



# DIGITALASSISTENZ SACHSEN-ANHALT

## DigitalPakt Schule Statuskonferenz 2024, Deutschlandreise

Julia Nickel &amp; M. Karoline Schröder

Online, 13.11.2024

# INHALT

1

**Zielstellung &  
Projektorganisation**

2

**Arbeitsbereiche & Angebote**

- Fortbildung
- Bildungscontent

3

**Hybrides  
Projektmanagement**

4

**Agilität als Gelingensbedingung**  
Good-Practice aus dem Projekt

5

**Zusammenfassung,  
Fragen & Diskussion**

# ZIELSTELLUNG & PROJEKTORGANISATION

„**Digitalmentoren und -assistenten** unterstützen und ergänzen die digitale Erziehungs- und Unterrichtsarbeit an Schulen des Landes Sachsen-Anhalt im Rahmen des Bildungsauftrages und etablieren sich nachhaltig im **Unterstützungssystem** für Schulen und Lehrkräfte“

**Organisationseinheit**  
Stabsstelle Digitalassistentenz am Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA)

**Projektlaufzeit**  
01.09.2022 – 31.12.2027

## Herausforderungen

- Medienpädagogische Kompetenzen der Lehrkräfte grundlegend für schulische Transformationsprozesse
- Bekanntheit und Implementierung der Unterstützungsangebote des Landes ausbaufähig
- Kapazitätsmangel



