

1. Titel

Barcamp GHG „Lernprodukte im Unterricht“

2. Vorhaben-Projektbeschreibung

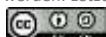
Die Idee für das Praxisprojekt *Barcamp GHG „Lernprodukte im Unterricht“* ist im Rahmen fortlaufender Mikrofortbildungen an der Grace-Hopper-Gesamtschule (GHG) Teltow entstanden. Es ist nunmehr das zweite Schuljahr, welches durch den beschleunigten sowie fortschreitenden Prozess einer Kultur bzw. Bildung der Digitalität in Folge der Corona-Pandemie gekennzeichnet ist. Wir, die GHG mit dem Schulschwerpunkt einer digitalen und kreativen Bildung haben uns diesen pädagogischen Entwicklungen nicht erst pandemiebedingt angenommen, sondern sehen hierin gemeinsam für uns notwendige Entwicklungstendenzen für die Bildungszukunft, indem wir uns auf einen Lernbegriff verständigen, welcher durch eine Problem-, Produkt- und Projektorientierung gekennzeichnet ist.

Ziel dieses Praxisprojekts war neben der Multiplizierung auch die Partizipierung des gesamten Kollegiums der GHG zu unterstützen. Wie oft bleiben innerschulische „Schätze“ anderer Kollegen/innen im eigenen bzw. fremden Klassenraum versteckt und ungeteilt? Der wertschätzende aber vor allem progressive Lernzuwachs, welcher durch das Format einen Barcamps entstehen kann, hat uns ermutigt, dieses Praxisprojekt als schulinterne Lehrerfortbildung durchzuführen.

3. Ausgangslage und Bedarf: Aus welchem Grund gerade dieses Projekt? Wie ist mein Projekt entstanden? Was war der Bedarf?

„Das Barcamp ist das, was ihr daraus macht.“ So lautete die Einstiegspräambel in unser erstes Barcamp an der GHG. Welche aus unserer Sicht den Bedarf dieses Formats wie kein Zweites kennzeichnet. Dieser Einleitungssatz impliziert die Eigenverantwortung für das eigene professionelle Handeln und zeigt die Besonderheit eines Barcamps, im Vergleich zu alternativen Fortbildungen auf, dass das Erleben dieser Methode, vom eigenen individuellen Handeln determiniert wird bzw. abhängig ist.

Die Mikrofortbildungen an der GHG sind als *DigiHopper* der Schulkultur bekannt, welche seit zwei Schuljahren fest im Schuljahresarbeitsplan verankert sind. Die Planung und Durchführung wird zumeist von einer Kollegengruppe gesteuert. Hierin sehen wir genau



das Potenzial eines Barcamps. Obwohl Mikrofortbildungen viele Vorteile mit sich bringen, bürden sie auch Gefahren, welche zunächst ambivalent zu den Zielen stehen können. Erreicht man nicht jede/n Kollegen/in mit dem Einsatz der DigiHopper, entsteht schnell das Gefühl einer Kluft zwischen zwei Polen. Diese Pole möchten wir kurz anhand einer Metapher aufzeigen:

Einige fahren auf den See hinaus und werden von anderen dabei beobachtet, welche sich insgeheim denken, wir können auch noch später nachfahren. Aber genau hier ist der Trugschluss zu erkennen, denn die Gezeiten führen zu einer immer größeren Kluft zwischen den Leuten auf dem See und denen am Ufer.

Ziel des Barcamps war die gemeinsamen Partizipation und Kommunikation zu fördern. „Versteckte Schätze“ zu heben und allen zu zeigen, dass es sich lohnt auch mit seinen eigenen Lernprodukten, die Transformation (digitaler) Lernprodukte im Unterricht im Sinne unseres Lernbegriffs anzugehen und sich nicht zu verschließen.

Entstanden ist das Barcamp durch die Initiative der DigiHopper, die verstärkt die Absicht verfolgt, Empowerment aus der Mitte für alle zu leisten.

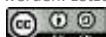
4. Ziele der Projekts:

Die Ziele des Projekts sollten in erster Linie den Prozess der Mikrofortbildungen unterstützen, indem sie maximal selbstbestimmt, partizipativ, agil, gleichberechtigt, offen, transparent, kollaborativ sowie inklusiv sein sollten. Um niederschwellige Anreize zu schaffen, wurde sich auf den Schwerpunkt der (digitalen) Lernprodukte im Unterricht verständigt. Die Lernprodukte gehören zum Lernbegriff der GHG.

Darüber hinaus zielte das Projekt auf eine Steigerung der interkollegialen Kommunikation und Partizipation.

5. Verlauf des Projekts

Am Anfang stand die Koordinierung unter den DigiHopper. Schnell waren alle von der Idee eines Barcamps an der GHG begeistert. Die erfahrenen Barcamper teilten zunächst ihre Erfahrungen. Anschließend wurde ein grundlegender Rahmen zur Durchführung entworfen. Der thematische Rahmen (digitaler) Lernprodukte lag aus zweierlei Gründen nah. Die damalige Situation des Fernunterrichtes und vor allem unser Lernbegriff an der GHG erfordern einen stetigen Austausch über mögliche Lernprodukte. Die Vorarbeit wurde der Schulleitung vorgestellt. Die Bereitschaft der Leitungsebene diesen kollegialen Impuls als SchILf aufzunehmen und durchführen zu wollen, begünstigte die Planung und weitere Konzipierung des Barcamps. Nachdem der Rahmen, das Thema und der Termin feststanden, wurde die Konzeption in der Lehrerkonferenz vorgetragen. Hier wurden die Idee und das Wesen von Barcamps und mögliche Durchführungszenarien, angepasst an die internen strukturellen Bedingungen vorgestellt. Die Vorstellung endete mit dem Aufruf zur Teilhabe und Durchführung eigener Sessions. Da für die Mehrheit des Kollegiums Barcamps Neuland darstellten, entschieden wir uns, Sessions nicht erst am Barcampstag zu generieren, sondern sie im Vorhinein zu sammeln.



