



AKTIVITÄTEN zur Entwicklung von PLGs und zur Förderung einer fragend-forschenden und reflexiven Haltung



DIGITALE DIMENSION

Working smarter together: Digital strategies for team
success

LeaFaP

Leading and Facilitating Professional Learning Communities
in Schools towards an Inquiry-based and Reflective Practice
KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education

Digitale Dimension	
1. Fokus der Aktivität	4 Aktivitäten für digitale Optimierung (zielgerichteter Nutzen und Einsatz digitaler Technologien): Team Management und Arbeitsorganisation in virtuellen und hybriden Umgebungen
2. Dauer	120 Minuten
3. Vorausgegangene Erfahrung der PLG	Die Teilnehmenden stehen am Anfang einer professionellen Lerngemeinschaft (PLG)
4. Ziele der Aktivität	Lernziele der einzelnen Aktivitäten: AKTIVITÄT 1: ✓ Online- und hybride PLG-Treffen über digitale Plattformen organisieren und leiten, um virtuelle Treffen effektiv und mit verschiedenen digitalen Tools zu gestalten. ✓ Die digitalen Kompetenzen der Teilnehmenden stärken, um effiziente Zusammenarbeit und zeitliche Einteilung in virtuellen Umgebungen zu ermöglichen. AKTIVITÄT 2: ✓ Die Verwendung kollaborativer digitaler Tools zur Erstellung von Dokumenten in Echtzeit und zur Nutzung visueller Werkzeuge anregen, die Anwendung von Designprinzipien in digitalen Medien erlernen, um klar strukturierte und visuell ansprechende Lehrmaterialien zu erstellen. AKTIVITÄT 3: ✓ Fördern von Reflexion und dem Teilen von Ideen über digitale Tools in einem inklusiven, interaktiven Rahmen, Förderung von Interaktion, kritischer Analyse und Teilhabe aller Mitglieder. AKTIVITÄT 4: ✓ Lernen, wie häufig vorkommende technische Probleme in virtuellen Rahmen gelöst werden können: Den Teilnehmenden beibringen, einfache technische Probleme wie Ton-, Video- und Verbindungsprobleme oder Schwierigkeiten mit bestimmten Funktionen, die während eines virtuellen Treffens vorkommen, zu identifizieren und zu lösen. ✓ Die digitalen Fähigkeiten der Teilnehmenden stärken, um Teamarbeit und Zeitmanagement im virtuellen Rahmen effektiver zu gestalten.
5. Beschreibung der Aktivität	Viele online Treffen können über Plattformen ausgerichtet werden, auf denen es möglich ist, dass die die PLG-Mitglieder Ideen, Materialien und Reflexionen mit Hilfe digitaler Tools teilen. Ein weiterer wichtiger Aspekt, um den es in den Aktivitäten geht, ist die Einbindung von Themen zum Datenschutz. Dieser Ansatz zum reflektierten Einsatz digitaler Technologien besteht aus vier Aktivitäten zum effektiven Umgang mit digitalen Tools, Gewöhnung an digitale Plattformen, deren praktische Anwendung und der gemeinsamen Reflexion. Aktivität 1: Plattformen und Tools kennenlernen (Geschätzte Zeit: 30 Minuten) Ziel ist es die Expertisen für die Organisation und das Management von online und hybriden Treffen mit Hilfe digitaler Plattformen (wie Zoom, Teams oder Google Meet) auszubauen. Die Teilnehmenden lernen, unter anderem wie sie Treffen erstellen, Funktionen wie den Bildschirm teilen, Abstimmungen erstellen und auswerten und Breakout Rooms nutzen können. Als Übung wird ein online Treffen organisiert, bei dem die Teilnehmenden verschiedene Rollen einnehmen (Veranstalter:in, Teilnehmende:r, Moderator:in), um die Funktionen und das Einbinden der Teilnehmenden zu üben. Aktivität 2: Gemeinsames Gestalten und Bearbeiten von Dokumenten und Grafiken (Geschätzte Zeit: 30 Minuten) Ziel dieser Aktivität ist es, die Nutzung kollaborativer Tools zur Gestaltung und Bearbeitung von Dokumenten und Grafiken in Echtzeit zu fördern. Programme wie