# ZIELSTELLUNG & PROJEKTORGANISATION

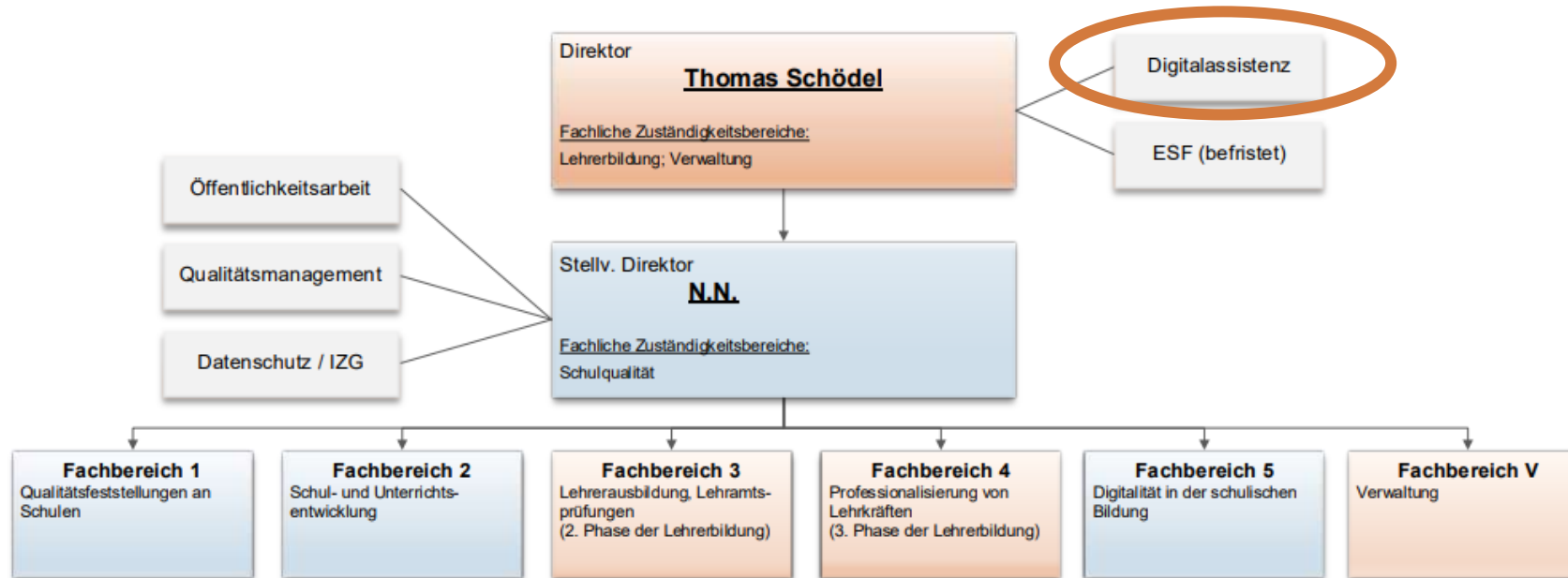
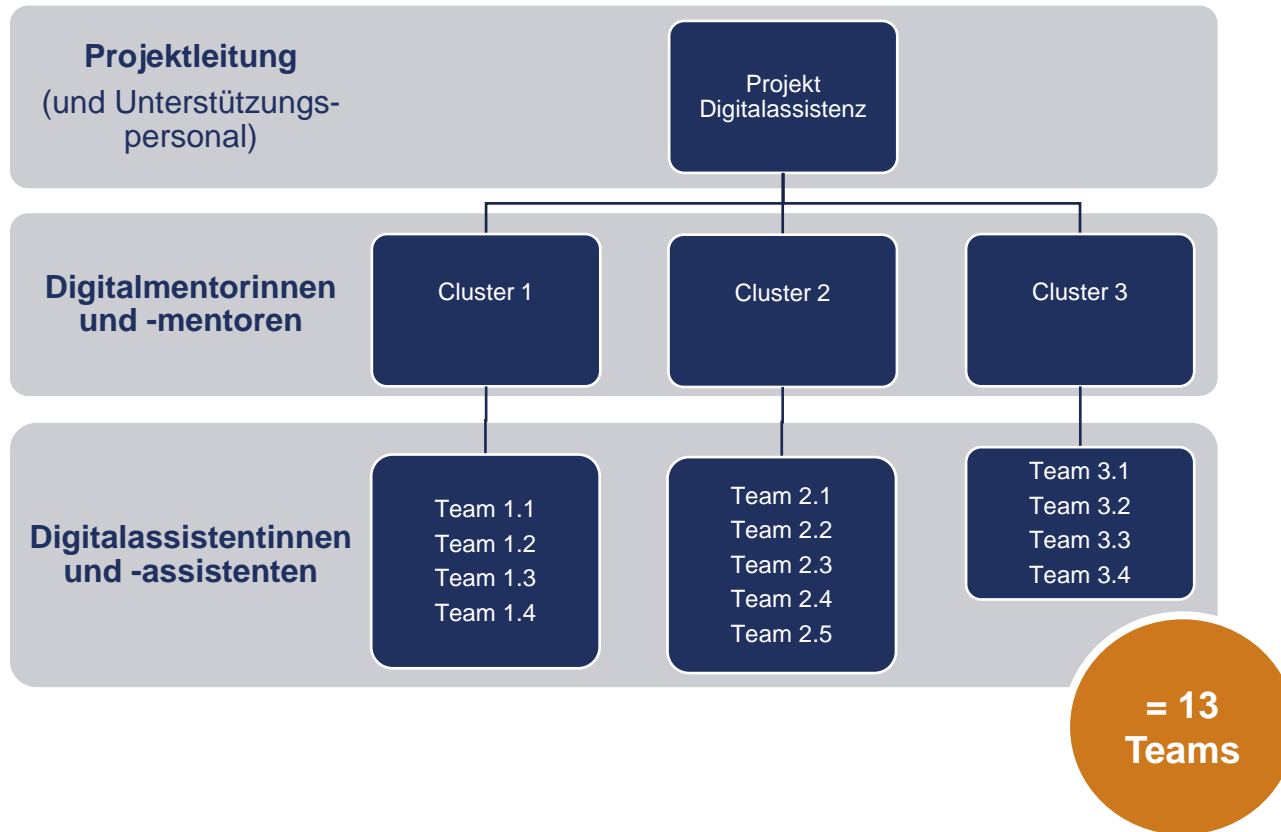


