

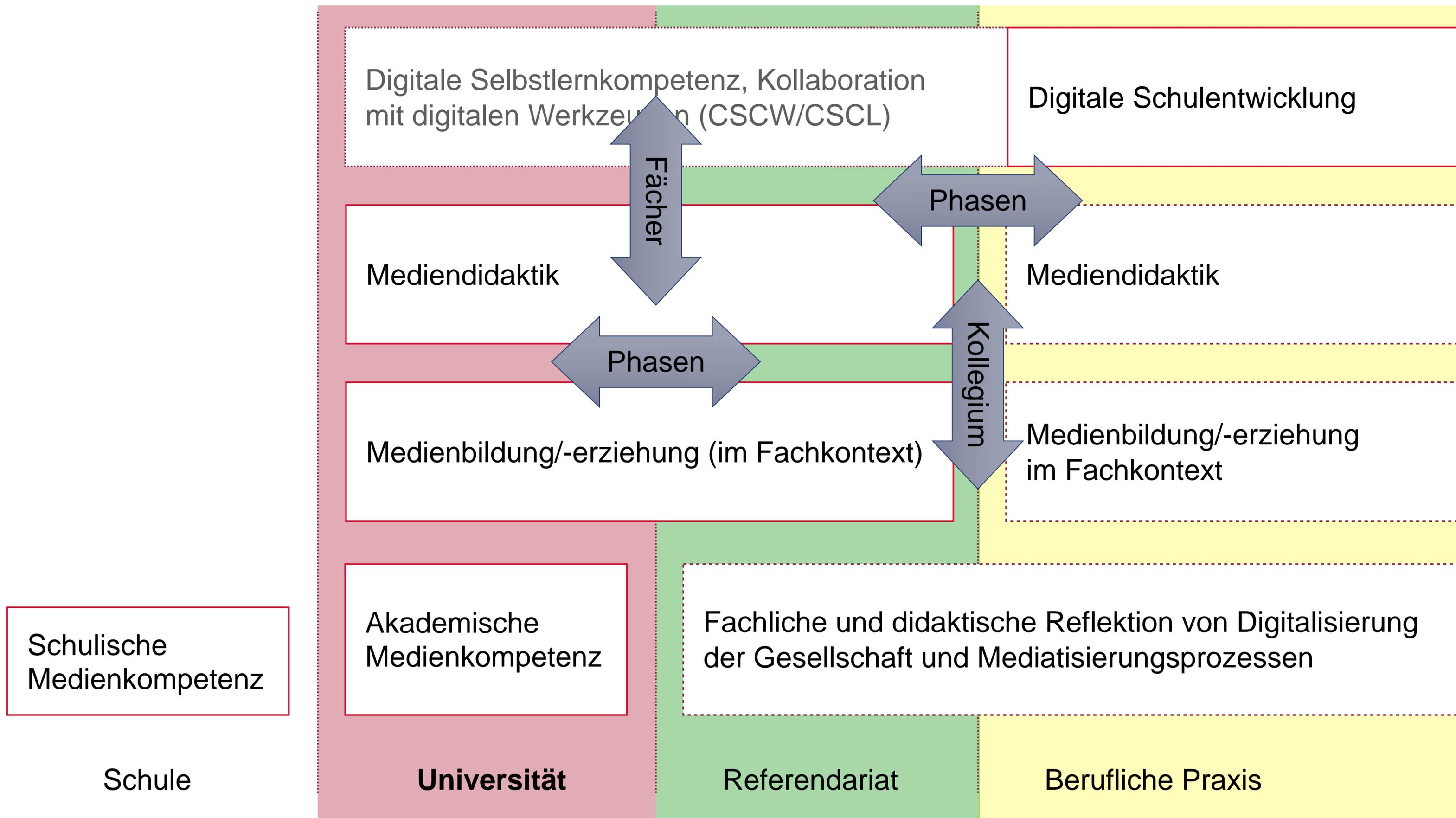
**Universität**

Referendariat

Berufliche Praxis









# Lehr**A**mtsbezogenes Medienkompetenz-**P**ortfolio (LAMP)

Zukünftige Lehrer:innen fit machen  
für das „Lehren und Lernen in der digitalen Welt“

# Lösung: Portfolio als persönliche und gemeinsame Lernumgebung

*Dokumentation*

**Status**

**Prozesse**

**Produkte**

*Studierende/  
Referendar:innen*

**Lernen**

**Reflektieren**

**Präsentation**

*Ausbilder:innen*

**Vermittlung**

**Betreuung**

**Prüfungen**

*Kolleg:innen*

**Fragen**

**Problemlösen**

**Teilen**

## Pläne | EW-L GO3d Medienbildung (Unterrichtsmethoden/Multimedia) SoSe 2020

 Neuer Plan

### A – Meine eigene Medienkompetenz reflektieren und verbessern

Im Strategiepapier "Bildung in einer digitalen Welt" der Kultus-Minister-Konferenz werden klare Anforderungen an Ihre Medienkompetenzen als zukünftige/r Lehrer/in gestellt. Mit diesen wollen wir uns in diesem Abschnitt auseinandersetzen.

Bearbeitungsdauer ca. 26h

**Schlagwörter:** ewlgo3d, medienkompetenz

Diese Lösungsansicht hilft Ihnen, die jeweilige Aufgabe strukturiert zu bearbeiten. Sie stellt also eine Art Vorlage dar. Sie können die Ansicht aber auch völlig anders gestalten, wenn Sie dies für sinnvoll halten. Sie können in pier die einzelnen Elemente sehr flexibel anders anordnen und neue Anfatze mit einbauen. Diese Vorlagen ist eher als Mindestanforderung zu verstehen.

In dieser Ansichts-Beschreibung können Sie kurz einige Meta-Anmerkungen zu Ihrer Lösung machen, z.B. was Ihnen schwer oder leicht gefallen ist, welche Erkenntnisse Sie hatten, was Sie Neues gelernt haben, welche weiteren Fragen Sie sich - angeregt durch die Bearbeitung - gestellt haben.

Vor der Abgabe sollten Sie diesen (blauen) Text also löschen und mit eigenen Anmerkungen auffüllen.

Eigene Meta-Anmerkungen zu meiner Lösung: ...

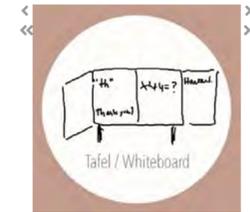
Mein digitales Lehr-Alter-Ego



Meine Fächerkombination - warum nur?



Typische Medien in meinen Fächern - auch digital?



