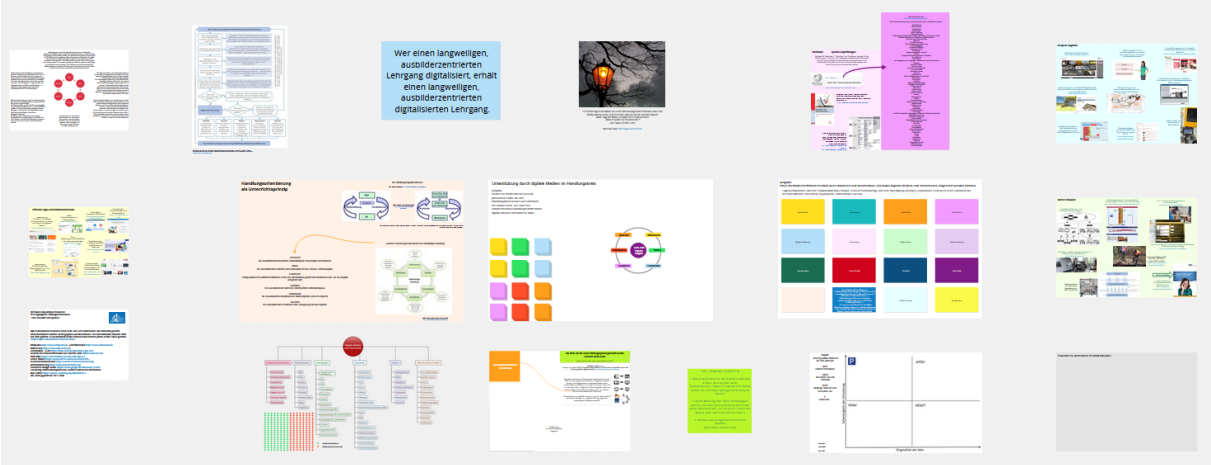
Bernd Mahrin, 08.02.2021

Didaktik-Workshop digitale Medien und Handlungsorientierung

In Ergänzung zu früher stattgefundenen Workshops zur **Medienqualifizierung für Berufsbildungspersonal** im Rahmen des Projekts *DigiBAU - Digitales Bauberufliches Lernen und Arbeiten*, bei denen es hauptsächlich um die *Erstellung* digitaler Medien mit einfachen Hilfsmitteln ging, fand im November 2020 ein Online-Workshop mit 15 Teilnehmenden statt, bei dem der didaktisch-methodisch gut begründete *Einsatz* digitaler Medien in der überbetrieblichen Berufsausbildung nach dem Modell der vollständigen Handlung im Mittelpunkt stand. Das Workshop-Konzept wurde am Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre der Technischen Universität entwickelt. Es steht Interessierten zur freien Verfügung und kann auch modifiziert und an spezielle Rahmenbedingungen adaptiert werden.

Zur Umsetzung ist ein Online-Kollaborationstool erforderlich. Im Pilot-Workshop wurde dafür *Conceptboard* eingesetzt, aber auch ähnliche Anwendungen wie *OpenBoard* oder *Padlet* eignen sich. Alle im Workshop verwendeten Elemente finden sich auf einem Board. Dort werden einerseits Informationen und Querbezüge dargestellt und Impulse durch die*den Moderator*in oder durch Teilnehmende gegeben. Andererseits bildet das Board auch die Arbeitsfläche, auf der alle Beteiligten gleichzeitig agieren können durch Hinzufügen, Verbinden, Markieren und Verschieben von Texten und anderen Elementen, durch Bewertungen, durch Setzen von Links usw. Das Workshop-Ergebnis ist durch den abschließenden Zustand des Boards automatisch protokolliert. Die Teilnehmenden können auch im Nachgang noch im Cloud-Speicher auf das Ergebnis zugreifen und weiter daran arbeiten. Deshalb empfiehlt sich die Anlage von Sicherungskopien.



Folgender bewährter Ablauf kann zur Orientierung dienen:

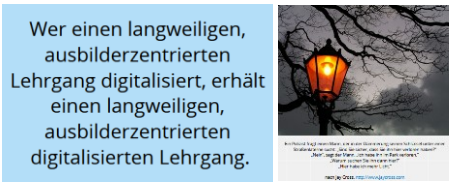
09:45 - 10:00	Web Konferenz geöffnet (vorab zum Testen!)
10:00 - 10:15	Einstimmung auf das Thema
10:15 - 10:45	Digitale Medien und Instrumente
10:45 - 11:00	Ideensammlung Digitale Berufsbildung
11:00 - 11:10	Pause
11:10 - 12:00	Entwicklung multimedial unterstützter Lehrgänge
12:00 - 13:00	Mittagspause
13:00 - 13:30	Digitale Medien im Kontext der Handlungsorientierung
13:30 - 14:15	Methoden, Verfahren, Techniken
14:15 - 14:30	Pause
14:30 - 15:15	Beispiele guter Praxis und Open Educational Resources – Übersicht
15:15 - 15:30	Schlussrunde, Feedback, Vertiefungswünsche

Das Projekt „Digitales Bauberufliches Lernen und Arbeiten“ (FKZ01PA17010) wird im Rahmen des Programms Förderung von „Transfernetzwerken Digitales Lernen in der Beruflichen Bildung“ (DigiNet) gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und dem Europäischen Sozialfonds.