Abbildung 1: Organigramm LISA

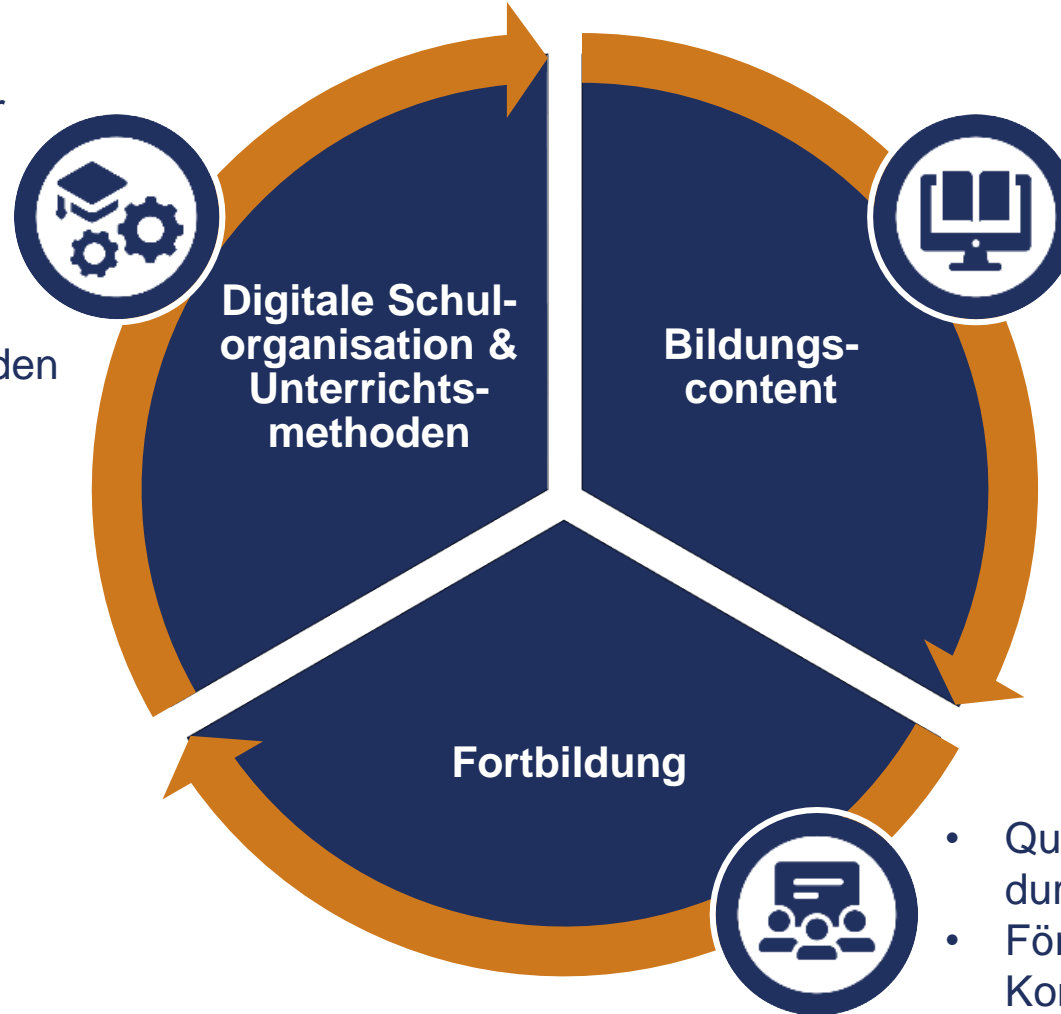
# ZIELSTELLUNG & PROJEKTORGANISATION



- ▶ Digitalmentorinnen und -mentoren fungieren als Leitung der themenspezifischen Cluster bzw. je eines Teams und organisieren Schwerpunktsetzungen und Einsätze.
- ▶ Alle Teams sind jeweils einem von drei themenspezifischen Clustern zugeordnet.
- ▶ Digitalassistentinnen und -assistenten arbeiten in Teams zusammen.

# ARBEITSBEREICHE & ANGEBOTE

- Stärkere Verankerung der (digitalen) Angebote des Landes in den Schulen
- Förderung einheitlicher Rahmenbedingungen für digitale Unterrichtsmethoden und Schulorganisation



- Generierung von Open Educational Resources (OER)
- Bündelung und Transfer von Wissen der Lehrkräfte

- Qualifizierung von Lehrkräften durch Fortbildungen
- Förderung von Medien- und IT-Kompetenz

# ARBEITSBEREICHE & ANGEBOTE

## Keine Unterstützung hinsichtlich

- Unterrichten
- Pädagogische Betreuung von Schülerinnen und Schülern
- Schulträgerbelange

## Unterstützung hinsichtlich

- **Fortbildungen**
- Erstellung von **Bildungscontent**: freie, digitale Bildungsmaterialien für Lehrkräfte und für den Einsatz im Unterricht bzw. Schülerinnen und Schüler

► Alle Angebote werden entsprechend der Bedingungen und Bedarfe seitens der Schulen und Lehrkräfte (z. B. technische Ausstattung, Kompetenzen) erstellt bzw. angepasst.

# ANGEBOTE: FORTBILDUNG

## Digitale Medien, Werkzeuge und Methoden im Schul- und Unterrichtskontext einsetzen





# ANGEBOTE: FORTBILDUNG

**Digitale Medien, Werkzeuge und Methoden**  
im Schul- und Unterrichtskontext einsetzen



Impuls



Workshop



Train-The-Trainer



Frag die DA!