Mein Medientrepertoire im Lauf der Zeit

Kindheit	Jugend	Heute
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielzeug aller Art</li> <li>- Zeitschriften</li> <li>- Bücher</li> <li>- Plattenspieler</li> <li>- Kassettenspieler / CD-Player / Radio</li> <li>- Walkman / Diskman</li> <li>- Video- / DVD-Rekorder</li> <li>- Fernseher</li> <li>- Gameboy</li> <li>- Nintendo</li> <li>- analoge Fotos (Abzüge und Dias)</li> <li>- Videokamera</li> <li>- Tafel</li> <li>- Tapetlichtschreiber</li> <li>- Plakate</li> <li>- Bücher / Arbeitshefte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- digitale Fotos</li> <li>- PC / Laptop</li> <li>- Internet</li> <li>- Soz. Netzwerke (My / ID / Schüler2 / FB / Myway (SMS + Soziale))</li> <li>- I-Legals</li> <li>- MP3-Player</li> <li>- Smartphone (WhatsApp / Apps)</li> <li>- Fernseher</li> <li>- teilsv. Beamer + PPT</li> <li>- Computerium</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- iPhone</li> <li>- legal streamen (Musik + Filme / Serien)</li> <li>- online tools bzw. Apps</li> <li>- Soz. Netzwerk Instagram + Chat</li> <li>- SMARTV</li> <li>- SmartHome</li> </ul>

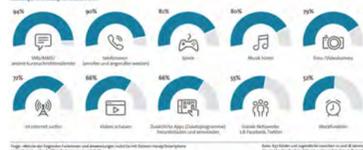
Meme Mediennutzung (meiner) Schüler/innen



Meine eigene Mediennutzung vs Mediennutzung heutiger Schüler\*innen

Das zeigen uns Studien

"Die Kommunikation per SMS, MMS oder mit Messaging-Diensten wie WhatsApp und iMessage ist für die Jugendlichen inzwischen wichtiger als Telefonieren." (Bikom-Studie 2019: 6)



"[W]as den Gerätebesitz der Jugendlichen selbst betrifft, ist das Smartphone mit 93 Prozent das am weitesten verbreitete Mediengerät. Zwei von drei Jugendlichen haben einen eigenen Computer oder Laptop, ein Fernsehergerät steht bei der Hälfte im Jugendzimmer. Taglader oder stationäre Spielkonsolen sowie Radiogeräte sind bei zwei von fünf Jugendlichen im Eigenbesitz. Einen MP3-Player besitzt (noch) ein Drittel. Genau ein Viertel der Jugendlichen hat ein eigenes Tablet zur Verfügung, während DVDPlayer/Festplattenrekorder oder Smart-TVs bei einem Fünftel vorhanden sind. Wearables oder E-Book-Reader sowie Streaming-Dienste oder digitale Sprachassistenten kann etwa ein Zehntel der Jugendlichen sein oder ihr Eigen nennen. Internetradios sind mit vier Prozent am wenigsten verbreitet. Im Vergleich zur JM-Studie 2018 zeigt sich überwiegend ein rückläufiger Trend im Gerätebesitz, am deutlichsten sichtbar bei Laptop, DVD-Player/Festplattenrekorder sowie bei stationären Spielkonsolen." (JM-Studie 2019: 7)



Eigene Erfahrungen aus der (schulischen) Praxis

Schon in der eigenen Schulzeit gab es ab Mitte der Mittelstufe in meinem Fall MP3-Player und Handys und ab der Oberstufe die ersten Smartphones. So herrschte auch bereits ein Handy- bzw. allgemeines Medienverbot (also auch sowas wie Kopfhörer im Ohr etc war verboten). Nichtsdestotrotz hatten wir mit unseren Geräten nicht die Möglichkeit ins Internet zu gehen, wenn überhaupt hatte der eine oder andere eine SMS-Flutrate und konnte ablenkende Nachrichten verschicken. Das wurde aber kaum gemacht. Ich erinnere mich daran, dass wir die Handys nur in den Pausen auszuholen oder vielleicht mal in einer Vertretungsstunde um Musik zu hören oder ein Spiel darauf zu spielen. Für uns war viel wichtiger das nach der Schule stattfindende chatten am Laptop oder PC via ICQ/MSN oder auch das Verbringen unserer Zeit und das Darstellen unserer Person auf SchülerVZ. Etwas anders wurde es in der Oberstufe mit den ersten Smartphones. Nachrichten - besonders in Gruppenschats - wurden immer bedeutsamer, man konnte überall und von jedem und jeder Situation Fotos machen und herschicken. Ähnlich wie heute. Heute erlebe ich Schüler\*innen, die viel auf sozialen Medien wie etwa Snapchat, TikTok oder auch Instagram unterwegs sind (nicht etwa Facebook - das ist ja nur etwas für alle Leute). Auch erlebe man immer wieder das ständige checken des Handydisplays, entweder zwecks Ultraschall oder um zu schauen, ob Nachrichten eingetroffen sind. Wer kein Handy hat ist Außenseiter\*in!

Eigene Meta-Anmerkungen zu meiner Lösung:

Die kreative Bearbeitung dieser Aufgabe hat mir Spaß gemacht. In der Uni wird eher selten mit visuellen Darstellungsmethoden und Bearbeitungsmöglichkeiten gearbeitet. Es fiel mir leicht, zu erklären bzw. darzustellen, warum ich meine Fächer gewählt habe. Auch, weil mir dies schon sehr oft während des Studiums erklären und reflektieren mussten. Etwas schwerer hingegen fiel mir, mein Medientrepertoire seit der Kindheit zu rekonstruieren. So wusste ich bspw. nicht mehr genau, wann ich angefangen habe, bestimmte Medien zu nutzen. Schon in der Oberstufe oder erst nach dem Abi? Ich denke aber, dass ich nun anhand der alle Medien aufgelistet habe, die ich je benutzt habe.

Mein digitales Lehr-Alter-Ego



Meine Fächerkombination - warum nur?



Wichtige Medien in meinen Fächern

Die am häufigsten verwendeten und daher als am wichtigsten eingeschätzten Medien in meinen Fächern (nach empfundenen Wichtigkeit geordnet)

Französisch:

1. Tafel (oder Whiteboard)
2. Lehrwerk
3. Beamer/Overhead-Projektor für Vokabelböden, Bildbeschreibungen etc.
4. Medium, um Audiodateien abzuspielen (CD-Player, Handy + Bluetooth-Lautsprecher)
5. nach Möglichkeit Whiteboard, um Videos o.ä. abzuspielen
6. (Elektronische) Wörterbücher

Kunst:

1. Kunstzeitschriften (Farben, Pinsel, Stoffe, Schere, Kleber)
2. Tafel, um etwas anzuzichnen oder anzuschreiben, etwas anzupinnen etc.
3. Beamer/Overhead-Projektor für Bildbetrachtung o.ä. (auch Videos)
4. Computer/Apps zur digitalen Bildbearbeitung oder Zeichnung

Mein Medientrepertoire



Meme Mediennutzung (meiner) Schüler/innen



Quellen/Links

JM-Studie 2018/2019:

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019). JM-Studie 2019. Jugend, Information, Medien. URL: [https://www.mfnf.de/fileadmin/user\\_upload/jm2019/19JM\\_2019.pdf](https://www.mfnf.de/fileadmin/user_upload/jm2019/19JM_2019.pdf)

Meme:

Tenor.com: Real Smartphone GIF  
URL: <https://tenor.com/view/real-smartphone-life-social-media-gif-13264651>

Alle Grafiken wurden mit canva erstellt.

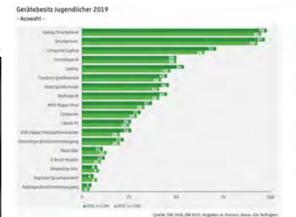
Typische Medien in meinen Fächern - auch digital?