	Google Docs, Canva etc. werden zur gemeinschaftlichen Erstellung von Dokumenten und visuellen Elementen vorgestellt. In einer Gruppenaktivität arbeiten die Teilnehmenden zusammen am Design eines grafischen Hilfsmittels oder eines Dokuments, das die Quintessenz eines aktuellen PLG-Treffens zusammenfasst. Das fertige Dokument wird geteilt, um den hohen Stellenwert von übersichtlichem und klarem Design zu demonstrieren. Aktivität 3: Fördern von Reflexion und interaktiver Teilnahme in einer virtuellen Umgebung (Geschätzte Zeit: 30 Minuten) Ziel dieser Aktivität ist es, Reflexion und den Austausch von Ideen mit Hilfe digitaler Tools in einer inklusiven, interaktiven virtuellen Umgebung zu fördern. Die Teilnehmenden werden gemeinsam ein Thema, das in der PLG gerade aktuell ist, reflektieren und dabei Tools wie Padlet, Mentimeter oder Diskussionsforen nutzen. Die Teilnehmenden können in kleinen Gruppen in Breakoutrooms die Inhalte der letzten Treffen debattieren, diskutieren und reflektieren. Am Ende des Treffens wird eine gemeinsame Zusammenfassung mit Hilfe eines kollaborativen Grafikprogramms erstellt. Aktivität 4: Planen von Teamarbeit und Management der Nutzung digitaler Tools (Geschätzte Zeit: 30 Minuten) In der letzten Aktivität geht es darum, digitale Kompetenzen für eine effektive Teamarbeit und Zeitmanagement in virtuellen Umgebungen zu stärken. Die Teilnehmenden nutzen Projektmanagement Tools wie Trello, Microsoft Planner oder eine ähnliche Plattform, um einen Plan für die Teamarbeit zu erstellen. Sie legen Rollen, Deadlines und Aufgaben fest und teilen sich Zeit und Ressourcen effizient ein. Zusätzlich erhalten die Teilnehmenden ein Training im Lösen von häufigen technischen Problemen und eine geteilte Ressource dazu. Es wird empfohlen, die Rolle des „technischen Support“ bei jedem Treffen einem/einer anderen Teilnehmer:in zu übertragen und Feedback zur Verbesserung der Ressource dazu zu sammeln. Eine Vorlage für das Managen der Arbeitszeit, die hilfreich für PLG-Treffen sein könnte, ist in im Anhang zu finden (TOOL 1 und TOOL 2).
6. PLG-Dimensionen	• Digitale Kompetenzen • Kollaboration • Vertiefend-forschend Nachfragen und Reflektieren • Gemeinsames Lernen und Wissen Zusammenfassend sind die Dimensionen Kollaboration, gemeinsame Reflexion, Nutzung digitaler Tools, kontinuierliche Verbesserung, inklusive Gemeinschaft und das Teilen von bewährten Vorgehensweisen die zentralen Bereiche, die durch die vorausgegangenen Aktivitäten mit dem Ziel der effektiven Funktion einer professionellen Lerngemeinschaft entwickelt wurden.
7. Lernziele der Teilnehmenden	<u>Welches Wissen nehmen die Teilnehmenden mit?</u> Die Teilnehmenden entwickeln ein Verständnis von digitalen Kompetenzen im Kontext einer PLG, für Reflexion, gemeinsames Lernen und inklusiver Teilhabe. Die Lerneffekte aus jeder Dimension sind: Digitale Kompetenz. • Verschiedene digitale Plattformen für online und hybride Zusammenarbeit kennen. • Kollaborative Tools zur Entwicklung effektiver digitaler Kompetenzen im beruflichen Kontext und Fördern von Analyse und Reflexion. • Die Teilnehmenden entwickeln ihr Wissen zu den Themen Design und Erstellung von digitalen Dokumenten und Grafiken mit kollaborativen Tools.

Kollaboration.

- Sie lernen, Plattformen für remote Teamarbeit in Echtzeit zu nutzen.
- Die Teilnehmenden nutzen Tools, die es mehreren Teilnehmerr:innen gleichzeitig möglich machen, am selben Dokument oder an derselben Grafik zu arbeiten, was die Zusammenarbeit fördert.

Vertiefend-forschend Nachfragen und Reflektieren.

- Sie erlernen Methoden für die Nutzung digitaler Plattformen, die die Reflexion und das Feedback von allen Teilnehmenden fördern.
- Sie erlernen die Nutzung spezifischer Tools für die gemeinsame Reflexion.

Gemeinsames Lernen und Wissen.

- Die Plattformen machen es möglich, Ideen, Dokumente und Reflexion zu teilen, was den Zugang zum gemeinsamen Wissen erleichtert.
- Die Teilnehmenden machen sich mit der Nutzung von Grafikprogrammen vertraut, um die Visualisierung von Ideen und gemeinsamer Reflexion zu erleichtern.

Welche Fähigkeiten entwickeln die Teilnehmenden?

