

EVALUATIONSBERICHT

SCHULGARTEN DIGITAL

Verantwortliche Leitung des Projekts: Prof. Dr. Friederike Siller
friederike.siller@th-koeln.de

Projektmitarbeiterin: Nora Lina Fricke
nora_lina.fricke@smail.th-koeln.de

31. JULI 2021

TECHNISCHE HOCHSCHULE KÖLN
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM)
Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften
UBIERRING 48
50678 KÖLN

Inhalt

Abbildungsverzeichnis	2
Abkürzungsverzeichnis	3
Einleitung	4
1. Zusammenfassung	4
2. Zielsetzung und Vorgehen der Evaluation	4
2.1. Konzeption	5
2.2. Wirkungsziele, Wirkungskriterien und Wirkungsmodell	6
2.3. Herausforderungen	7
3. Methodik und Ablauf der Evaluation im ersten Projektzeitraum	8
3.1. Sichtung und Bewertung Material	8
3.2. Differenzierung des spezifischeren Evaluationsinteresses	13
3.2.1. Think Tank Fokusgruppe	16
3.2.2. Feedback Weiterbildungskonzept	18
3.2.3. Prototypentestung	19
4. Überblick über die Inhalte der Aktivitäten	19
4.1. Think Tank Fokusgruppe	20
4.2. Feedbackinstrument Weiterbildung	33
4.3. Prototypentestung und konkrete Fragen des Entwicklungsteams und Testung ..	38
Vorläufige Ergebnisse und Ausblick	39
Anhang	44

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Phineo Wirkungsstufen.....	7
Abbildung 2 Aktivitäten im Evaluationszeitraum in zeitlicher Abfolge	8
Abbildung 3 Berücksichtigte Lernkonzepte.....	9
Abbildung 4 Orientierung gebende Projekt-Methodik	12
Abbildung 5 Grundanforderungen vom Ackerdemia e.V. an das Projekt.....	14
Abbildung 6 Übersicht der Arbeitsbereiche.....	15
Abbildung 7 Berücksichtigte Perspektive zur Feedbackinstrumenterstellung	19

Abkürzungsverzeichnis

bspw.	beispielsweise
bzw.	beziehungsweise
fortl.	fortlaufend
Kap.	Kapitel
LuL	Lehrer und Lehrerinnen
SuS	Schüler und Schülerinnen
u.a.	und andere/ unter anderem

Einleitung

Der vorliegende Bericht stellt die Ergebnisse der Evaluation im Zeitraum 11.2020 bis 07.2021 dar. Beschrieben werden die Methoden und Ergebnisse der Evaluation durch die TH Köln beim Ackerdemia e.V. im Rahmen des Projekts „Schulgarten Digital“ der GemüseAckerdemie in dieser Zeitspanne. Der geplante Gesamtevaluationszeitraum erstreckt sich bis 12.2022 (s. Konzeptpapier vom 28. Mai 2020, Anlage I).

Ziel in diesem Bericht ist es, die bisher erfolgten Aktivitäten und Maßnahmen der Evaluation darzustellen und die seitdem gesammelten Erkenntnisse zu erläutern.

Kapitel zwei (Kap. 2) beschreibt das grundlegende Untersuchungsdesign und den Forschungsansatz. In Kapitel drei (Kap. 3) wird das spezifizierte, angepasste Evaluationskonzept für den hier berücksichtigten Evaluationszeitraum 11.2020 – 07.2021 vorgestellt. Dabei werden die stattgefundenen Aktivitäten in ihrer zeitlichen Abfolge dargestellt. In Kapitel vier (Kap. 4) wird ein konkreter Einblick in die inhaltliche Gestaltung der Arbeitsbereiche geleistet. In Kapitel fünf (Kap. 5) werden vorläufige Ergebnisse formuliert und Anknüpfungspunkte für die weitere Arbeit gegeben.

1. Zusammenfassung

Zielsetzung des Projekts „Schulgarten Digital“ ist es, ein digitales und multimediales Bildungskonzept zu entwickeln und mit Hilfe einer weiterentwickelten Online-Lernumgebung die Inhalte und Ziele des Ackerdemia e.V. in einer Verknüpfung digitaler und analoger Lernorte auszubauen (Kap. 2). Für die Evaluation wurden drei Arbeitsbereiche beleuchtet. Die Arbeitsbereiche wurden so angelegt, dass sowohl eher visionäre Zukunftsfenster als auch konkrete Handlungsempfehlungen aufgezeigt werden können: 1) In einer Think Tank Fokusgruppe aus Studierenden verschiedener Fachrichtungen der TH Köln wurden virtuelle Zukunftsszenarien und Lernkontexte für Erfahrungslernen im Rahmen von Kurz-Workshops entworfen und diskutiert. 2) Es wurde ein Feedbackinstrument entworfen, mittels dessen die methodische, didaktische, programmatische und inhaltliche Architektur von virtuellen Möglichkeitsräumen für Weiterbildungsmaßnahmen für Lehrkräfte zu Themen der nachhaltigen Entwicklung getestet werden kann. Das Instrument ist entlang der Kompetenz- und Lernpfade des Ackerdemia e.V. entwickelt worden. 3) Es erfolgte eine Prototypentestung der E-Learning-Plattform während seiner Entwicklungsphase.