Meine eigene Mediennutzung vs die Mediennutzung meiner Schüler/innen

Meine heutige Mediennutzung unterscheidet sich nicht grundlegend von der durchschnittlichen Mediennutzung meiner Schüler\*innen. Ich bin 20 Jahre alt und daher nicht so viel älter als meine Schüler\*innen. Mein Gerätebesitz unterscheidet sich nicht von dem der SuS, ich habe daher genau wie die allermeisten Schüler\*innen (siehe Grafik 1 JM-Studie) ein Laptop, WLAN und einen Fernseher. Außer die letzten 5 Kategorien und eine Spielkonsole besitze und benutze ich die gleichen Medien.

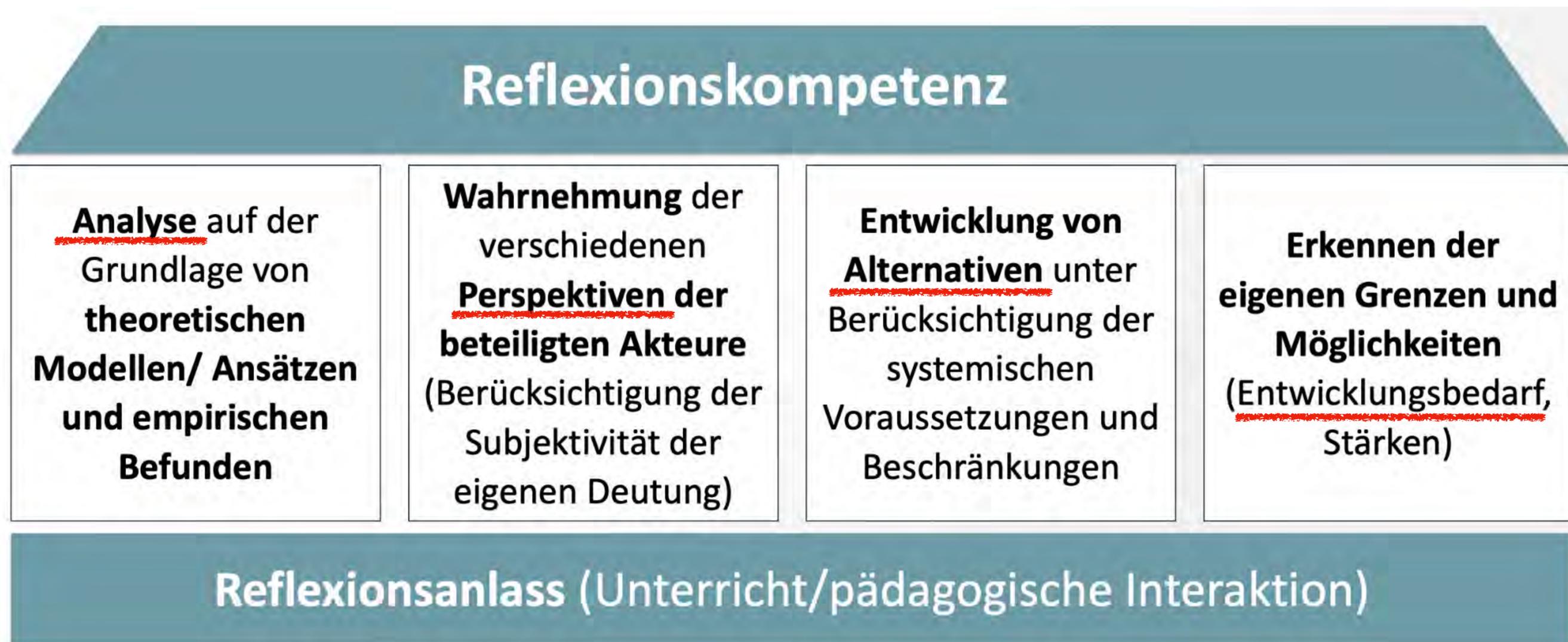
Grafik 1



Auch die Medienbeschäftigung, also wie die SuS die Medien einsetzen, unterscheidet sich nicht grundlegend von meiner (siehe Grafik 1 JM-Studie). Ich bin ebenfalls typisch im Internet, höre Musik, schaue Videos, gucke Fernsehen, höre Radio im Auto, gucke Filme und Serien auf Streaming-Diensten. Außerdem lese ich Bücher, Zeitungen und höre Hörbücher. Der einzige Unterschied zwischen der vor allem männlichen SuS und mir ist vermutlich, dass ich keine Video- oder andere digitale Spiele spiele und auch noch nie gespielt habe. Diesen Unterschied habe ich auch schon öfter in der Schule bemerkt, wenn SuS über Online-Spiele reden und ich das Meiste davon noch nie gehört habe.

Grafik 2





Reflexionsmodell STORIES – Students Training of Reflection in Educational Settings (Levin/Meyer-Siever 2018)

(Details in der Präsentation vom TP2 später)

# Lina, die Adjektive und das Storyboard

Veröffentlicht von [redacted] am 20. Juni 2022, 22:50

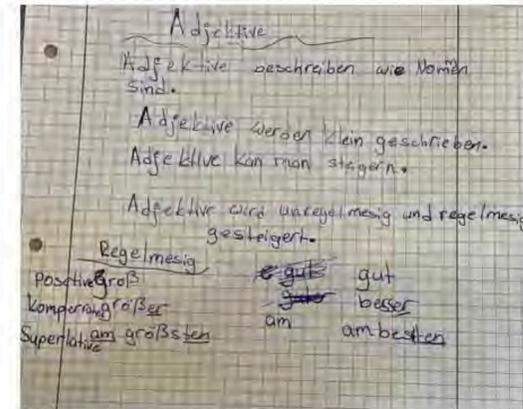
Um das Erklärvideo zu erarbeiten, haben wir uns als Gruppe dazu entschieden, die nächsten Sitzungen jeweils zu zweit zu machen um sich zu unterstützen falls die Zeit zu knapp wird. Zudem haben wir statt 45 Minuten 90 Minuten eingeplant, um ausreichend Zeit für die Wiederholung des Themas Adjektive und die Erarbeitung des Storyboards für Linas Erklärvideo zu haben. Wie sich zum Ende herausstellen wird, eine gute Idee.

Angefangen haben wir zum Einstieg mit kurzen Smalltalk um herauszufinden, wie Lina drauf ist, was sie gerade bewegt etc. um adäquat darauf reagieren zu können. Sie äußerte lediglich, dass sie noch müde sei. Zwischendurch hat sie sich durch Mitschüler:innen durch das Fenster ablenken lassen.

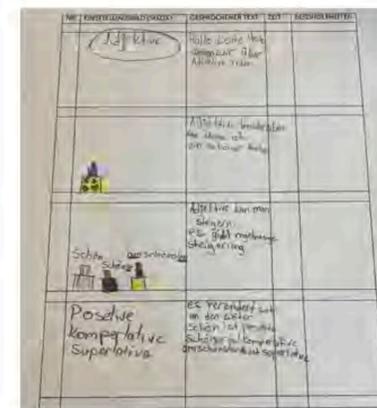
Wir begannen dennoch mit einer Aktivierung ihres Vorwissens, indem wir sie nach der letzten Sitzung mit Linda fragten. Sie berichtete mit Unterstützung, dass sie eine grobe Idee für das Erklärvideo erarbeitet haben und es sich um das Thema Adjektive handeln solle. So konnte direkt inhaltlich damit eingestiegen werden.

