

Dokumentation des Praxisprojekts – Fortbildung

"Gibt es dafür auch eine App?" - Gamification des Unterrichts und Visualisierung von Lerninhalten mithilfe von interaktiven Texten und Grafiken

1. Titel

Fortsetzung der Fortbildungsreihe: „Gibt es dafür auch eine App?“

Konkrete durchgeführte Fortbildung: „Gamification des Unterrichts und Visualisierung von Lerninhalten mithilfe von interaktiven Texten und Grafiken“

2. Vorhaben-Projektbeschreibung

An meiner Schule möchte ich in Zusammenarbeit mit einem eine Fortbildungsreihe „Gibt es dafür auch eine App?“ für die KollegInnen etablieren. Dazu haben wir die Bedarfe erfragt und Fortbildungen konzipiert und durchgeführt.

3. Ausgangslage und Bedarf

Der vielfältige und zielorientierte Einsatz von digitalen Medien kann an der eigenen Schule noch ausgebaut werden. Mit einem Kollegen habe ich mögliche Inhalte zusammengetragen und geordnet. Daraus sind sieben Fortbildungsthemen entstanden. Den Bedarf zu diesen sieben Themen haben wir durch eine Umfrage im Kollegium erfragt. Aufgrund der Rückmeldung von fast der Hälfte der KollegInnen haben wir die Fortbildungen entsprechend der Nachfrage, terminiert, konzipiert und durchgeführt.

4. Ziele der Projekts: Kontinuierliche Fortbildung des Kollegiums zu digitalen Möglichkeiten

5. Verlauf des Projekts

Durch die beschriebene Ausgangslage an meiner Schule habe ich zusammen mit einem Kollegen geschlossen die Fortbildungsreihe „Gibt es dafür auch eine App?“ für die KollegInnen zu etablieren/fortzuführen.

Begonnen haben wir gemeinsam mit dem Sammeln von möglichen Inhalten in einem Pad. Die gesammelten Inhalte haben wir in acht Fortbildungsthemen gebündelt. Vom dem ersten Brainstorming bis zur Benennung der Fortbildungsthemen haben wir uns zur Weiterarbeit alle zwei Wochen im Februar und März 2021 getroffen.

Den Bedarf für die benannten Themen im Kollegium erfragten wir in einer zweiwöchigen Umfrage mit BitteFeedback. Die Einladung zur Umfrage verschickten wir mit der Frist per Mail an alle KollegInnen. Nach einer Erinnerung an die Umfrage kurz vor dem Ablauf der Frist nahmen 20 von 45 KollegInnen daran teil. Auf der Grundlage der Abstimmung sortierten wir die Themen zeitlich und legten für die ersten beiden Themen konkrete Termine (29.04.21 und 12.05.21) im Abstand von zwei Wochen fest. Jeder von uns beiden bereitete die Fortbildung zu einem der beiden Themen selbstständig vor. Ich lud alle KollegInnen zur Fortbildung „Gamification des Unterrichts und Visualisierung von Lerninhalten mithilfe von interaktiven Texten und Grafiken - Twinery und Genially“ am 29.04.21 mit kurzer Inhaltsbeschreibung ein. Die Anmeldung erfolgt per Mail. Eine Woche vor dem Fortbildungstermin erinnerte ich erneut und begann mit der konkreten inhaltlichen Vorbereitung.

Dazu setzte ich mich intensiv mit den technischen Möglichkeiten, Vor- und Nachteilen sowie Einsatzmöglichkeiten der beiden Tools auseinander. Ich erstellte in der Vorbereitungszeit eigene Produkte zu einzelnen Fächern und recherchierte Produkte von anderen Nutzern. Ein Nutzungsleitfaden, meine eigenen Erfahrungen und weiterführende Links stellte ich in einem Begleitmaterial für beide Tools zusammen. Die Fortbildung selbst sollte aus einem kurzen und kompakten Input, einer anschließenden Praxisphase und einer abschließenden Plenums-/Reflexionsphase enden.

Kurz vor dem Fortbildungstermin waren es noch wenige Anmeldungen, sodass ich mich entschloss die Fortbildung schulunabhängig zu öffnen. So nahmen 10 Personen an der Fortbildung teil.

Nach der Durchführung der Fortbildung reflektierte ich gemeinsam mit meinem Kollegen, der auch an der Veranstaltung teilnahm, die Fortbildung, wir analysierten das Feedback der Teilnehmenden und legten die weitere Vorgehensweise mit weiteren Terminen zur Absprache und Durchführung der anderen Fortbildungsthemen fest.

Link zum Pad: <https://zumpad.zum.de/p/r.dfb5462d962b8687817ea431461c1979>

Link zum Fortbildungsfeedback: <https://bittefeedback.de/?secret=389043b7f3>

Link zu den Begleitmaterialien: <https://magentacloud.de/s/bTR3DzeMjKn9p3P>



6. Wesentliche Ergebnisse und Ausblick

Ich konnte mich mit zwei Tools intensiv auseinander setzen und diese selbst erproben.
Durch die Fortbildungen können weitere KollegInnen die zwei Tools erproben und im Unterricht einsetzen.

Ich konnte meine Fähigkeiten als Fortbildner testen und ausbauen.

Ich kann mit dem erhaltenen Feedback und der Erfahrung weitere Kollegiumsfortbildungen planen und durchführen.

7. Unterstützungssysteme

Zur Absprache mit meinem Kollegen waren ein Etherpad und ein Videokonferenztool hilfreich.

Fristen und Termine helfen bei der kontinuierlichen Umsetzung der Projektvorhaben.

8. Erkenntnisgewinn

Vorbereitungen im Team bringen einen Mehrwert und neue Impulse.

Jede Fortbildung braucht einen Praxisanteil.

Eine Fortbildung sollte einen überschaubaren Zeitrahmen haben (z. B. max 90 Minuten)

Äußere Umstände erschweren oftmals das kontinuierliche Arbeiten an freiwilligen Projekten.

9. Tipps aus der Praxis für die Praxis

Sucht euch mindestens eine/n KollegenIn, um ein Projekt durchzuführen.

Fasst das Projektziel zunächst kleiner. Groß wird es von alleine.

Legt euch realistische und umsetzbare Fristen.

Gute wertschätzende Kommunikation ist alles.

Nutzt zur Dokumentation eures Vorhabens zum Beispiel ein Pad, sodass alle Teammitglieder zeit- und ortsunabhängig daran weiter arbeiten können.

10. Feedback - <https://bittefeedback.de/?secret=389043b7f3>

„Es war sehr gut, dass man es gleich ausprobieren konnte.“

„gut vorbereitete Materialien“

„Vielen Dank. Es war sehr interessant.“

„Übungszeit könnte noch etwas länger sein.“

11. Begleitmaterialien zur Fortbildung - <https://magentacloud.de/s/bTR3DzeMjKn9p3P>

12. Meine Kontaktdaten

Robert Meyer-Schäfer

Ernst-Haeckel-Gymnasium Werder (Havel)

robert.meyer-schaefer@lk.brandenburg.de