Das methodische Vorgehen machte es möglich, sowohl die übergeordnete, programmatische Ausrichtung der GemüseAckerdemie in den forschenden Blick zu nehmen als auch die konkrete, operative Ebene der Plattformentwicklung bzw. Online-Lernumgebung (Kap. 2). Die Kombination aus intentional gerichteter Perspektivwechsel zwischen programmatischer Meta-Ebene und konkreter Prototypentestung der Online-Lernumgebung unterstützte nicht nur die notwendige Nähe-Distanz-Balance der an der Evaluation beteiligten Personen zum Projekt. Zudem sorgte die Einbindung von externen Teilnehmenden in der Fokusgruppe dafür, dass den Evaluierenden reflexive Schwellen ermöglicht wurden, um eine kritische Perspektive einnehmen zu können.

2. Zielsetzung und Vorgehen der Evaluation

Der Verein Ackerdemia e.V. entwickelt im Rahmen des Projekts „Schulgarten Digital“ ein digitales, multimediales Bildungskonzept. Mit vielfältigen Medieninhalten, einer

Verknüpfung digitaler und analoger Lernorte sowie mithilfe einer weiterentwickelten Online-Lernumgebung sollen die Inhalte und Ziele der Ackerdemia Bildungsprogramme unterstützt und ausgebaut werden¹.

Um die Entwicklung der Medienangebote, der Software-Infrastruktur und der Lernorte stetig zu unterstützen, zu begleiten und zu verbessern, soll für den Projektzeitraum bis Ende 2022 ein Evaluationskonzept entwickelt und umgesetzt werden. Die Parameter des Evaluationskonzepts folgen einem Design Based Research Ansatz, um eine schlanke und zielführende Evaluation zu ermöglichen. In Iterationen soll so die Entwicklung von Software und Medienangeboten auf ihre Zielgenauigkeit hin beobachtet und analysiert werden. Ebenso soll das Evaluationskonzept über den Verlauf des Projekts anpassbar und flexibel bleiben. Die in Teilen explorativ angelegte Arbeit der Plattformevaluation soll so bestmöglich unterstützt werden, damit jeweils aktuelle Fragen auch noch in den Evaluationsprozess hineingegeben werden können. Der Evaluation liegt ein partizipativ-nutzenorientierter Ansatz zugrunde, d. h. die Nutzbarkeit der Evaluation durch Auftraggebende und andere Stakeholder steht im Mittelpunkt der Konzeption. Der partizipative Ansatz wird mit der Beteiligung des Auftraggebenden (Ackerdemia e.V.) bei der Abstimmung des Evaluationsdesigns, den Erhebungen, der Prozessreflexion und der Bewertung der Ergebnisse umgesetzt. Die Wirkungsziele und -kriterien (Zielwerte) des Projekts sowie ein Wirkungsmodell dienen zur Fokussierung und Strukturierung der Evaluationsaktivitäten.

Die Evaluation orientiert sich an den Standards der DeGEval - Deutsche Gesellschaft für Evaluation - gemäß derer Evaluationen möglichst

- durchführbar (realistisch, reflektierend, diplomatisch und kostenbewusst),
- nützlich (für Evaluationszweck und Informationsbedarf der Nutzenden),
- genau (Gültigkeit und Aussagekraft) und
- fair (respektvoll, ausgewogen)

sein sollen.

Ackerdemia e.V. unterstützt die Evaluation durch den Zugang zu Zielgruppen zwecks Teilnahme an (Online-) Befragungen und rechtzeitigen Versand der Einladung zur Befragung und Rücklaufanhebung oder das Bereitstellen von E-Mail-Adressen bzw. Kontaktdaten mit vorheriger Einwilligung der Personen zur Kontaktaufnahme durch die Evaluation.

2.1. Konzeption

Der Fokus der Evaluation liegt auf der Zielgruppe der Grundschullehrer:innen, die das Bildungsprogramm GemüseAckerdemia mit den Schüler:innen umsetzen. Die Angebote der Plattform orientieren sich entlang der Programmstufen der GemüseAckerdemia, die mit zunehmender Kompetenz und Selbständigkeit einhergehen. Mit jedem Jahr wechseln die Schulen in eine höhere Programmstufe und sind nach insgesamt vier Jahren in der Lage, den Acker selbständig zu bestellen und in ihr Unterrichtsprogramm einzubinden. Die Befähigung der Grundschullehrer:innen und Lernorte zu die-

¹ Eine ausführliche Beschreibung des Vorhabens findet sich im DBU Projektantrag „Schulgarten Digital“ (Juli 2019).

ser Selbständigkeit wird durch drei Präsenzfortbildungen pro Jahr erreicht. Die Plattform soll den Lehrer:innen entlang der Programmstufen modular aufeinander abgestimmte Inhalte ergänzend zu den offline-Fortbildungen bieten. Ziel dieses Blended Learnings ist die Weiterbildung der Lehrer:innen zu "Nachhaltigkeitslehrkräften" und damit eine langfristige Bindung an Nachhaltigkeitsthemen.

Vor diesem Hintergrund stehen folgende Fragen im Fokus der Evaluation:

- Sind die gewählten Bildungs- und Kommunikationsformate geeignet, die Grundschullehrer:innen zu erreichen? Treffen sie auf eine entsprechende Resonanz?
- Sind die Inhalte und Botschaften zielgruppengerecht und verständlich aufbereitet?
- Wie wirken die einzelnen Maßnahmen im Hinblick auf Motivation, Erkenntniszugewinn und tatsächlich verändertes Handeln der Lehrer:innen?