# ANGEBOTE: FORTBILDUNG

## Beispiele

### WAS WIRD BENÖTIGT?

- ✓ Mikrofon (auch Smartphone)
- ✓ Gute Kopfhörer oder Lautsprecher (Monitore)
- ✓ ggf. Mischpult oder Interface
- ✓ Computer
- ✓ Schnittsoftware

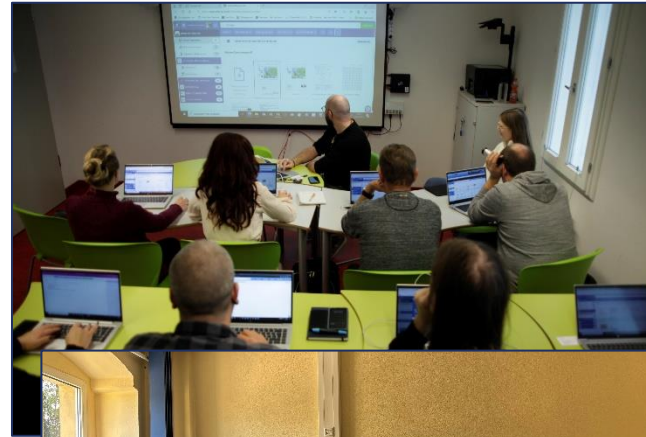


### SKRIPT - VORÜBERLEGUNG

- Themenfindung
- Entwicklung der Figuren
  - Namensgebung
  - Erscheinung
  - Charakteristische Sprechweise
  - Verhalten
  - Lebensgeschichte
- Erzähler



Theoretische Impulse in Audio-Workshops



Workshopvorbereitung (Digitale Tafel)



Fortbildungsangebote zum „digitalen Werkzeugkasten“ des Bildungsservers



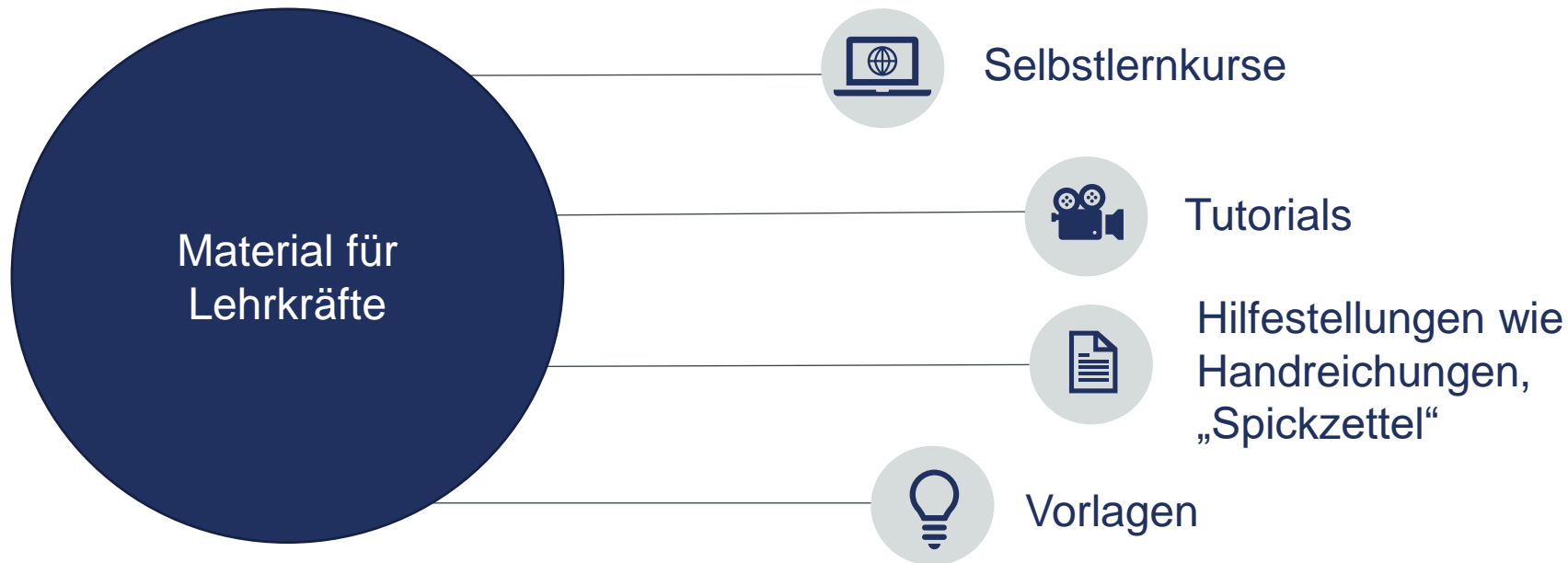
Neues Format: Frag die DA

# ANGEBOTE: BILDUNGSCONTENT – FÜR LEHRKRÄFTE



## Open Educational Resources (OER)

Freie, digitale Bildungsmaterialien zur **Fortbildung und Unterrichtsvorbereitung**