Sie konnte uns mit (unterschiedlichen) Unterstützungen wichtige Aspekte zur Erkennung und Steigerung von Adjektiven nennen. Als großen Lernerfolg konnten wir feststellen, dass sie sich die

## ..die Adjektive



## Storyboard Part I



## Storyboard Part II



# Didaktisches Setup: Studentisches Team betreut Schülerin in Oberschule im Fach Deutsch

# Prozessdokumentation der Erarbeitung eines Erklärvideos mit der Schülerin



# DigCompEdu HB ALPHA

von SoSe 2022 EWL-GO3d Lehren in einer digitalen Welt

Der DigCompEdu HB ist ein allgemeiner Bezugs- und Kompetenzrahmen für alle Phasen der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften. Er richtet sich an Lehramtsstudierende, Berufseinsteigerinnen und -einsteiger wie auch an erfahrene Lehrkräfte und Führungspersonen. In dieser aktuellen ALPHA Version wird er in den Studienjahren 2022 erprobt und weiterentwickelt. Der DigCompEdu HB basiert auf dem Europäischen Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu) sowie auf der vom Mebis angepassten und auf Deutsch übersetzten Version des DigCompEdu Bavaria.

Fügen Sie weitere Seiten zu dieser Sammlung hinzu, wenn Sie wollen, dass diese hier in der SmartEvidence Übersichtskarte angezeigt werden.

	✓	Unterrichtsprojekt Biologie	Fachdidaktik Deutsch
1 - Berufsbezogenes Handeln			
2 - Digitale Ressourcen			
2.1 - Auswählen digitaler Ressourcen	0	—	—
2.2 - Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen	2.2 - Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen	—	—
2.3 - Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen	Vorhandene digitale Lehr- und Lernressourcen unter Berücksichtigung der jeweiligen Lizenzen modifizieren und weiterentwickeln. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Intendierten Kompetenzerwerb, Kontext, didaktischen Ansatz und Lerngruppe bei der Erstellung und Anpassung digitaler Ressourcen berücksichtigen..	—	—
3 - Lehren und Lernen			
3.1 - Lehren		—	—
3.2 - Lernbegleitung		—	—
3.3 - Kollaboratives Lernen		—	—
3.4 - Selbstgesteuertes	n	—	—

# DigCompEdu HB ALPHA

von SoSe 2022 EWL-GO3d Lehren in einer digitalen Welt

Der DigCompEdu HB ist ein allgemeiner Bezugs- und Kompetenzrahmen für alle Phasen der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften. Er richtet sich an Lehramtsstudierende, Berufseinsteigerinnen und -einsteiger wie auch an erfahrene Lehrkräfte und Führungspersonen. In dieser aktuellen ALPHA Version wird er in den Studienjahren 2022 erprobt und weiterentwickelt. Der DigCompEdu HB basiert auf dem Europäischen Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu) sowie auf der vom Mebis angepassten und auf Deutsch übersetzten Version des DigCompEdu Bavaria.

Fügen Sie weitere Seiten zu dieser Sammlung hinzu, wenn Sie wollen, dass diese hier in der SmartEvidence Übersichtskarte angezeigt werden.