2.2. Wirkungsziele, Wirkungskriterien und Wirkungsmodell

Gemeinsam mit dem Auftraggeber werden die zentralen Wirkungsziele im Rahmen eines Wirkungsmodells des Projekts entwickelt und Kriterien für die Wirkung festgelegt. Dies dient der strukturierten Vorbereitung der Befragung von Grundschullehrer:innen, der Fokusgruppe und der weiteren Evaluationsaktivitäten.

Die Evaluation orientiert sich dabei an der Wirkungslogik bzw. den Wirkungsstufen von Phineo, mit deren Hilfe die gesellschaftliche Wirkung eines Projektes gemessen bzw. ermittelt werden kann. Dabei wird davon ausgegangen, dass sich die Wirkung eines Projektes in Form von unterschiedlichen Stufen darstellen lässt. Als Input, was Ackerdemia e. V. an Ressourcen in das Projekt investiert, werden z.B. Arbeitsstunden, Material, Knowhow, Eigenleistung usw. miteinbezogen. Ergebnis dieses Inputs sind i.d.R. leicht quantifizierbare Outputs, wie die Online-Bildungsangebote oder Informationsmaterialien etc. Bei den Outputs wird unterschieden in einen planmäßigen Ablauf (Stufe 1), dass die Zielgruppe (AckerLehrer:innen) erreicht werden (Stufe 2) und inwieweit diese zufrieden sind (Stufe 3). Die Wirkung beginnt mit einer tatsächlichen Veränderung bei der Zielgruppe (ab Stufe 4), ob diese das Bewusstsein verändert (Stufe 4), dementsprechend ihr Handeln verändert (Stufe 5) und dies auf lange Sicht die Lebenslage der Zielgruppe positiv beeinflusst (Stufe 6). Die langfristige Wirkung des Projekts auf die Gesellschaft wird als Impact bezeichnet (Stufe 7).

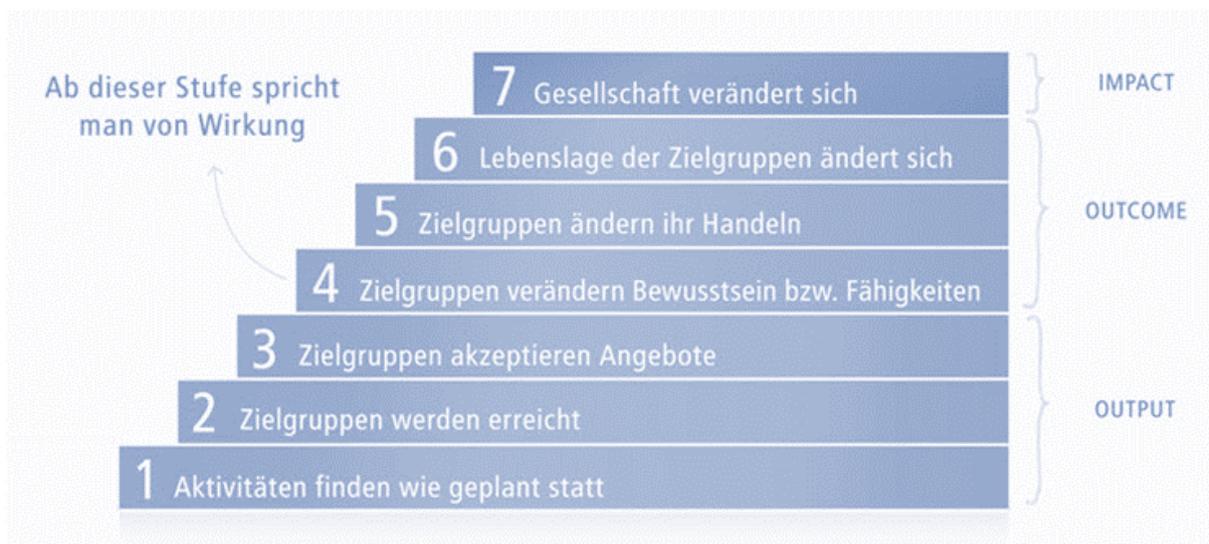


Abbildung 1 Phineo Wirkungsstufen

2.3. Herausforderungen

Die Herausforderungen in diesem Projekt zeichnen sich durch unterschiedliche Merkmale ab, u.a. sind dies folgende:

- a) Konzeptionelle Planungssicherheit kann nur bedingt gegeben sein für ein Vorhaben, das in Kooperation mit einem Entwicklungsteam steht, das in iterativen Prozessschritten die E-Learning-Plattform entstehen lässt. Hier ist stete Offenheit gegenüber konzeptionellen Anpassungsleistungen erforderlich, um auf die sich im Entwicklungsprozess verändernden Bedarfe und Anforderungen des Ackerdemia e.V. reagieren zu können. Dies spiegelt sich u.a. in den konzeptionellen Anpassungen wider.
- b) Um eine evaluationsethische, kritische Reflektiertheit gegenüber den Aktivitäten des Ackerdemia e.V. beibehalten zu können, benötigt es die Integration reflexiver Schwellen des Projektteams der TH Köln. Die Personen der Evaluierenden bewegen sich daher auf dem Grad zwischen Nähe und Distanz zum Programm der GemüseAckerdemie und berücksichtigen reflexive Schleifen in ihrem Arbeitsprozess.
- c) Ein ähnlicher innerer Aushandlungsprozess wird benötigt, um sich zwischen den Polen vom Allgemeinen zum Spezifischen bewegen zu können: für den Ackerdemia e.V. konkret erbrachtes Feedback zu spezifischen Fragen einerseits müssen kombiniert werden mit allgemeinen Hinweisen und Spiegelungsprozessen hinsichtlich des Programms, der Haltung und der Vision des Ackerdemia e.V.