Die Teilnehmenden entwickeln Schlüsselkompetenzen, darunter folgende:

Digitale Kompetenzen.

- Die Teilnehmenden entwickeln die Fähigkeit, online Treffen zu managen und zu organisieren und fortgeschrittene Funktionen von Programmen zu nutzen und diese aktiv einzubinden.
- Die Teilnehmenden erlernen die Nutzung von Features auf Videokonferenz Plattformen (Bildschirm teilen, Abstimmungen, Breakout Rooms), um Treffen aufzulockern.

Kollaboration.

- Die Teilnehmenden sind zu effektiver Zusammenarbeit in online Treffen fähig.
- Sie fördern gemeinsame kritische Analyse und Problemlösung durch interaktive digitale Diskussionen.
- Sie verbessern die Organisation und Koordination des Teams und stellen effektive und reibungslose Planung und Umsetzung von Arbeitsaufträgen sicher.

Nachforschen und Reflektieren.

- Die Teilnehmenden diskutieren und gestalten interaktive Treffen, die Feedback und gemeinsames Lernen fördern.
- Fördern von Aktivitäten, die die gemeinsame Erforschung und Reflexion unter den Teilnehmenden fördern.

Gemeinsames Lernen und Wissen.

- Die Teilnehmenden nutzen digitale Tools, um ihren Lernprozess innerhalb des Teams zu teilen und zu koordinieren.
- Sie fördern den Austausch von bewährten Vorgehensweisen und Erfahrungen und tragen so zum gemeinsamen Lernprozess bei.

Welche Haltung entwickeln die Teilnehmenden?

Die Teilnehmenden entwickeln eine offene Einstellung basierend auf ihren digitalen Kompetenzen. Das betrifft die folgenden Dimensionen:

Digitale Kompetenzen.

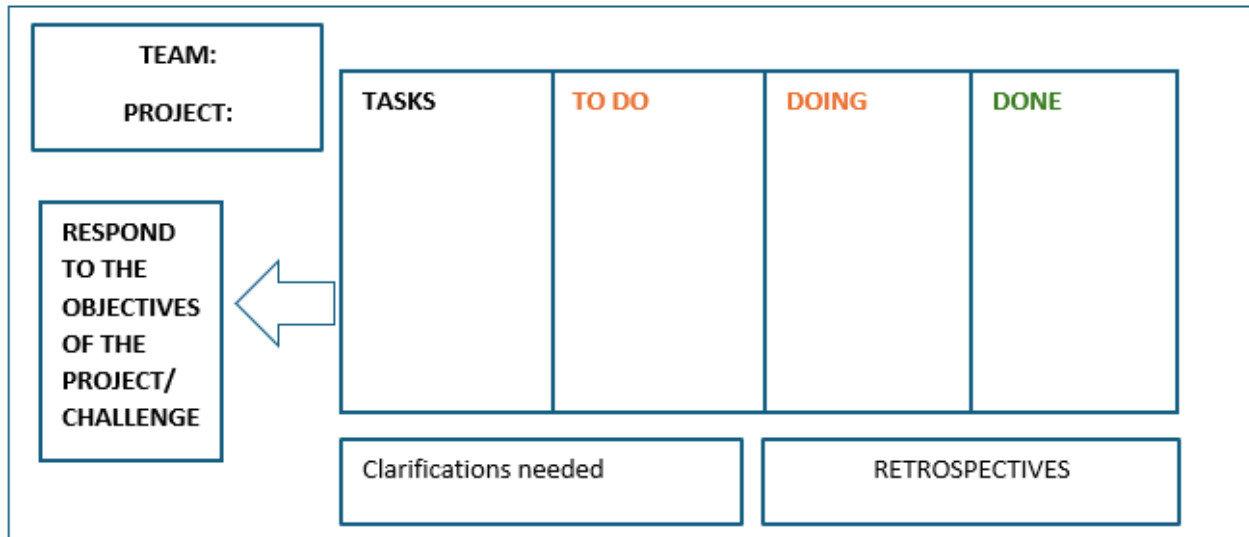
- Die Teilnehmenden entwickeln eine positive und proaktive Einstellung gegenüber der Nutzung digitaler Tools und der Erstellung inklusiver und interaktiver Umgebungen.
- Sie schätzen die Möglichkeiten zur Förderung von Interaktion und gleichberechtigter Teilhabe mit Hilfe der genannten Tools.