Unterrichtsprojekt Biologie      Fachdidaktik Deutsch

1 - Berufsbezogenes Handeln

2 - Digitale Ressourcen

2.1 - Auswählen digitaler Ressourcen

2.2 - Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen

2.3 - Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen

3 - Lehren und Lernen

3.1 - Lehren

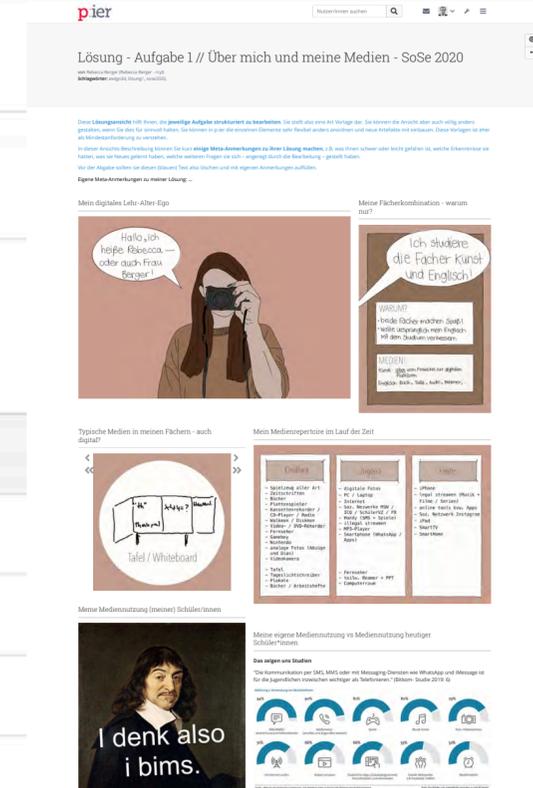
3.2 - Lernbegleitung

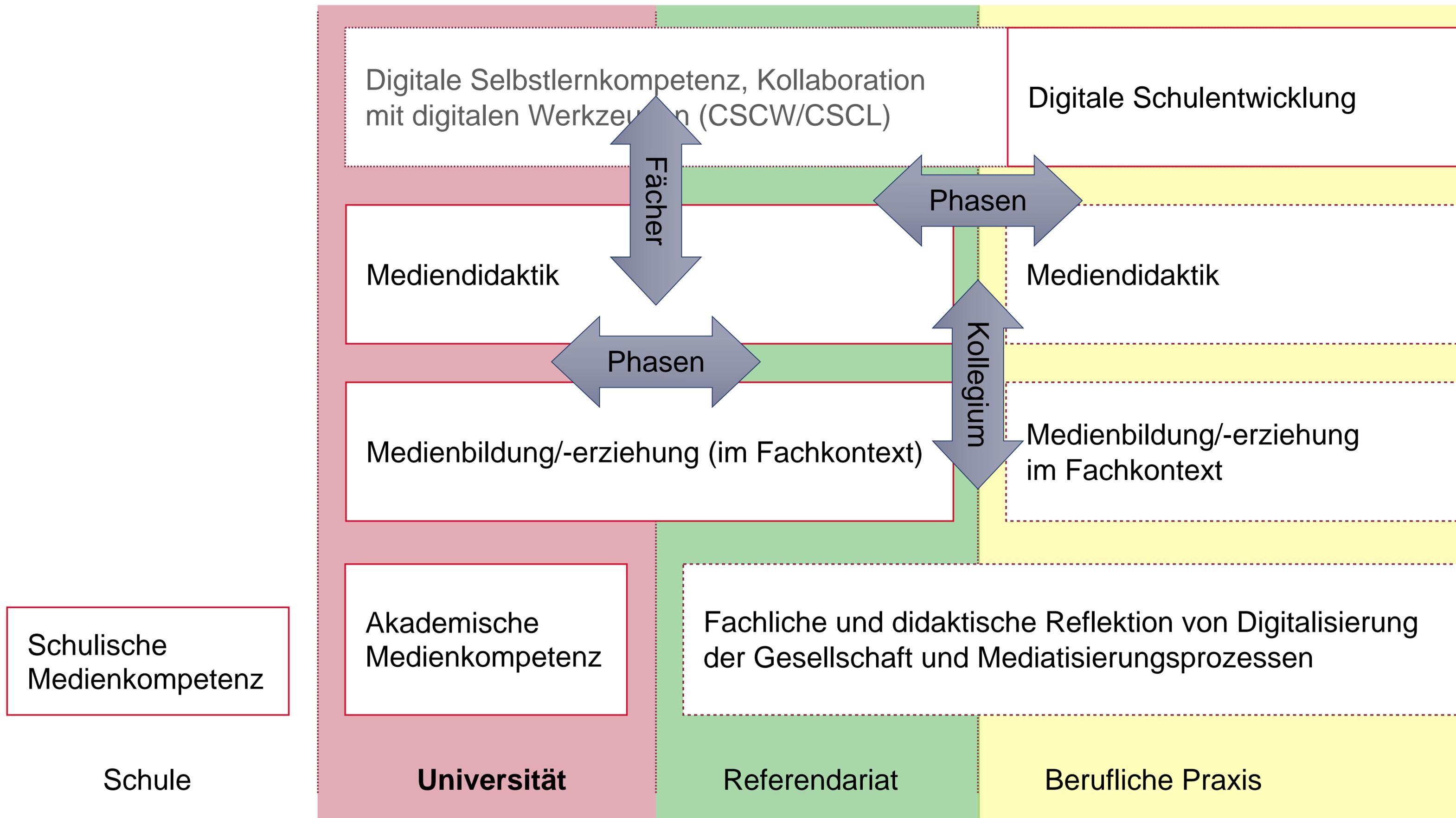
3.3 - Kollaboratives Lernen

3.4 - Selbstgesteuertes Lernen

2.2 - Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen

Vorhandene digitale Lehr- und Lernressourcen unter Berücksichtigung der jeweiligen Lizenzen modifizieren und weiterentwickeln. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Intendierten Kompetenzerwerb, Kontext, didaktischen Ansatz und Lerngruppe bei der Erstellung und Anpassung digitaler Ressourcen berücksichtigen..





Anmelden 

SuBITI Login

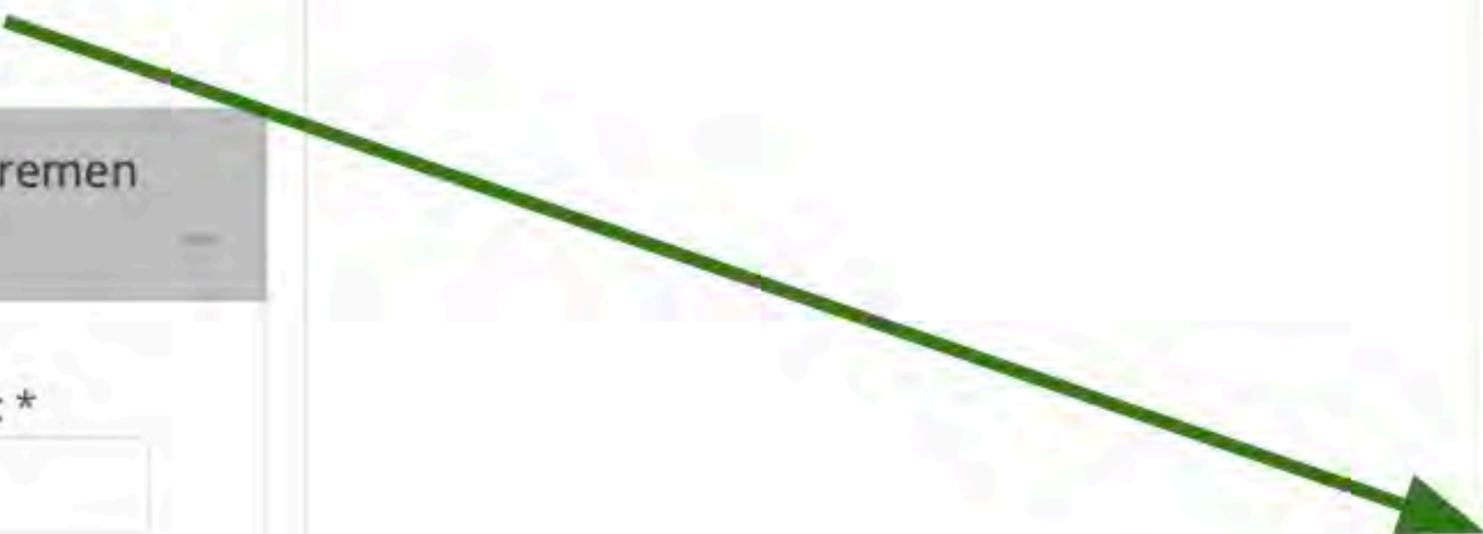
Universität Bremen  
Login

Benutzername: \*

Passwort: \*

Anmelden

[Benutzername / Passwort  
vergessen?](#)



Anmelden bei schule.bremen.de



Benutzername

Passwort

→] Anmelden

**Universität**

**Referendariat**

**Berufliche Praxis**

# Bremischer Medienkompetenzrahmen: Phasenübergreifende **(Fort-)Bildung**, Dokumentation und **Reflektion digitaler Kompetenzen** für Studierende und **Lehrkräfte**



**SYRINA LAUBVOGEL SKB REFERAT 10**



# REFERAT 10 SKB



u.v.m.

MedienOnline  
Unterstützung  
Tutor:innenprogramm  
Kreative Medienarbeit  
Schulinterne Fortbildungen  
Online-Workshops

Beratung

Referat 10  
Fotoarchiv  
Barcamp  
iPad

Bildungsmedien

Medien und Bildung  
in der digitalen Welt

Showroom

Medienverleih  
itslearning

Landesfilmarchiv

Fortbildungen  
Makemedia  
Studios

Jugendliche Medienwelten

DigitalPakt Schule  
Digitalisierung  
Schulentwicklung  
Social Media digital  
Digital Leadership