Um diesen Herausforderungen im Forschungsdesign zu begegnen, wurden drei verschiedene Arbeitsbereiche formuliert und umgesetzt. Insbesondere bei der Arbeit mit der Fokusgruppe zeigte sich das multiperspektivische und multiprofessionelle Vorgehen, indem diese sich zum einen immer wieder in einen offenen Suchprozess begibt, Visionen aufmalt und groß denkt zu Themen der Bildung im virtuellen Raum, gesellschaftlichen Herausforderungen für Nachhaltigkeitsthemen usw., zum anderen rege diskutiert über die konkreten Möglichkeiten im Programmkontext des Ackerdemia e.V.

3. Methodik und Ablauf der Evaluation im ersten Projektzeitraum

Nachfolgend werden die konkreten Aktivitäten zur Evaluation in ihrer zeitlichen Abfolge beschrieben: Das in Kapitel 2 beschriebene Evaluationskonzept (Anhang, Anlage I) wurde im Herbst 2020 zusammen mit dem Team von Ackerdemia anhand der Release-Daten des Programms konkretisiert und angepasst.

Die für das Jahr 2020/21 gewählten Formate wurden erheblich durch die Vorgaben einer Bekämpfung der Corona-Pandemie mitbestimmt.

Das Vorgehen wurde entsprechend den iterativen Entwicklungsschleifen des Prototypens zur E-Learning-Plattform 1x/ Monat mit dem Auftraggeber diskutiert und durch weiteren Expertenrat von Christian Friedrich² reflektiert.

Die nachstehende Tabelle beschreibt die Aktivitäten in ihrer zeitlichen Abfolge.

Zeitraum	Aktivität
Oktober 2020	Sichtung & Bewertung Material
November 2020	Differenzierung des spezifischeren Evaluationsinteresses
Dezember 2020	Feedbackinstrument für Weiterbildungsmaßnahmen
Januar 2021 fortl.	Feedback konkrete Fragen Entwicklungsteam
Februar 2021	Aufsetzen der Fokusgruppe
März 2021	Prototypentestung durch TH Köln
April-Juni 2021	Konzept, Umsetzung, Auswertung Fokusgruppen-Workshops

Abbildung 2 Aktivitäten im Evaluationszeitraum in zeitlicher Abfolge

Es folgt die inhaltliche Beschreibung der oben aufgeführten Aktivitäten.

3.1. Sichtung und Bewertung Material

Die Zielsetzung vom Ackerdemia e.V. ist, einzigartige Lernerlebnisse für Multiplikator*innen, Kinder & Jugendliche zu Ernährung und Natur zu schaffen. Dabei soll ein naturnaher Lernort realisiert werden für möglichst viele Bildungseinrichtungen bei kalkulierbaren Kosten. Begleitet werden soll dies u.a. durch die Ausbildung der Medienkompetenz der Multiplikator*innen durch die Verknüpfung der analogen und der virtuellen Welt. Der Ackerdemia e.V. hatte im Herbst 2020 bereits erste Interviews mit einzelnen Lehrer:innen geführt und stellte diese der TH Köln zur Verfügung. Aus diesem und weiterem Material konnten bereits einige Herausforderungen identifiziert werden. Beispielsweise werden keine individualisierbaren Inhalte nach Klassenstufen, Programmstufe oder Wissenstand von Lehr- und Lernperson zur Verfügung gestellt, die Inhalte sind ergo nicht dynamisch und anpassbar und laufen Gefahr, ein Ungleichgewicht zugunsten der gartenbaulichen Inhalte abzubilden, zum Nachteil für die methodisch-didaktischen Einheiten. Außerdem fehlt eine Anbindung an ein LMS- oder CRM-System. Von den befragten Lehrkräften wurde ferner mehr Vielfalt im Schüler:innen-Material für die BNE-Themen gefordert. Darüber hinaus fehle noch die fachliche Einschätzung hinsichtlich der Unterschiede zwischen Kita und Schule und der digitalen Kompetenzen, Affinitäten und pädagogischen Sinnhaftigkeit.

² <https://blog.christianfriedrich.org/angebot-und-referenzen/>

Die im Programm berücksichtigten Lernkonzepte finden sich in der nachstehenden Grafik wieder.



Abbildung 3 Berücksichtigte Lernkonzepte

Vor dem Hintergrund der Materialanalyse wurde eine Themensammlung angelegt und Personas der von Ackerdemia definierten primären, sekundären und tertiären Zielgruppen erstellt (Anlage II).

Die Tabelle gibt eine Übersicht über die gesammelten Themen, die auf der Basis der Materialanalyse als unter Evaluationsaspekten insbesondere relevant erachtet wurden.