	Kollaboration. • Sie fördern aktive Zusammenarbeit, bei der alle Mitglieder gleichberechtigt teilhaben und beitragen können. • Sie schätzen die Bedeutung von Teamarbeit und gemeinsamer Gestaltung von Ideen mit Hilfe digitaler Tools, die die Zusammenarbeit erleichtern. Nachforschen und Reflektieren. • Die Teilnehmenden setzen sich für Gespräche ein, die zum gemeinsamen Reflektieren und kritischen Hinterfragen anregen. • Sie reflektieren gemeinsam und erkennen den Wert kollektiver Analyse mittels der zur Verfügung gestellten Tools. Gemeinsames Lernen und Wissen. • Die Teilnehmenden entwickeln eine offene Einstellung gegenüber gemeinsamem Lernen und kollektiver Wissensproduktion. • Sie setzen sich für gemeinsames Lernen und für das digitale Teilen von Wissen ein.
8. Format der Aktivität	Einzel-, Partner- und Gruppenaktivität.
9. Materialien/Tools	Tool 1: Teamarbeit planen und managen. Tool 2: Denkroutine "Dam Roam 6x6".
10. Raum & Vorbereitung	Die Stühle und Tische im Raum sollten im Kreis aufgestellt werden, um die verbale und visuelle Kommunikation zu erleichtern. Die Teilnehmenden bekommen außerdem Kopien aller relevanter Tools.
11. Dimension von Inklusion	Um den Prozess zu erklären, sollte der Raum über Computer für jeden oder für je zwei Teilnehmende verfügen, damit sie sich mit den zur Verfügung gestellten Tools vertraut machen können.
12. Förderung demokratischer Werte und Praktiken	Das Nutzen digitaler Tools für Onlinelernen und Zusammenarbeit fördert demokratische Werte, indem die aktive, offene und gleichberechtigte Teilhabe aller Mitglieder des Teams oder der Community ermöglicht wird. Digitale Plattformen fördern außerdem transparente Kommunikation und Entscheidungsfindung, ein Grundwert der Demokratie. Demokratische Vorgehensweisen werden gestärkt, indem ein respektvoller Umgang mit Meinungspluralität gefördert wird und alle Stimmen beim Debattieren und Reflektieren gehört werden.
13. Übertragung auf digitale PLGs	Diese Aktivität fördert die Entwicklung digitaler Kompetenzen durch die Nutzung digitaler Tools für die Erstellung von Dokumenten und Grafiken. Außerdem werden in den online Treffen alle Mitglieder zu Reflexion und Teilhabe ermutigt. Die Übertragung auf online PLGs ist somit bereits enthalten.
14. Referenzen und empfohlene Quellen	• Erstellte Projektdokumente: Berichte, Ergebnisse, Leitlinien. • Die Tools wurden selbst entwickelt. • Datenschutzthemen für weitere Informationen.
15. Anhang	Ja

ANHANG

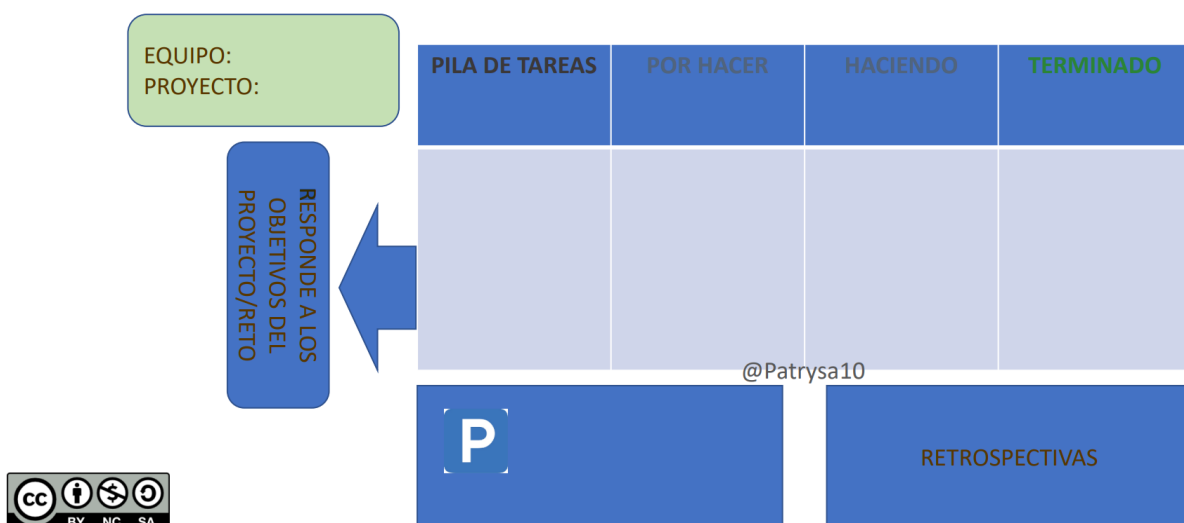
TOOL 1: TEAMARBEIT PLANEN UND MANAGEN

Die Kanban Methode ist eine visuelle Projektmanagement Methode, die mit Hilfe von Boards umgesetzt wird. Diese Boards ermöglichen es dem Team, ihre Arbeitsabläufe und Aufgaben zu visualisieren. Die Arbeit wird in Spalten eingeteilt, die für verschiedene Stadien stehen, um eine Übersicht über den Fortschritt zu bekommen und Aufgaben zu managen.