MediaCoaches

Technikausleihe  
Schulhomepage

Die Senatorin für  
Kinder und Bildung



Freie  
Hansestadt  
Bremen

# RAHMENDATEN

**CA. 8000  
LEHRKRÄFTE**

**CA. 180  
SCHULEN**

**KMK-  
STRATEGIE  
SEIT 2016**

**KMK-  
ERGÄNZUNG  
SEIT 2021**



**8 JAHRE  
LERNPLATT-  
FORM**

**2,5 JAHRE  
1:1  
AUS-  
STATTUNG**

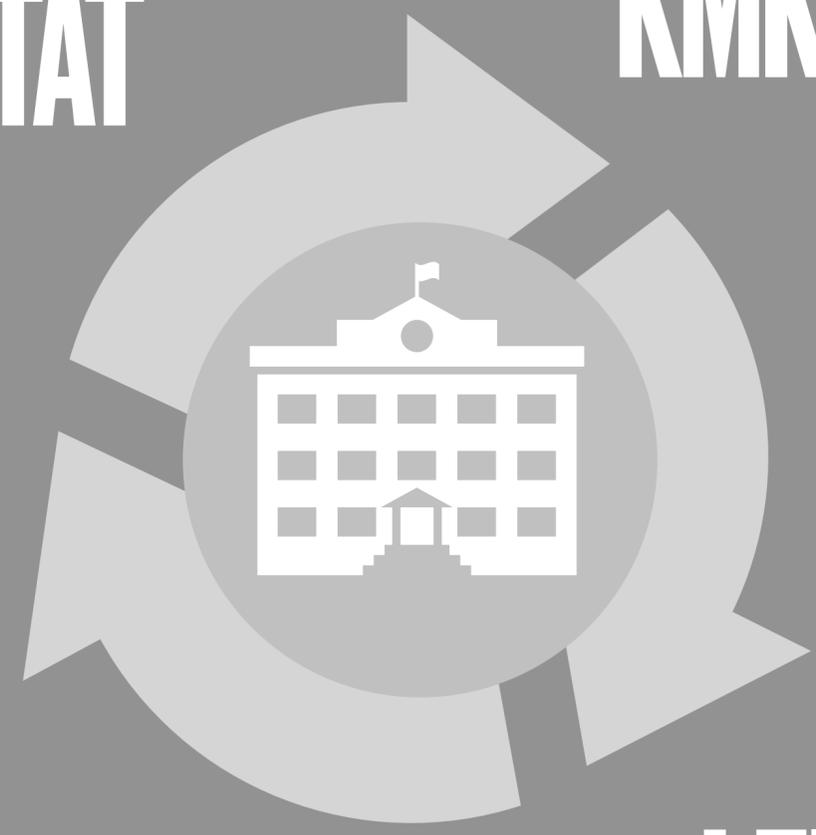


# WANDEL UND HERAUSFORDERUNG

**HETEROGENITÄT**

**KMK-PAPIERE**

**100.000 IPADS**



**KI**

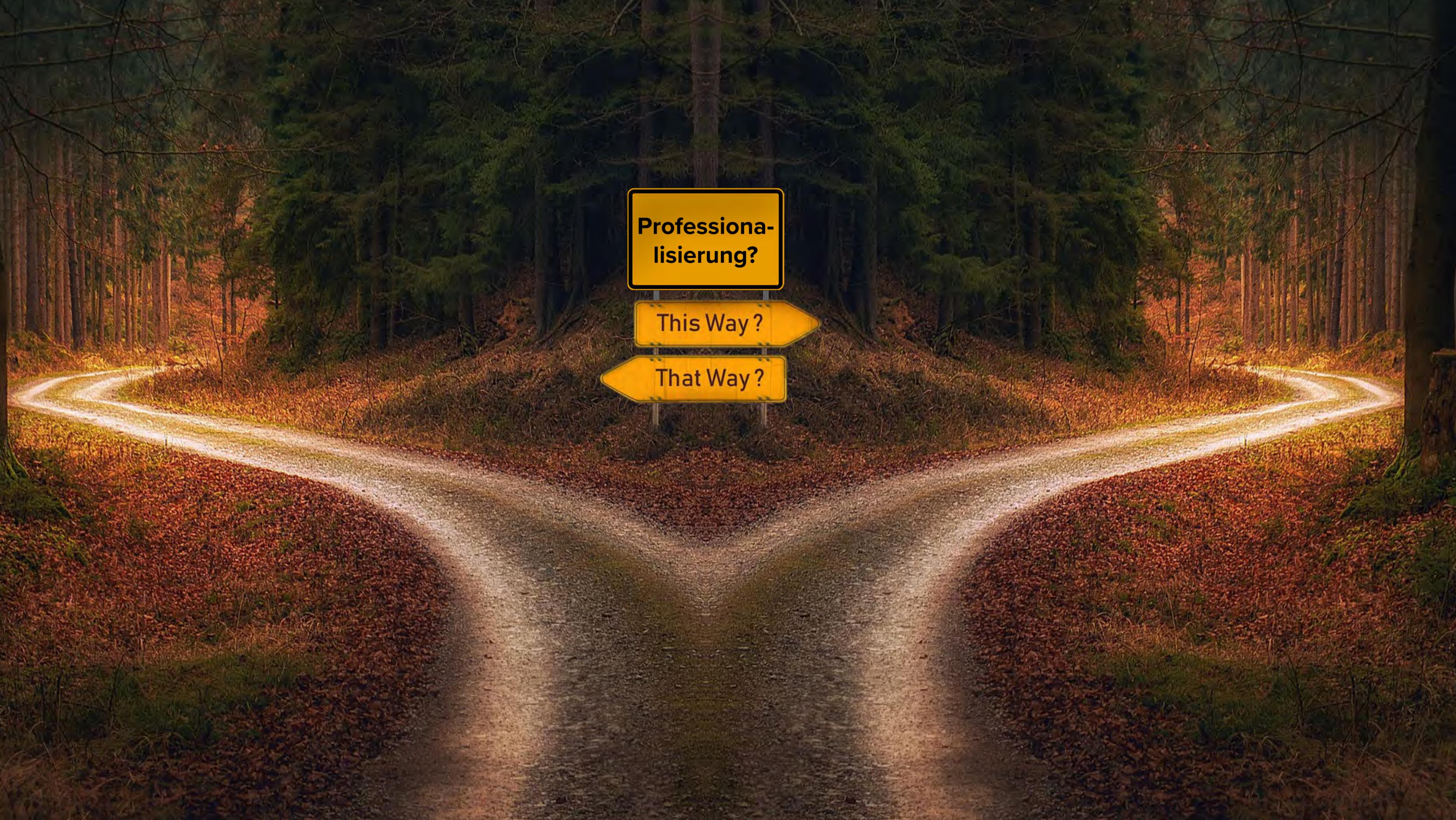
**LEITMEDIENWECHSEL**



# LÖSUNG

---

„Nur durch ein hohes und breites Maß an **Professionalität** kann gewährleistet werden, dass sich die Anschaffung von digitaler Technik an pädagogischen Visionen und Zielen sowie an den Anforderungen der Gesellschaft und Arbeitswelt orientierend digitale Medien und Werkzeuge didaktisch zielführend in Lehr-Lern-Prozessen eingesetzt werden.“

A photograph of a forest path that splits into two directions. The path is covered in fallen brown leaves. In the center, a signpost with three yellow signs is positioned at the fork. The background is a dense forest of tall, thin trees, some with green foliage and others with autumn-colored leaves. The lighting is soft, suggesting a late afternoon or early morning setting.

**Professiona-  
lisierung?**

**This Way ?**

**That Way ?**

# DER BREMER WEG

Unterstützungs-  
Kurse in der  
Lernplattform

Schulentwicklungs-  
begleitung

Schulleitung in  
der digitalen Welt

Professiona-  
lisierung?