Workshop-Phasen

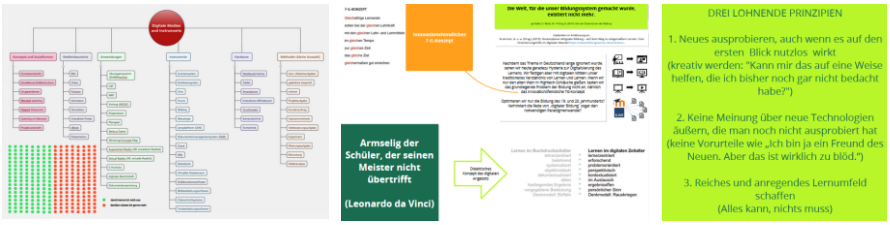
Hier wird ein kurzer Einblick gegeben in die Inhalte/Themen der Workshop-Phasen.

Einstimmung auf das Thema



Das Thema „Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Bildung“ wird in seiner ganzen Breite angesprochen, um zu verdeutlichen, dass Medien, Methoden, Ziele und Rahmenbedingungen im Zusammenhang betrachtet werden müssen.

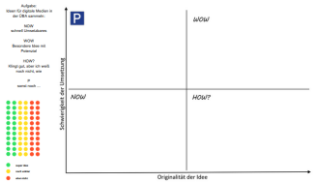
Digitale Medien und Instrumente



In einer ersten Übung markieren die Teilnehmenden, zu welchen Aspekten (Konzepte und Sozialformen, Medienbausteine, Anwendungen, Instrumente, Hardware, Methoden – jeweils mit entsprechenden Teilaspekten) sie bereits über Erfahrungen verfügen und zu welchen Aspekten sie mehr erfahren möchten. Die entsprechenden Teilthemen sollten dann im Weiteren auch aufgegriffen werden.

In Anlehnung an den *Routenplaner Digitale Bildung*[1] werden grundsätzliche Fragen des Übergangs vom Lernen im Buchdruckzeitalter zum Lernen im Digitalen Zeitalter und die Hürden, die zur Überwindung bestehender Strukturen zu überwinden sind, dargestellt und diskutiert.

Ideensammlung Digitale Berufsbildung

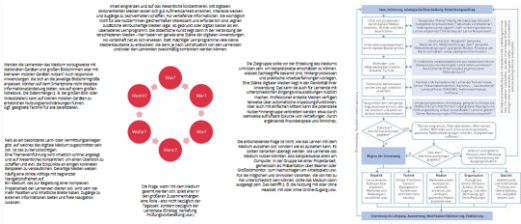


In einer weiteren Übung notieren die Teilnehmenden Ideen zum Einsatz digitaler Medien und Instrumente in der überbetrieblichen Berufsausbildung und ordnen sie den Kategorien NOW (schnell umsetzbar), WOW (Idee mit besonderem Potenzial), HOW? (interessanter Gedanke, aber noch etwas unklar) und P (Parkplatz für Ideen, die sich noch nicht zuordnen lassen) zu. Anschließend bewerten alle die Ideen durch Vergabe von Punkten (grün, gelb, rot).

Die Teilnehmenden erhalten den Auftrag, im Nachgang zum Workshop jeweils einen der Vorschläge in ihrem Umfeld umsetzungsreif zu entwickeln, zu erproben und bei Erfolg in ihren Ausbildungsangeboten zu etablieren. Hier kann vereinbart werden, nach angemessener Zeit (3 … 6 Monate) erneut online zusammenzukommen und die Erfahrungen auszutauschen.

[1] https://routenplaner-digitale-bildung.de/wp-content/uploads/2020/10/Routenplaner%20Digitale%20Bildung%20mit%20Cover%20und%20Ruecken%2004092020%20v1.pdf (09.02.2021)

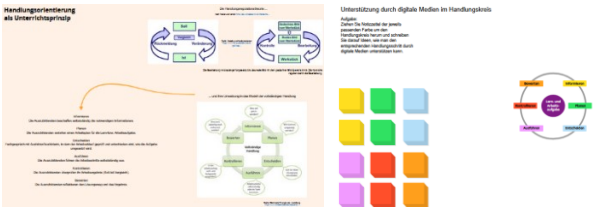
Entwicklung multimedial unterstützter Lehrgänge



Es folgt eine Input-Phase mit einem Überblick bekommen über die Punkte, die bei der Entwicklung und/oder Anpassung digitaler Lernmedien zu beachten sind, über die Fragen, die vorab zu klären sind und über die Voraussetzungen, die für einen erfolgreichen Einsatz zu schaffen sind.

Der Impulsvortrag der*des Workshopleiter*in wird unterstützt durch ein Dokument, das auf die sechs W-Fragen eingeht (Was?, Wer?, Wie?, Wann?, Wofür? und Womit?) und ein Flussdiagramm, das den Planungs- und Entwicklungsprozess erläutert. Diese Dokumente dienen auch der Nachbereitung des Workshops durch die Teilnehmenden.