Als Beispiel für Tool 1 ist hier eine Infografik von Patricia Santos angehängt, die gebeten wurde, eine klärende Lehrveranstaltung im Studiengang Grundschulpädagogik im Fach Erziehungstheorie an der Fakultät für Erziehungswissenschaft zu gestalten (2021).

Herramienta de gestión de trabajo cooperativo: kaNban



TOOL 2: Denkroutine "DAM ROAM 6X6"

Dieses Tool besteht aus eine Denkroutine, diese beinhaltet: Wer, wann, wie viel, wie, wo und warum. Um diese durchzuführen, müssen Inhalte aufgelistet und in Kategorien eingeteilt werden, Gedanken und geplante Schritte werden geordnet und der Prozess schematisch dargestellt.

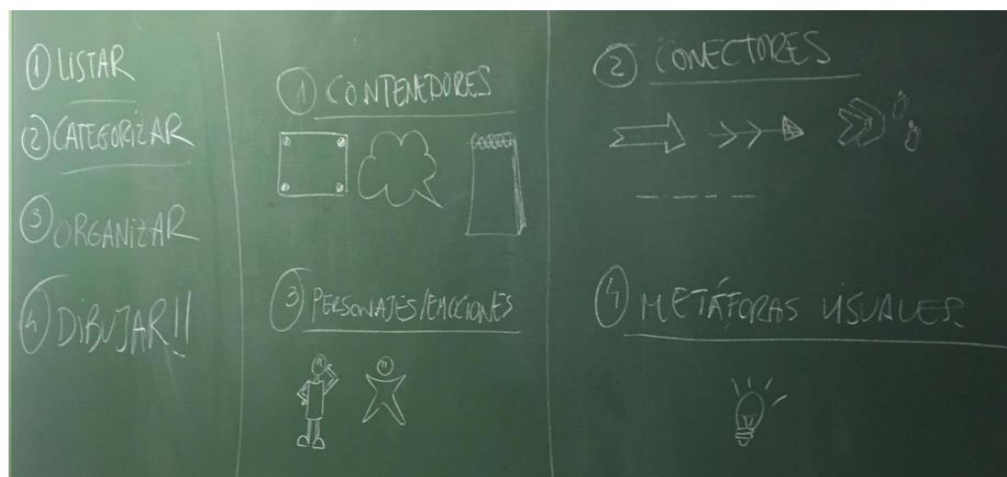
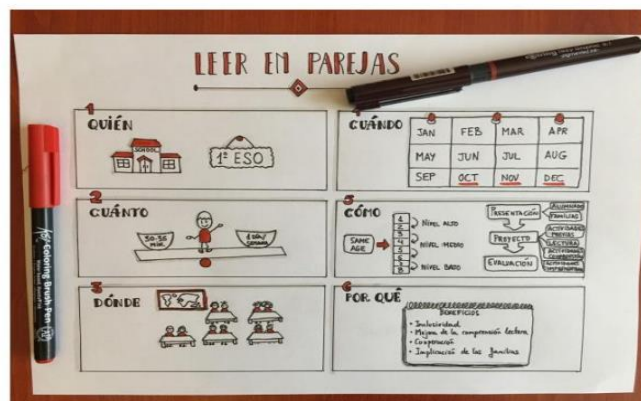
Name der Handlung/Inhalt, der entwickelt werden soll	
Wer?	Wann?
Wie viel?	Wie?
Wo?	Warum?

Als Beispiel für Tool 2 ist hier eine weitere Infografik von Patricia Santos angehängt, die gebeten wurde, eine klärende Lehrveranstaltung im Studiengang Grundschulpädagogik im Fach Erziehungstheorie an der Fakultät für Erziehungswissenschaft zu gestalten (2021).

DISEÑAMOS: Rutina de Pensamiento

6X6 DE DAM ROAM

@Patrysa10



LeaFap

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union

Erasmus+

Enriching lives, opening minds.

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.