This Way ?

That Way ?

Barcamps

Online-  
Mikro-  
Fortbildungen

Fortbildungs-  
Katalog

Kommunikation

Schulinterne  
Fortbildungen

# DER BREMER WEG

Schulentwicklungs-  
begleitung

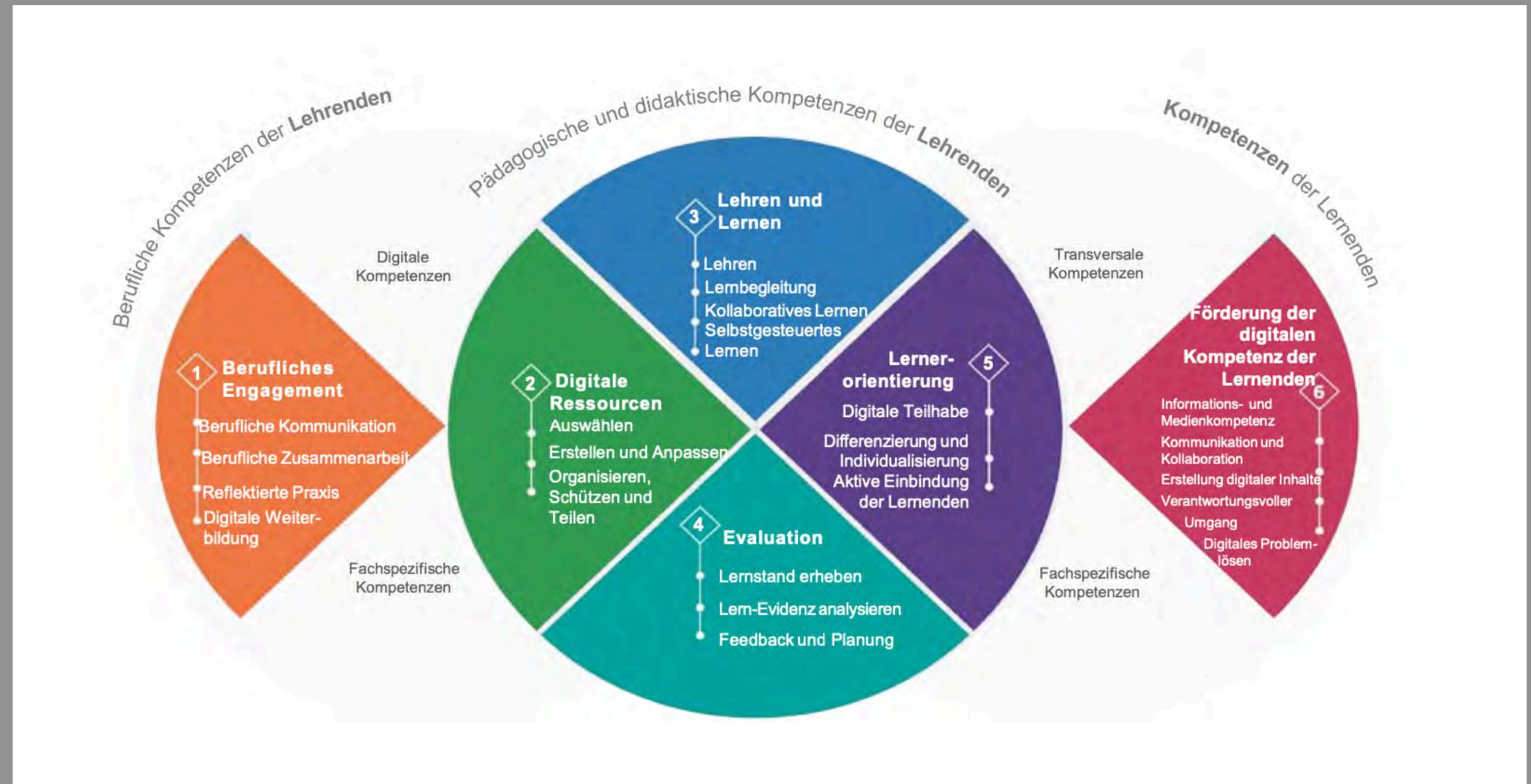
Professiona-  
lisierung?

This Way ?

That Way ?

Schulinterne  
Fortbildungen

# Grundlage: Reflexion der Kompetenzen des DigCompEdu



Schulentwicklungs-  
begleitung

# SCHULENTWICKLUNGS- BEGLEITUNG ALS PROZESS



# FOKUS DER ERHEBUNG

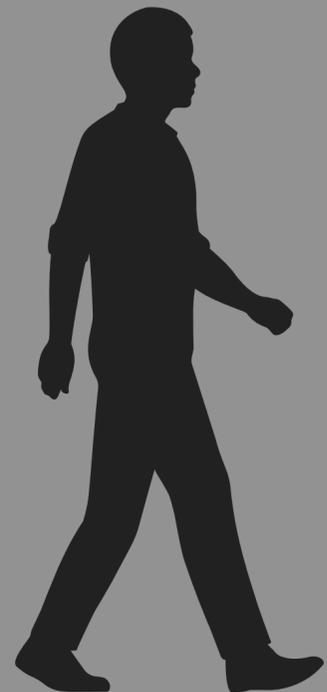
- Reflexion der Kompetenzen z.B.:  
Curriculum, Schul- und  
Unterrichtsentwicklung
- auch individuelle Fragestellungen
- automatisierte Auswertungen
- Stärken- und Schwächenprofil
- Entwicklungspotenziale
- kein Schulvergleich/Ranking
- multiperspektivischer Blick



PHOTO BY [ALEX PEREZ](#) ON [UNSPLASH](#)

# FRAGEBOGEN: EIN BEISPIEL

Ich nutze digitale  
Lernaktivitäten zur  
Motivierung der Schüler:innen.



An unserer Schule beteilige  
ich mich stärker, wenn digitale  
Technologie zum Einsatz  
kommt.



Unsere Lehrer:innen nutzen  
digitale Lernaktivitäten zur  
Motivierung der Schüler:innen.



# ZIELE DER ERHEBUNG

- Selbstbildnis
- Austausch über Ist-Zustand
- Entwicklung realistischer Ziele für den schulindividuellen Weg in die Zukunft
- Auf Ziele abgestimmte Maßnahmenplanung



# BEISPIELHAFTER MAßNAHMEN

- Beratung im Kontext DigitalPakt Schule
- Medienkonzeptberatung
- Kommunikationsstrukturen
- Kollaboration und Vernetzung
- Fortbildungsstrukturen & -planung
- Mikrofortbildungen im Rahmen von Konferenzen
- Schulinterne Fortbildungstage
- Vermittlung weiterer Unterstützungsangebote
  
- Einbindung der Uni Bremen?



# BEISPIELHAFTER MAßNAHMEN

- Beratung im Kontext DigitalPakt Schule
- Medienkonzeptberatung
- Kommunikationsstrukturen
- Kollaboration und Vernetzung
- Fortbildungsstrukturen & -planung
- Mikrofortbildungen im Rahmen von Konferenzen
- **Schulinterne Fortbildungstage**
- Vermittlung weiterer Unterstützungsangebote
  
- Einbindung der Uni Bremen?