Blended Learning
<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung Übergänge: analog/ digital, Acker/ Klassenraum, drinnen/ draußen, Lehrperson/ Lernperson • Transfermöglichkeiten: Digitalkonzepte in Schule; Inhalte in anderen Fächern aufnehmen (auch: Entlastung, wenn Mathelehrer auch mit auf Acker arbeitet im Rahmen Mathestunde!); Wahlpflichtfach "Ökologie"/ "Natur" • Vandalismus: (Acker/ Schule/ Toiletten/ Stadtteil) • Sinnhaftigkeit & Verständnis • Einfachheit: Newsletter oft einfacher, weil einmal durchlesen und direkt strukturiert; Idee: beim Anklicken der Themen auf Plattform wird individueller Newsletter erstellt?
Bindung & Communities
BNE digital
(Schul-)politische Barrieren & Hemmnisse
<ul style="list-style-type: none"> • Ressourcen: materiell: Laptops, Werkzeuge etc., personal: Zeit, Wissen, Ackerzeit mit SuS vs. Ackerzeit allein zur zusätzlichen Pflege; Zugang Internet
Persönliche Barrieren/ Hemmnisse & Chancen (Ängste/ Unsicherheit/ Skepsis, Ressourcen/ Wissen, Technik(un)affinität, Rollen, Persönlichkeit)
<ul style="list-style-type: none"> • Kontext & Bedingungen/ Voraussetzungen für Nutzung • Persönlicher Lern- und Lehrtyp: Lehr- und Lerntypen der Lehrer*innen/ Schüler*innen • Möglichkeiten selbstständiges Lernen

<ul style="list-style-type: none"> • Persönliche Grenzerfahrungen/ -erleben: Umgang mit Unlust, Überengagement, feel-good-Lehrer*in, Wissenszuwachs auch handwerklich, eigene Grenzerfahrungen bspw. schlechtes Wetter, Auswirkungen auf Stressempfinden/ Belastungen, nur spezifische LuL auf dem Acker • Gefühle & Erleben: Spaß, Ärger, Nervtötend, stressig, überfordernd • Gesprächstechniken: Methodiken, Techniken, Auswahl, Einführen/ Anpassen/ Verlassen (flexibler Einsatz), Grundtechniken Visualisierung, Erfahrungslernen
Biografie (Vorerfahrungen, Kontext, Selbstgesteuertes Lernen, Erfahrungslernen, naturnaher Lernort)
Motivation & Fortbildungen, Entwicklungen (Acker allgemein/ BNE-Themen, Plattform/ Digitale Bildung/ E-Learning)
<ul style="list-style-type: none"> • Unabhängigkeit: langfristige Etablierung Schulgarten ohne Ackerdemia; Finanzierung; Fortbildungen, Entlastungen LuL • Persönliche Lernprozesse LuL & SuS • Weiterbildung/ Bildungsurlaub
Sprachliche Ausgestaltung (Plattform, Glossar)
Diversität & Inklusion (Chancengleichheit/ -gerechtigkeit, für SuS/ LuL)
Erfahrungsräume (Handlungsorientierung, Gesprächstechniken, schwierige Situationen)
<ul style="list-style-type: none"> • Handlungsorientierung: Methoden, Techniken, sprachliche Interventionen, Beziehung & Beziehungsarbeit, Umgang mit Verantwortung, „Räume“ fürs Lernen, Gruppendynamiken • Schwierige Situationen: Umgang, Rolle, mögliche Interventionen
"Digitaler" Acker (auf dem der echte simuliert ist und mit Anklicken der Erde, Pflanzen, Kinder etc. erhält man Infos)
<ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Merkräume und Leselisten für einzelne Klassen
Struktur Ackerstunde (Einleitung, Hauptteil, Abschluss): Feedbackmodelle, Einstiegsmethoden, Anleitungsmodelle bspw. aus Erlebnispädagogik: the mountain speak for themselves usw.)
<ul style="list-style-type: none"> • Arten von Ackerstunden: drinnen, draußen, drinnen-draußen • Vorbereitung Ackerstunde • Durchführung Ackerstunde (Ort, Zeit, Platz, Inhalt, ...)
Methodenkoffer (mehr Bilder weniger Text und einfachere Sprache anpassbar, Extra-Aufgaben und nach Klassenstufen filterbar, besonders für Schüler*innen mit wenig Deutsch-Kenntnissen); mehr Spiele; weniger Unterricht, mehr Projektarbeit: die Kinder lernen lassen und Support bei Organisation eher → Ziel: Selbstständigkeit der Kinder erhöhen; erlebnispädagogische Inhalte und Anleitungsmodelle für LuL (was bedeutet Scheitern/ Selbstständigkeit, Anleitung, Reflexion usw.!); Anspruch an Sprach- und Lesekompetenz anpassbar; Übungen operationalisiert (z.B. Erkläre, Berichte, Fasse zusammen...) statt nur W-Fragen; Dauer 15-20min wg. Aufmerksamkeitsspanne SuS, max. 30min; es sollte in Aufgaben "Abbruchstellen geben, sodass an anderem Tag fortgesetzt werden kann; Design eigener Avatare und Lernpfade; unterschiedliche Leistungsniveaus berücksichtigen durch bspw. "Tipi", der Tipps nach und nach gibt)
<ul style="list-style-type: none"> • Wissenskärtchen für Acker: griffbereit nach Themen/ Wörtern; Methoden müssten präsenter sein; ggf. analog UND digital • Lernserien/ Legeserien/ -kreise mit Ergebniskontrolle auf Rückseite: angelehnt Montessori: Bild, Begriff, Text • Newsletter für LuL • Schülermagazin direkt mit Materialien zum Basteln • Lehrer:innenheft • Lernkiste für jedes Kind mit Bereichen Tätigkeiten, Gemüse, Geräte zum Selbstoneignen • Steckbriefe als "Gemüsekartei-Lernbox" • Ackertagebuch analog/ digital: mit Vordruck mit Infos, Platz zum Zeichnen, Fotos, gepresste Pflanzen usw. oder digital wie Storyboard mit verschiedenen Situationen/ Baukasten zum "Reinziehen", Pflanzen • Arbeitsblatt für Gemüse: Arbeitsblatt für jedes Gemüse vorbereitet im Drei-/Vier Schritt; Wie bringe ich es aus/ Wie pflege ich es? Wie ernte ich es? Wie verarbeite ich es? Mischung Visuelles, Informatives, Arbeitsaufträge); zwei Varianten/ Arbeitsblatt: Grundschule/ weiterführende Schule + mit Differenzierung: für schwächere SuS/ für stärkere SuS; contra: nicht so, sondern