Digitale Medien im Kontext der Handlungsorientierung



Vorgesehen ist zunächst ein kurzer Exkurs zur Handlungsregulationstheorie und dem Modell der vollständigen Handlung, die der Handlungsorientierung als Unterrichtsprinzip zugrunde liegen. Um die Teilnehmenden nicht zu über- oder unterfordern, ist es ratsam, deren Erfahrungshintergrund zu beachten. Wenn alle ausreichend mit dem handlungsorientierten Lernen vertraut sind, kann dieser Exkurs übersprungen werden.

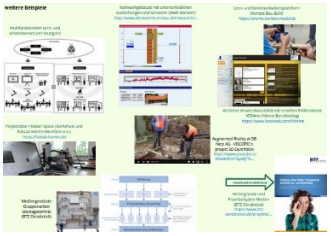
In jedem Fall aber sollte hier die gemeinsame Aufgabe bearbeitet werden: Die Teilnehmenden sollen Vorschläge machen, wie sechs Phasen der Bearbeitung einer handlungsorientierten Lern- und Arbeitsaufgabe (Informieren, Planen, Entscheiden, Ausführen, Kontrollieren und Bewerten), durch digitale Medien und Instrumente effektiv und nutzbringend unterstützt werden können. Dafür sind farblich sortierte digitale Notizzettel (Sticky Notes) vorbereitet, die mit Text ergänzt und durch Verschieben den sechs Phasen zugeordnet werden können.

Methoden, Verfahren, Techniken

Es folgt ein weiterer kurzer Exkurs, diesmal zu Methoden, Verfahren und Techniken im Unterricht (hier geht die Begrifflichkeit in der Literatur leider etwas durcheinander). Eine ausführliche Befassung ist nicht vorgesehen. Die Übersicht auf dem Board soll den Teilnehmenden vor allem im Nachgang zum Workshop helfen, verlässliche Quellen zu finden und zu nutzen.

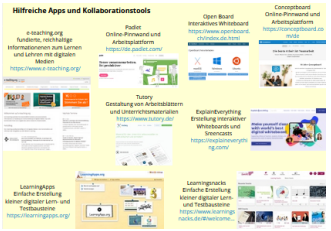
Nun sollen die Teilnehmenden eine Methode/Verfahren/Technik kurz skizzieren und beschreiben, wie dabei digitale Medien und Instrumente eingesetzt werden können. Jede*r bekommt eines der farbigen Felder zugewiesen (mit Namen versehen!), auf dem in Stichworten eine Methode eigener Wahl zu beschreiben ist. Dazu kann auch kurz online recherchiert werden (dafür etwas Zeit vorsehen!). Anschließend stellen die Teilnehmenden nacheinander ihre Ergebnisse kurz vor.

Beispiele guter Praxis, Apps und Kollaborationstools und Open Educational Resources – Übersicht



In der abschließenden Workshop-Phase wird noch auf einige erfolgreiche, aber auch sehr unterschiedliche Beispiele zum Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge hingewiesen, um den Teilnehmenden Anregungen für die eigene Arbeit zu geben. Es geht nicht um ausführliche Darstellungen während des Workshops – das ist in der verfügbaren Zeit nicht zu leisten und würde den Workshop vollkommen überfrachten. Vielmehr sind diese Verweise auf die Beispiele erfolgreicher Praxis, die teilweise aus dem Projekt DigiBAU und teilweise aus anderen Kontexten kommen, als Angebot zur individuellen Vertiefung nach dem Workshop zu verstehen. Alle Beispiele sind mit Verlinkungen versehen, die einen Zugang zu weiteren Informationen und teilweise zu Kontaktdaten der Akteure und zu Downloads bieten.

Ein drittes Feld auf dem Board dient den Teilnehmenden dazu, eigene Gedanken/Erfahrungen festzuhalten und Verweise zu weiteren good-Practice-Beispielen sowie Hinweise zur Adaption und zum Transfer (z. B. zu ausbildenden Betrieben) zu ergänzen. Hier bietet sich auch die Vereinbarung eines „virtuelles Nachtreffens“ zum Austausch in angemessenem Abstand zum Workshop an (z. B. zwei bis vier Wochen danach).



Die ebenfalls nur kurz vorgestellten Übersichten über hilfreiche Apps und Kollaborationstools und über Open Educational Resources, jeweils mit entsprechenden Links rundet den Workshop-Inhalt ab und soll den Teilnehmenden auch nur als Quelle für weitere eigene Recherchen bei Bedarf dienen. Sie sind nicht zur Behandlung im Workshop vorgesehen.

Das Ausgangs-Board (ohne die Einträge/Arbeitsergebnisse aus dem Pilot-Workshop) ist zur Ansicht frei zugänglich
https://app.conceptboard.com/board/8ax7-46fn-ag8r-7gib-xegh

Für Zugänge mit Kommentier- oder Bearbeitungsrecht senden Sie bitte eine E-Mail an bernd.mahrin@tu-berlin.de mit Angabe des Einsatz-Zwecks.