# ANGEBOTE: BILDUNGSCONTENT – FÜR LEHRKRÄFTE

## Beispiele

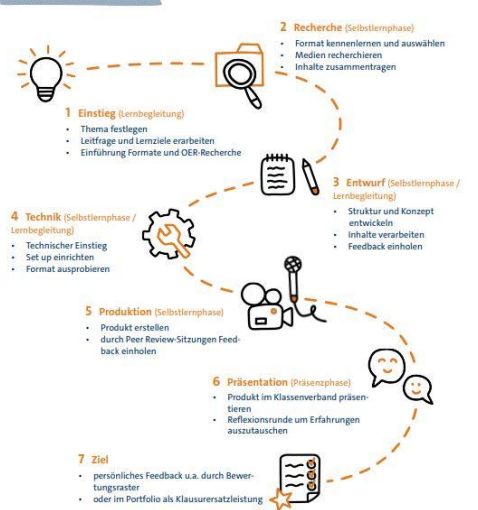


**Die Dokumentenkamera**

**Erklärvideo**

Dieser Kurs zeigt, wie mit einer Dokumentenkamera digitaler Unterricht gestaltet werden kann und dieser zu einem kollaborativem Erlebnis wird.

**Tutorial & Handreichung**  
Didaktischer Einsatz der Dokumentenkamera



**Leitfaden für alle Schulformen**

- 1 Einstieg (Lernbegleitung)**
  - Thema festlegen
  - Leitfrage und Lernziele erarbeiten
  - Einführung Formate und OER-Recherche
- 2 Recherche (Selbstlernphase)**
  - Format kennenlernen und auswählen
  - Medien recherchieren
  - Inhalte zusammentragen
- 3 Entwurf (Selbstlernphase / Lernbegleitung)**
  - Struktur und Konzept entwickeln
  - Inhalte verarbeiten
  - Feedback einholen
- 4 Technik (Selbstlernphase / Lernbegleitung)**
  - Technischer Einstieg
  - Set up einrichten
  - Format ausprobieren
- 5 Produktion (Selbstlernphase)**
  - Produkt erstellen
  - durch Peer Review-Sitzungen Feedback einholen
- 6 Präsentation (Präsenzphase)**
  - Produkt im Klassenverband präsentieren
  - Reflexionsrunde um Erfahrungen austauschen
- 7 Ziel**
  - persönliches Feedback u.a. durch Bewertungsraster
  - oder im Portfolio als Klausurensatzleistung

**Leitfaden**  
Produktorientiertes Arbeiten



**DIGITALE TAFEL**

**DIGITALE TAFELBILDER: CHECKLISTE**

**Formen**

- statisch: vor der Unterrichtsstunde ausgearbeitet, bleibt unverändert (z.B. Definitionen, Impulse für den Unterrichtseinstieg)
- dynamisch: entsteht im Laufe der Unterrichtseinheit, schrittweise Erschließung von Inhalten, gibt einen Überblick über das Erarbeitete
- interaktiv: Lernende und Lehrkraft erarbeiten das Tafelbild gemeinsam, kann immer wieder modifiziert werden

**Funktionen**

- Überblick über Lerns
- Unterstützung des L
- Sicherung von Arbeit

**Ästhetik und Design**

- Konsistenz: einheitliche Farben, und Layouts (z.B. für
- Farbwirkung: Signalwirkung durch Farben sparsam und
- Bilder/Grafiken: visuell ansprechend, aber nicht überladen

**Klarheit und Struktur**

- Übersichtlichkeit: Informationen auf das Wesentliche reduzieren

**Handreichung**  
Gestaltung digitaler Tafelbilder



**DIGITALASSISTENZ SACHSEN-ANHALT**

**WIE SCHREIBT MAN EINEN GUTEN PROMPT?**

Die Nutzung Künstlicher Intelligenz (KI) zur Generierung von Texten erfreut sich wachsender Beliebtheit. Um Texte durch einen solchen textgenerativen Chatbot erstellen zu lassen, muss innerhalb eines Prompts genau festgelegt werden, welche Kriterien für den Text gelten sollen.