<p>gerade anders als im normalen Unterricht; Kinder fragen lassen, wenn sie was finden für emotionale Eingebundenheit; aber Extra-Aufgaben wären interessant/ Differenzierung</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Projektarbeit: Aneignung SuS & LuL -->für manche LuL auch noch kein Alltag, Stichwort: selbstständiges Lernen; mein eigenes kleines Projekt (Schülerlogin-Bereich?) ● Nachbereitung Ackerstunde: (keine?!) Tests, Hausaufgaben wie Kochen, Lesen ● Bildungsaktivitäten: Wissensvermittlung, Erkundungsgänge, Login-Bereich e-Plattform mit Clips etc. (Spielformen wie Bingo super, aber besser vorbereitet zum Download wäre besser, u.a. Layoutanpassung), Arbeit auf dem Acker, Kooperationstätigkeiten in Schule mit Hausmeister o.ä., Steckbriefe, AckerWissen, AckerGlobal (-->anspruchsvoll!), AckerMagazin (-->besser, aber nicht tief genug) → es braucht einfachere Materialien; Basis-Wissen/ Erweiterungs-Wissen
<p>Organisationshilfen (Ort zum Teilen von analog gesammelt/ erstellten Briefen, Infos, Zeitungsartikeln, Layouts, Ferienplanungstabelle usw., Stundenaufbau - und ablauf; von Ackerdemia kommt mehr Inhalt, es fehlt Organisations-/ Strukturhilfen: bspw. für wie viele Kinder braucht man wie viele Handschuhe, Grepen,...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kooperation mit Kolleg*innen: Vertretungsregeln, Unterstützung,...; aktuell: viel WhatsApp ● Shared Space LuL: Word-Format zur flexiblen, individuellen Anpassung; Tabelle wünschenswert: Was wird gemacht? Wie wird`s gemacht? Warum wird`s gemacht (Lückentext/ Bilder etc.); individuelle Niveaueinstellungen; Schaubilder; geteilter Raum aller LuL, ähnlich wie BiBox Westermann: https://www.westermann.de/bibox/ ● Spezifische Situationen: Kinder haben Schuhe vergessen und brauchen Parallelaufgaben jedoch Aufsichtspflicht, sodass diese nicht im Klassenraum sitzen können für Textbearbeitung, ähnlich bei schlechtem Wetter (Doppeltplanung)
<p>E-Plattform (erfordert zu viel Zeit, nicht übersichtlich genug; Videos zu losgelöst; zu umfangreich für kurze Zeit, die man sich nehmen kann)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unterteilung in Materialien LuL & SuS: Wissen, Abschnitte, Bilder; zeigen was drinnen & draußen funktioniert, welche Art von Aktivität (Experiment, Wissensvermittlung direkt, Teamarbeit,...); auch: Selbstkontrolle für LuL mit einbauen); Wissen für SuS: komprimierter als für LuL, mehr Bilder/ Übersichten ● Abschnitt Lernziele: Nachhaltigkeitsbezug; Sprachbildung (s. hier auch unterschiedliche Lernziele in Bundesländern), Stichwortartige Darstellung ● Aktivitäten: Gruppenarbeiten, Teamarbeiten, Einzelarbeiten, Experimente usw. Bildungsbausteine und Rahmenlehrpläne gekoppelt: s. Interviews zu Testungen Prototyp
<p>Fehlerkultur & Lernen - Online-Offline</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fehlerlernen: wann machen wir diese online, wann offline? ● Lernen als Optimierung und Lernen als Vollzug des Musterwechsels ● Inwiefern binden wir ein, grundsätzlich das Verhältnis von natürlicher und künstlicher Intelligenz zu beleuchten, bspw. gibt es Kurse, in denen man zu unterscheiden lernt, in welchen Situationen sie mit dem Einsatz von künstlicher Intelligenz besser fahren (bei Fehlervermeidung zum Beispiel) und wann es ratsam ist, auf natürliche Intelligenz umzuschalten (wenn Fehler als Lernstimulans wichtig sind). Aus dem Management von Instabilität wissen wir, wie wichtig eine solche Unterscheidung von Lernen als Optimierung und Lernen als Vollzug eines Musterwechsels ist (vgl. Kruse, 2015, S. 153 ff.) Aus: Stephanie Disler, et al. Persönlichkeitsentwicklung in Hochschulausbildungen Fördern (E-Book) : Aktuelles aus Forschung Und Praxis. hep verlag, 2019.

Daraus wurde folgende Projekt-Methodik entwickelt, welche als Orientierungsmodell für die Evaluation diente, und zumindest zu Teilen das Vorgehen strukturierte.

