

1. Community-Gipfel zur Digitalen Bildung

Am 4.1.2018 in der [tollwerkstatt](#)

Initiative von [Joschi Kuphal](#) und [Ingo Di Bella](#)

<https://portal.digital>

A. Brainstorming-Ergebnisse

A.1 Was sind Lernziele?

- Bewusster Umgang mit den Medien
- "Nicht nur konsumieren"
- Freude am Thema fördern
- Interesse wecken und aufgreifen
- "Ohne Leistungsdruck"
- Was ist digital? → Digitalisierung greifbar machen
 - Medienkompetenz
 - Programmierung ("Alphabet der Digitalisierung ist Programmierung")
- Logisches Denken als Grundprinzip
- Mehr digitale Vorbilder / Role Models
- Insbesondere Mädchen abholen und für das Thema interessieren (an den Grundschulen, in den Kindertageseinrichtungen)
- Zielgruppen definieren (Eltern, Lehrer, Kinder)
- Spielerische Lehrkompetenz: Mitmachen, kein Frontalunterricht, Fehler sind cool
- Spielerisch Lernen: Programmierung ins Computerspiel integrieren
- Was steckt hinter dem Computerspiel / dem Blog? (App)

A.2 Was sind geeignete Angebote / Materialien?

- Lehrer-Schüler-Team
- Außerschulische Ergänzungsangebote
- "[Sushi Cards](#)"
- Hardware: [Calliope](#)
- Hardware: [Raspberry Pi](#)
- Software: [Better Marks](#)
- Vermittlung über YouTube / Videokanäle
- Nutzung erschwinglicher Materialien ist wichtig, so dass private Weiternutzung möglich ist
- Nutzung unterschiedlicher methodischer Ansätze
 - Schüler helfen Schülern (Peer-to-Peer)
 - Digitale Theorie und Praxis im Referat vereinen
 - Schülern und Lehrern dazu bringen, Mentoring anzubieten
- "Media-Koffer" / "Projekt-Koffer"
- Lehrkräfte-Coaching: "Train the trainer"
- "Book a trainer"
- Angebot: Lehrer-Trainings-Nachmittag

- Idee: "Digitaler Adventskalender" (Überraschungspaket mit digitalem Bildungsanspruch)

A.3 Was sind Hindernisse?

- Angst
 - Datenmissbrauch
 - Gläserner Bürger
 - Abhängigkeit von Medien
- Konkretes Vorgehen bei der Einbindung in Unterrichtsinhalte
 - "Steht nicht im Lehrplan!"
 - Fehlender Praxisbezug von Unterrichtsinhalten
- Sicherstellen des breiten Zugangs für die Öffentlichkeit
- Unterschiedlich schnelle Entwicklung Gesellschaft ↔ Digitalisierung
- Grundvorstellung / Definition von Digitalisierung
- Mentoren für werktägigen Einsatz finden
- Zeitaufwand
- Finanzierung
- Konkrete Artikulation und Beschreibung eines Angebots
- Fehlender Rückhalt der Träger
- Mangelnde Regelungen oder entgegenstehende Vorschriften
- Mangelnde Ausstattung (Notebooks, WLAN, etc.)
- Technikablehnung
- "Schule ist kein offener Raum!"

A.4 Wer sind die Stakeholder?

- Kinder
- Kultusministerium
- Schulamt / Bezirksregierung
- Stadtrat
- Schulleitung
- Bürgermeister (Schule)
- MIB für alle Schularten
- Lehrer
- Fortbildungseinrichtungen (Stadt, Lehrerverbände, ...)
- Eltern
- Elternvereine, Fördervereine, Elternbeiräte
- Horte, Mittagsbetreuungen, Ganztageseinrichtungen
- Medien
- Jugendamt
- Mentoren
- Nürnberg Web Week
- Museen
- Medienzentrum Parabol, Connect, u.a.

A.5 Was sind unsere Erwartungen?