# DER BREMER WEG

Schulentwicklungs-  
begleitung

Professiona-  
lisierung?

This Way ?

That Way ?

Schulinterne  
Fortbildungen

# DER BREMER WEG

Schulinterne  
Fortbildungen

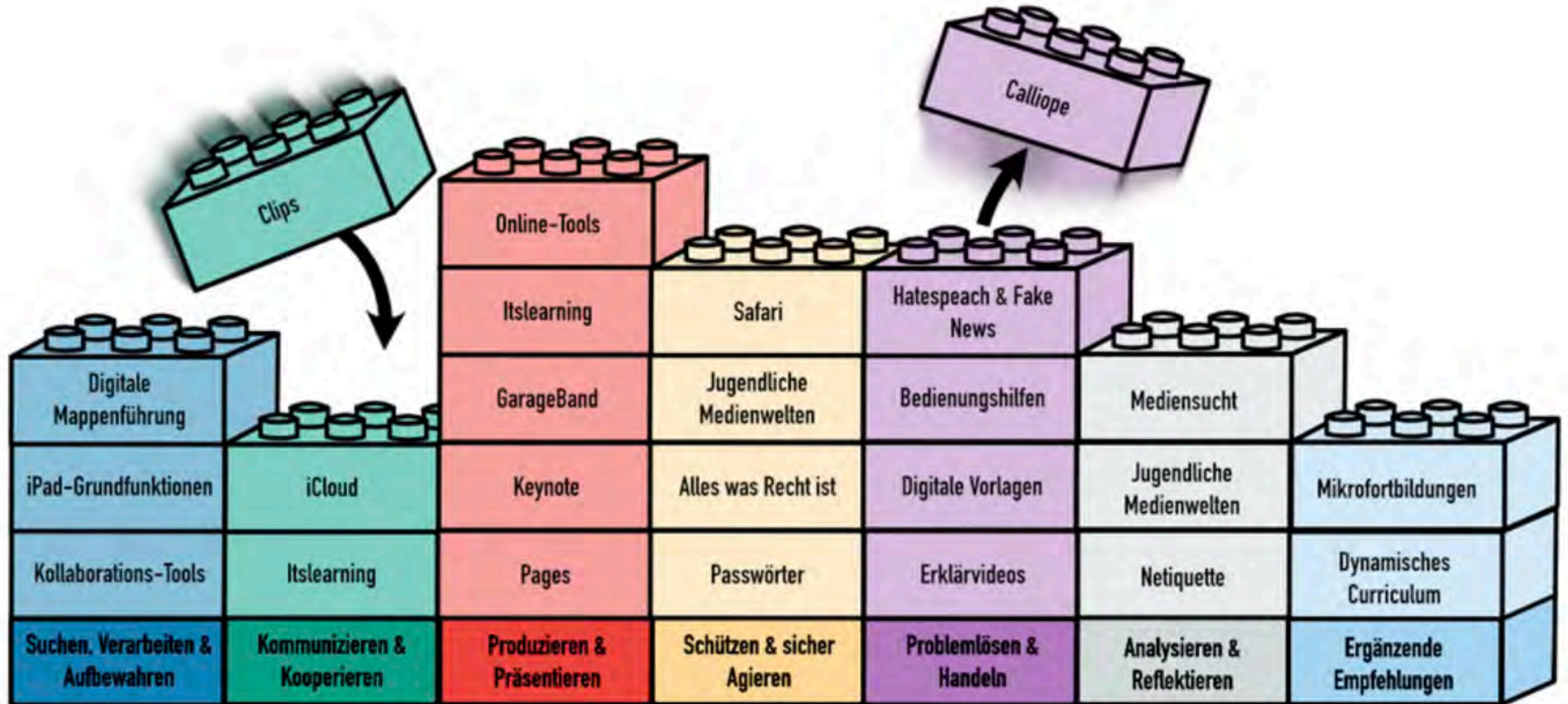


# SCHULINTERNE FORTBILDUNGSTAGE

- Ganze(r) Fortbildungstag(e)
- Für alle an Unterricht Beteiligte
- Schulindividuelles Programm
- Mehrere Workshopslots mit Workshopangeboten
- Zeit für Austausch und Zusammenarbeit



# BEISPIELHAFTER INHALT



its Aktuelles Kurse Gruppen Kalender Bibliothek Ihre Schüler sofatutor Unterstützung

SchiF Hermann-Böse-Gym... Übersicht Pläne Ressourcen Status/Nachbereitung Personen Mehr

### Herzlich willkommen

### Schulinterne Fortbildung - jetzt 3 Workshops aussuchen!

Wir führen mit Ihnen gemeinsam am 24.8.22 von 8:30 bis 14:00 Uhr eine schulinterne Fortbildung durch.

Die Angebote und der Zeitplan sind bereits fertig. Es hilft uns sehr in der Planung, wenn Sie sich noch vor den Sommerferien für 3 Workshops entscheiden.

- [Workshops ansehen \(ab sofort\)](#)
- [Für Workshop 1 registrieren](#)
- [Für Workshop 2 registrieren](#)
- [Für Workshop 3 registrieren](#)

(bis zum 14.07.22)

### Die Senatorin für Kinder und Bildung Freie Hansestadt Bremen

### Tagesablauf 24.08.2022

- 08:30 Uhr: Begrüßung
- 08:45 Uhr: Workshop-Phase 1
- 10:15 Uhr: Kaffeepause
- 10:30 Uhr: Workshop-Phase 2
- 11:30 Uhr: Kaffeepause
- 12:00 Uhr: Workshop-Phase 3
- 13:30 Uhr: Abschluss

### Fragen im Vorfeld?

Gibt es im Vorfeld technische Probleme oder inhaltliche Fragen?

Dann scheuen Sie sich nicht, uns eine Nachricht zu schicken.

Entweder im itslearning-Chat oder per E-Mail:

Thomas Kieckbusch:  
[thomas.kieckbusch@bildung.bremen.de](mailto:thomas.kieckbusch@bildung.bremen.de)

Organisation durch SKB10

Tagesablauf, der Austausch ermöglicht

Interessenbasierte Workshopwahl

# FAZIT

- Medienkompetenz kann nicht von einzelnen Lehrkräften in einzelnen Fächern vermittelt werden
- Fokus auf Schule & Gesamtkollegium
- Nachhaltigkeit durch qualifiziertes Kollegium
- Kommunikation im Kollegium
- Kultur des Teilens
- Verankerung im Schulkonzept
- Kompetenzförderung der Schüler:innen durch veränderte Lehr- und Lernsettings



# KMK EMPFEHLUNG

---

„Die **Professionalität** der Lehrkräfte ist ein **maßgeblicher Faktor** für das Lehren und Lernen in der digitalen Welt und demnach **Maßgeblicher Erfolgsfaktor** für den **fachlichen und fachübergreifenden Kompetenzerwerb** der Schüler:innen“



Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit,  
wir freuen uns auf Fragen & Anregungen,  
gerne auch zu anderen Kompetenzen  
in der Aus- und Fortbildung...

**DISKUSSION**