- Formulieren Sie eine klare Referenzweisung oder die genaue Perspektive, aus welcher der Chatbot schreiben soll.**  
Beispiel: „Du bist eine Lehrkraft für Informatik.“
- Verfassen Sie eine Aufgabenstellung für den Chatbot.**  
Beispiel: „Schreibe einen Text über das Potenzial von KI, das Einführungsinformationen vermittelt.“
- Legen Sie fest, welchen Zweck der Text erfüllen soll.**  
Beispiel: „Ihrem Außenstehenden soll verdeutlicht werden, wie Lehrerinnen und Lehrer mit KI arbeiten können und welche Potenziale und Risiken die Nutzung von KI beinhalten kann.“
- Spezifizieren Sie den Sprachstil durch Angaben zu Duktus und Tonfall des Textes. Legen Sie die Gesamtlänge fest.**  
Beispiel: „Der Text sollte leicht zugänglich, aber seriös sein und Vergleiche beinhalten, welche die Fähigkeiten von KI illustrieren. Die Zeichenzahl des Textes sollte 6000 Zeichen nicht überschreiten.“
- Geben Sie an, wer der Rezipient des Textes sein soll.**  
Beispiel: „Der Text soll für Kinder im Alter von 10 Jahren verständlich sein.“

Gefallen Ihnen bestimmte Aspekte des Ergebnisses nicht, geben Sie dem Chatbot eine Rückmeldung und merken Sie direkt an, was am Text verbessert werden soll. Diesen Feedbackprozess können Sie so lange wiederholen, bis Ihnen das Ergebnis zusagt.

So können Sie textgenerierende Chatbots in der Schule nutzen:

- Erstellen von Texten
- Generieren von Quizaufgaben
- Übungen zum kritischen Lesen
- Unterrichtsmaterial erstellen lassen

Hier geht's zur Übersicht in Edumaps

**digital assistenz**

www.bildung-ha.de/digitalassistenten

**Spickzettel**  
Prompting / Chatbots



**Vorlage**  
Moodle-Kursbilder

# ANGEBOTE: BILDUNGSCONTENT – FÜR SCHÜLERINNEN & SCHÜLER



## Open Educational Resources (OER)

Freie, digitale Bildungsmaterialien für den **Einsatz im Schul- und Unterrichtskontext**

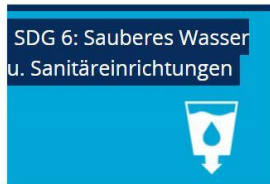


# ANGEBOTE: BILDUNGSCONTENT – FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

## Beispiele

### Bildung für nachhaltige Entwicklung - Ein Selbstlernkurs

Mit der Agenda 2030 hat sich die Weltgemeinschaft 17 Ziele (Sustainable Development Goals, kurz: SDGs) für eine soziale Entwicklung gesetzt. Dieser Kurs gibt einen allgemeinen Überblick über die 17 Nachhaltigkeits



#### Wasserverbrauch

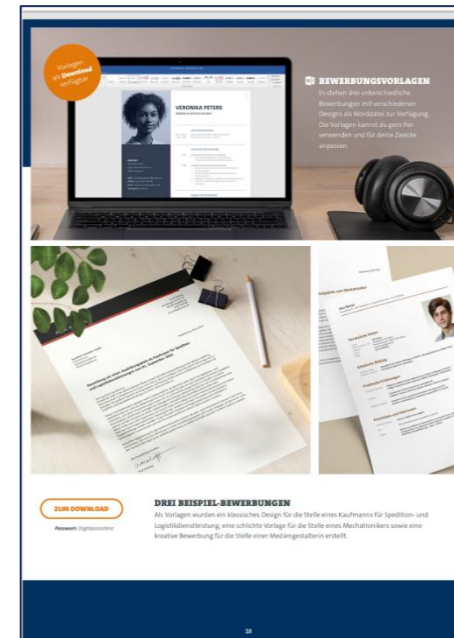
Für wieviel reicht 1m³ (1000 Liter) Wasser?

Schätze den durchschnittlichen Verbrauch und ziehe die Werte auf die orangenen Punkte zwischen Grafik und Text!

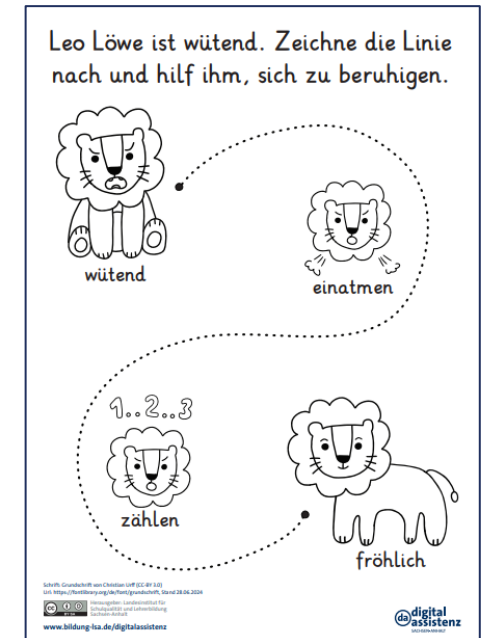


Überprüfen

Nutzungsrechte Einbetten



Material zum Thema „Bewerbung“ (inkl. Beispielbewerbungen)