| | | | | |
|-------------|----------------|--------------|----------------|---------|
| E-Books | Filmproduktion | KYUB | Lego Education | |
| Adobe Spark | Minecraft | MySimpleShow | Scratch | Podcast |

Aufgrund der pandemischen Situation im April 2021 mussten wir das Barcamp als reines digitales Barcamp planen und durchführen. Hierfür nutzten wir unser Standardtool für Videokonferenzen. Neben einem allgemeinen Raum bekam jede Session seinen eigenen Raum, damit die Teilnehmenden entsprechend der Barcampphilosophie jederzeit auch eine Session wechseln konnten. Hier der finale Aufruf der Steuergruppe zum Barcampstart:

Was ist ein Barcamp?

Barcamps setzen auf eine starke Partizipation der Teilnehmenden. Jede/r kann selber Themen anbieten, die in einem festgelegten Zeitfenster besprochen werden ("Sessions"). Hierfür ist es nicht essentiell Experte/in für das Thema zu sein. Der gemeinsame Austausch steht bei Barcamps im Vordergrund. Nach eigenem Interesse werden die Sessions besucht und können auch jederzeit gewechselt werden. Wie das konkret aussehen kann besprechen wir am Tag des Barcamps.

6. Wesentliche Ergebnisse und Ausblick:

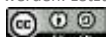
Aus dem Feedback des Kollegiums gingen zwei zentrale Ergebnisse des Barcamps hervor. Gerade zu jener Zeit wurde das Barcamp als positiv für die Teamatmosphäre gewertet. Einige Kolleg:innen hatten sich seit Monaten nicht gesehen. Nun standen sie erstmalig wieder länger im Austausch. Gleichzeitig wurde die Vielfalt von Lernprodukten deutlich: KYUB, Minecraft und Lego Technic erweiterten den Horizont der Sessionsteilnehmer:innen.

Ein knappes Jahr später muss festgestellt werden, dass die Lehrkräfte die gewonnen Erkenntnisse unterschiedlich aufgenommen haben. Die Beweggründe scheinen unterschiedlich. Der Nutzen wird unterschiedlich stark bewertet. Ideen, wie die Lernprodukte im eigenen Unterricht integriert werden können, fehlen. Auf der anderen Seite ist der Kreis der Kolleg:innen, die Neues ausprobieren (wollen), seitdem kontinuierlich gewachsen.

Der Wunsch der DigiHopper, das Barcamp Format stärker in der Schulkultur zu verankern, beispielsweise als fester Bestandteil der Vorbereitungswoche, konnte bisher nicht erreicht werden.

7. Unterstützungssysteme:

Grundlegend ist es wichtig, auf Schulebene neben dem Kollegium sowie dem pädagogischen Personal auch die Schulleitung mit an Bord zu haben. Formate, wie ein Barcamp, wo es auch um Schulentwicklung und –weiterentwicklung auf verschiedenen Maßstabsebenen gehen kann, sollte nicht das Gefühl entstehen, eine Zusatzbelastung für alle Beteiligten zu kreieren, sondern den Fokus auf den möglichen Mehrwert zu legen. So konnten wir unser Barcamp als SchILf-Tag in den Schuljahresarbeitsplan integrieren. Hierdurch ist natürlich zu einem gewissen Grad die Freiwilligkeit der



Beteiligten eingeschränkt worden, aber es konnte zugleich auch ein Rahmen geschaffen werden, bei dem alle Mitglieder von der Schulleitung über die Lehrkräfte bis hin zum sonstigen pädagogischen Personal ganzheitlich teilnehmen konnten.

Hilfreich war in der Zeit der pandemiebedingten Einschränkungen, dass ein digitales Videokonferenztool zur Verfügung stand. Hierdurch konnten die Sessions digital abgehalten werden und digitale Räume abgebildet werden, in denen die Projektdokumentation simultan festgehalten werden konnte.

8. **Erkenntnisgewinn:** Partizipation ist nicht immer selbstverständlich. Offene Konferenzformate wie ein Barcamp sind für das Teambuilding nachhaltiger als frontale Lehrkräftekonferenzen. Ein Barcamp ermöglicht es, noch breiter die Stärken des Kollegiums bei der Schulentwicklung zu integrieren.
9. **Tipps aus der Praxis für die Praxis** – Die Unterstützung der Schulleitung sicherstellen. Keine Ressourcen an Lehrkräfte verschwenden, die sich gegen Veränderung oder neue Formate stellen. Eine gute Moderation und Anleitung, wie ein Barcamp funktioniert, um alle mitnehmen zu können. Wenn das erste Barcamp nicht ideal läuft, es deshalb nicht weiter zu probieren. Nachdem Barcamp evaluieren, was gut lief und das nächste Mal besser sein könnte.
10. **Feedback**
Sehr positiv.
11. **Materialien / Links / Anhänge:** Wir möchten Sie bitten, hierbei die Urheberrechte zu berücksichtigen – gerne beraten wir Sie bei individuellen Fragestellungen.
12. **Meine Kontaktdaten.**

Grace Hopper Gesamtschule Teltow
Albert-Wiebach-Str. 4
14513 Teltow

f.mueller@gesamtschule-teltow.de & c.gross@gesamtschule-teltow.de