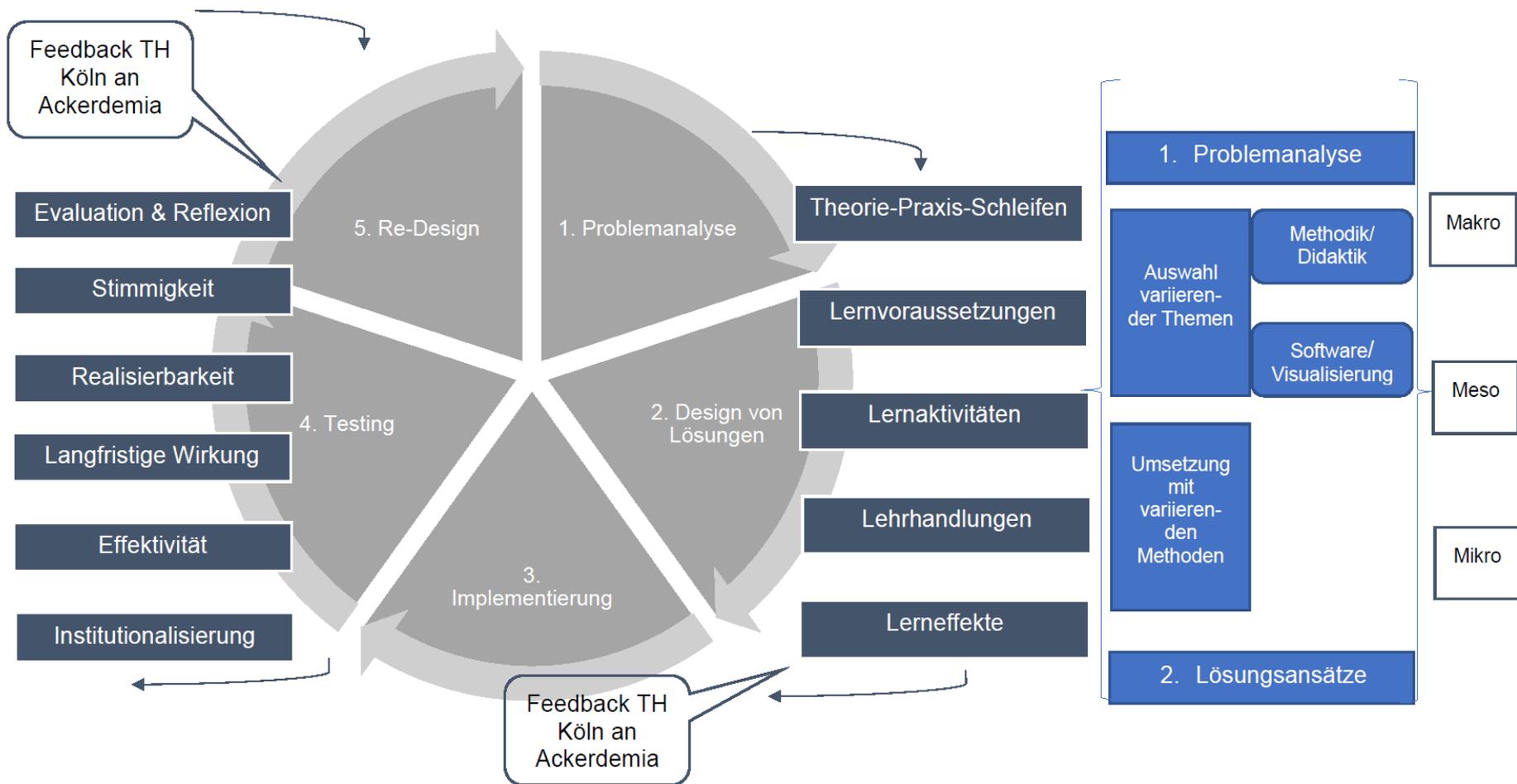


Abbildung 4 Orientierung gebende Projekt-Methodik

3.2. Differenzierung des spezifischeren Evaluationsinteresses

Gemeinsam mit dem Auftraggeber wurde im Herbst 2020 das Evaluationsinteresse nochmals konkretisiert, die primär interessierende Zielgruppe definiert und den aktuellen Bedarfen angepasst. Es wurde die folgende Fragestellung entwickelt: *Was ist ein sinnvolles, zukunftsorientiertes, digitales „Lernkonzept“ im Gesamtkontext des Programm- und Wirkungskonzepts der GemüseAckerdemie?*

Zur Beantwortung der Frage wurden drei Arbeitsbereiche festgelegt, die jeweils einem nutzer:innenorientierten Ansatz folgen: (1) Die Arbeit mit einer Think Tank Fokusgruppe generierte Ideen für einen zeitgemäßen und zukunftsorientierten hybriden Lehr-Lern-Raum. (2) Feedbackschleifen zum Weiterbildungskonzept „Zertifizierung Nachhaltigkeits-Lehrer:in/ Ackerdemiker:in“ erfolgten aus medienpädagogischer und mediendidaktischer Perspektive und unterstützen Ackerdemias Bemühungen zur Ausbildung von Expert:innen im angewandten und nachhaltigen Schulgartenunterricht. (3) Das phasenweise Testen des Prototyps der E-Learning-Plattform ermöglichte ergänzendes Prozessfeedback, u.a. bezüglich der Kommunikationsformate, lernmotivationaler Aspekte und dem Praxistransfer.

Die folgenden Grafiken bilden die Grundanforderungen vom Ackerdemia e.V. an das Projekt und die Dreiteilung der Arbeitsbereiche ab.