Erklärvideo und Arbeitsblätter zum Thema „Gefühle“



# HYBRIDES PROJEKTMANAGEMENT

- ▶ Rahmenstruktur des Projekts erfordert Methoden des klassischen Projektmanagements (vordefinierte Zielstellungen, wenig Veränderungen in der Zielstellung usw.), **aber:**

➔ Spagat zwischen → Zielen und Themen des (medienpädagogischen) Fachdiskurse bzw. Kompetenzanforderungen (z. B. KMK 2017, 2021;Redecker, 2017) sowie → Bedarfen und Bedingungen der Schulpraxis

➔ **Heterogenität der Schullandschaft** hinsichtlich der technischen Ausstattung (Schulträger), der Kollegien (z. B. Kompetenzen, Engagement, Erfahrungen) und des Schul- und Unterrichtsalltags (z. B. Termine, Arbeitsweisen), aber auch der Schülerinnen und Schüler (z. B. Ausstattung, Medienhandeln/-themen) und damit verbunden auch der Schulthemen

- ▶ Auf operativer Ebene: **Agiles Handeln erforderlich**



Bedeutung von  
**Agilität &  
Flexibilität**

vgl. auch  
Navigator  
Bildung  
Digitalisierung  
2024

# AGILITÄT ALS GELINGENSBEDINGUNG

## Agiles Handeln



„Fähigkeit zur aktiven Gestaltung transformativer Prozesse bei gleichzeitiger Loslösung von starren und im Vorhinein geplanten Strukturen“

(Eickelmann et al., 2024, S. 82, zit. nach Bäuning & Marmann 2020)

### Personal- und Organisationsentwicklung

- Interne Fortbildung (gemeinsame Ziele/ „Visionen“)
- Technische Ausstattung (Software)
- Anpassung von Arbeitsabläufen
- Personaleinsatz

## Agiles Projektmanagement mit Scrum

### Angebotsentwicklung und -durchführung

Erstellung und Anpassung der Unterstützungsangebote für Schulen und Lehrkräfte



# AGILITÄT ALS GELINGENSBEDINGUNG

## Agiles Projektmanagement mit Scrum

### Scrum „in a nutshell“

(Schwaber & Sutherland, 2020, S. 3)

Scrum erfordert einen **Scrum Master**, der eine Umgebung fördert, in der

1. die **Product Owner** die Arbeit für ein komplexes Problem in ein Product Backlog einordnen,
2. das **Scrum Team** einen Teil dieser Arbeit in einem **Sprint** bearbeitet,
3. das Scrum Team und dessen Stakeholder die Ergebnisse überprüfen und für den nächsten Sprint anpasst,
4. diese Schritte wiederholt werden.



► Projektmanagementmethode aus der Softwareentwicklung, aber universell einsetzbar – „ob das zukünftige Produkt eine Dienstleistung, ein Gerät oder eine Software ist, spielt nur für die Auswahl der Entwicklungspraktiken eine Rolle“ (Hoffmann, 2021, S. 18f.)

► im Rahmen eines hybriden Managements für das Projekt adaptiert

► agile Angebotsentwicklung (operative Ebene)