- Euphorie weitertragen!
- Kleine (Bildungs)Häppchen anbieten
- Offenheit fördern
- Ansprechpartner benennen (an den Schulen)
- Abläufe aufzeigen
- Transparenz
- Angebot zum Start
- Open Source vor!
- Vernetzung aller Beteiligten & Interessierten
- Erwartungen an den Abend / die Initiative:
 - Netzwerk herstellen & vergrößern
 - Auf die Wirtschaft und Sponsoren zugehen
- Erwartungen an die Projekte:
 - Mehr Angebote
 - Informationsverbreitung über welche Wege?
 - Projekte offen gestalten und Möglichkeiten für Erweiterungen von Anfang an einplanen
 - Jugendliche zusammenbringen → Gleichgesinnte
 - Orte finden (virtuell und analog)

A.6 Wer sollte eingebunden werden?

(Ursprünglich sollte diese Frage vor allem darauf abzielen, wer **jenseits der Anwesenden** ganz konkret noch in die Initiative eingebunden werden sollte. So, wie die Frage dann letztlich gestellt und bearbeitet wurde, ergab sich aber eine hohe Überschneidung mit der Frage "Wer sind die Stakeholder?")

- Vereine / Vereinigungen (z.B. CoderDojos, Nürnberg Web Week, etc.)
- Kinder (als Peers und Kritiker)
- Bildungsträger
 - formal: Schulen, Horte, Kindergärten, etc.
 - nonformal: Bildungseinrichtungen wie das Medienzentrum Parabol, etc.
- BIC, BCN, KPZ
- Museen
- Stadtbibliothek
- "Der Staat" (bzw. seine Organe, z.B. Schulaufsicht)
- "Die Stadt" (-verwaltung; [IPSN](#) etc.)
- Ministerien
- Wirtschaft
- Kammern
- Metropolregion Nürnberg
- Bewerbungsbüro Kulturhauptstadt
- Stadtteilzentren (z.B. Südpunkt)
- Kreis-Jugend-Ring
- Kirchen (v.a. in ländlichen gegenden; u.a. auch wg. Räumlichkeiten)
- Medien
- Schulleiter
- Jugendamt
- Lehrer-Ausbildung (Uni ...)
- Lehrer & Lehrerverbände

- Studenten (z.B. Informatik, Pädagogik)
- Eltern & Elternverbände
- Allgemein interessierte Menschen
- Stiftungen & Sponsoren

A.7 Wo entsteht Aufwand?

Szenario "Info-Material"

- Zielgruppe: Lehrer
- Infos für Lehrer, wie sie typische CoderDojo-Themen an Schulen transportieren können

→ Aufwand:

- **Zeit** (= finanzieller Aufwand)

Szenario "Lehrerberatung / -coaching"

- Zielgruppe: Lehrer
- Lehrern vorstellen, was ein CoderDojo ausmacht
- Was muss beachtet werden?
- Was braucht man?
- Wen muss ich (als Lehrer) ansprechen?

→ Aufwand:

- Präsentation
- Mini-Hands-On
- "Next Steps" recherchieren

Szenario "Pilotprojekt"

- Zielgruppe: Schulklasse mit Lehrer
- Vorstellung / Durchführung eines kompletten CoderDojos **begleiten** (zur Not)

→ Aufwand:

- **Zeit** (Zeitpunkt und Dauer)
- Räumlichkeiten
- Equipment
- Verwaltung

A.8 Wie verteilen sich Verantwortlichkeiten?

(Diese Frage wurde nicht bearbeitet)

A.9 Welche Fragen müssen noch gestellt werden?

- Was heißt Digitalisierung für unsere (Bildungs)Kultur?
- Welches Umfeld brauchen wir? Wie machen wir es?

- Was tun wir, um das Thema zu skalieren?
- Brauchen wir eine andere Fehler- und Bewertungskultur an unseren Schulen?
- Wer macht schon etwas vorbildliches? Wo / was / warum?
 - [Netzgänger](#)
 - [mebis](#)

B. Ideen-Pitches

- Kollaborations-Blackboard für die Teilnehmer zum weiteren Zusammenarbeiten und die unmittelbar nächsten Schritte (Ralf)
- Bildungs-Barcamp während der NUEWW 2018 (Martin)
- Kleiner Nürnberger Medientag am 19.6.2018 (Marion)
- Sharing-Plattform für Lehrmaterial, Stichwort "[OER](#)" (Baltasar)
- [NEV](#)-Vollversammlung aller Elternbeiräte am 15.1.2018 (Frank)
- [NEV](#)-Brainstorming zu allg. Verbesserungsmöglichkeiten an Schulen am 27.1. (Frank)
- Plenum mit ausgewählten Schulvertretern und uns (Christian)