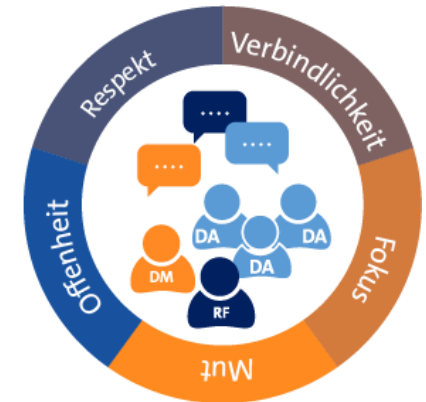


Abbildung 2 / 3: Rollen / Werte nach Scrum

# AGILITÄT ALS GELINGENSBEDINGUNG

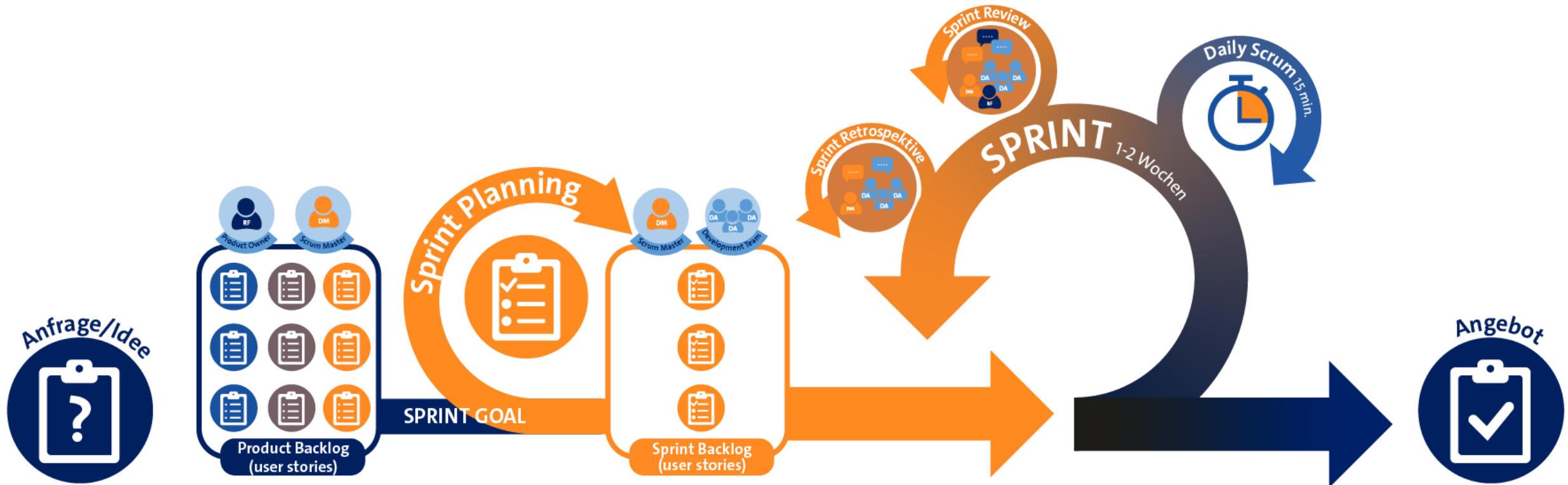


Abbildung 4: Agile Angebotsentwicklung mit Scrum

# ZUSAMMENFASSUNG



## Erfahrungen aus dem Projekt

**Agilität in der Lehrkräftefortbildung** im Bereich Digitalität in der schulischen Bildung **nötig** und auch in der Bildungsverwaltung **möglich**

- **sich schnell und flexibel an neue Gegebenheiten anpassen können:** jedes (neue) Angebot wird vor dem Hintergrund der spezifischen Bedarfe neu betrachtet/bearbeitet
- **es entsteht Raum für neue Ideen und Wege:** z. B. Format „Frag die DA!“, Vorgehensweisen wie Vorab-Technik-Check

# LITERATUR

Bäuning, J. & Marmann, M. (2020). Agile Lernsettings zur Entwicklung der Digital Literacy: Agilität als Grundprinzip des Lernens für das 21. Jahrhundert? In R. Bauer, J. Hafer, S. Hofhues, M. Schiefner-Rohs, A. Thillosen, B. Volk & K. Wannemacher (Hrsg.), *Vom E-Learning zur Digitalisierung. Mythen, Realitäten, Perspektiven* (S. 416-432). Waxmann.

Eickelmann, B., Gerick, J., Hauck-Thum, U. & Maaz, K. (2024): Navigator Bildung Digitalisierung. Konzeptionierung und Orientierung zum Stand der digitalen Transformation im schulischen Bildungsbereich in Deutschland.

Hoffmann, J. (2021). *30 Minuten: Scrum*. Gabal.

KMK (2017). Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“: Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017. [https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie\\_2017\\_mit\\_Weiterbildung.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf)

Redecker, C. (2017). Digitale Kompetenz Lehrender. Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu). Übersicht verfügbar unter: [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2018-09/digcompedu\\_leaflet\\_de\\_2018-01.pdf](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2018-09/digcompedu_leaflet_de_2018-01.pdf)

Schwaber, K. & Sutherland, J. (2020). The scrum guide. The definitive guide to scrum: The rules of the game. Online verfügbar unter: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf#zoom=100>. Abrufdatum: 10.09.2024.

Wir sind **da**!



☎ (0391) 567 7365

 lisa-prj-digitalassistentz@sachsen-anhalt.de

[www.bildung-lsa.de/digitalassistentz](http://www.bildung-lsa.de/digitalassistentz)

# VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!

**M. Karoline Schröder, M.A.**

[karoline.schroeder@sachsen-anhalt.de](mailto:karoline.schroeder@sachsen-anhalt.de)

**Julia Nickel, M.A.**

julia.nickel@sachsen-anhalt.de