Grundanforderungen von Ackerdemia an das Projekt

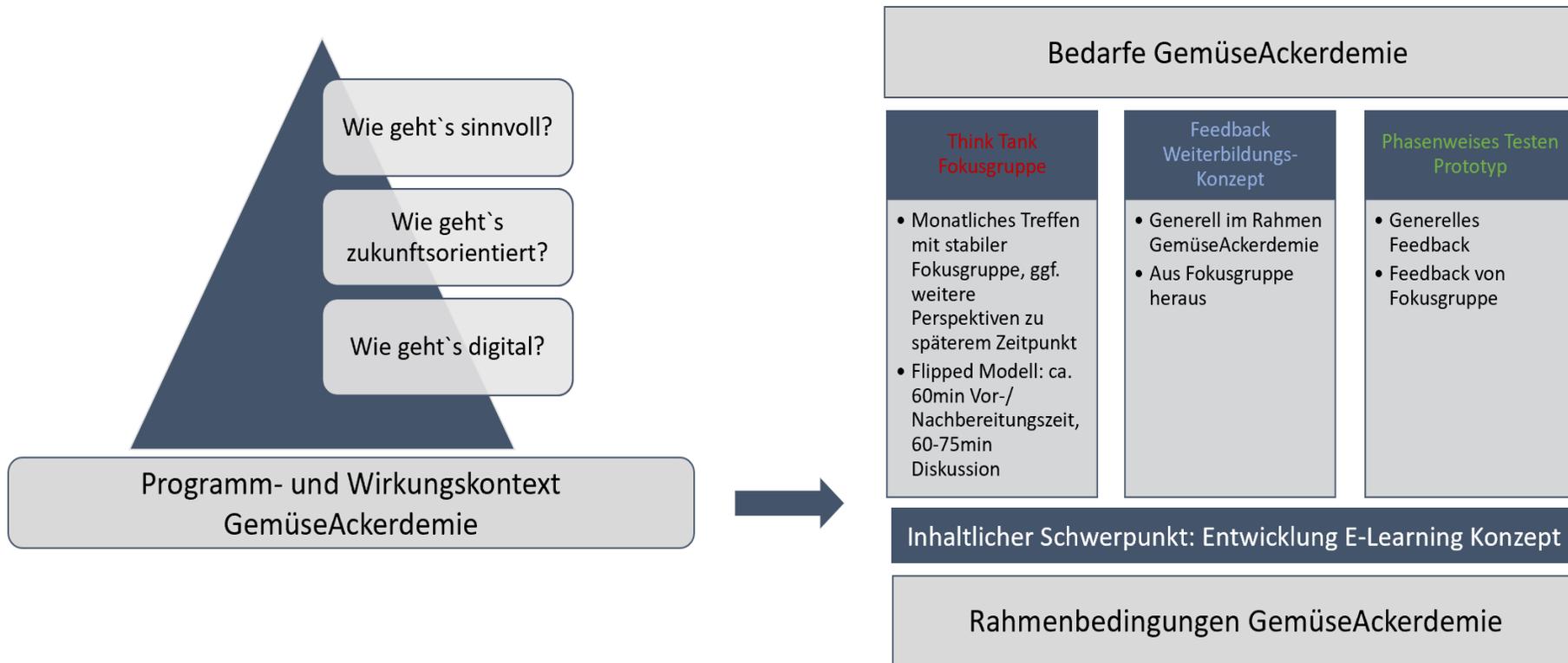


Abbildung 5 Grundanforderungen vom Ackerdemia e.V. an das Projekt³

³ Source: Grundannahmen Blended Learning (Ackerdemia)/ Operationalisierung des Kompetenzmodells (Ackerdemia)

Arbeit mit Think Tank Fokusgruppe + Feedback zum Weiterbildungskonzept + Testen des Prototyps



Abbildung 6 Übersicht der Arbeitsbereiche

3.2.1. Think Tank Fokusgruppe

Der erste Arbeitsbereich "Think Tank Fokusgruppe" zielte darauf ab, den Möglichkeitsraum der Gestaltung für hybride Lehr- Lernsituationen zu erkunden. In diesem Rahmen wurde auch der Wirkungskontext des Ackerdemia e.V. mitgedacht: es wurden konzeptionelle Vorbedingungen für impactvolles Blended Learning erarbeitet und günstige Prädiktoren erkundet, um (auch virtuell), die Identifikation mit der Mission des Ackerdemia e.V. zu fördern und deren Sinnhaftigkeit zu vermitteln. Das Vorgehen lässt sich wie folgt beschreiben:

Wer? Eine zunächst stabile Fokusgruppe aus max. 8 Teilnehmer*innen, die digitalaffin in die Zukunft denken und gestalten, gab Hinweise auf relevante Themen, Methoden, Aktivitäten und Erlebnisse für Blended Learning Konzepte allgemein und E-Learning-Plattformen im spezifischen (Zukunftsorientierung). So sollten Ideen- und Möglichkeitsräume für Bildungsprozesse und Lernkonzepte entwickelt werden. Bei der Auswahl der Teilnehmer:innen wurde auf fachliche Vielfalt und diverse Zugänge geachtet (bspw. IT, Pädagogik, Biologie). Als Gemeinsamkeit wiesen sie vielfältige digitale Erfahrungen und Interesse im Kontext von Lehren und Lernen auf (Digitalorientierung). Es handelte sich zusätzlich zum Projektteam der TH Köln um vier Studierende verschiedener Studiengänge (die zudem bereits viel Praxiserfahrung besaßen) und eine Referendarin (weitere Erläuterungen s. Kap. 4.1.). Im Prozess konnte identifiziert und entschieden werden, welche Perspektiven zu einem späteren Zeitpunkt hinzugeholt werden könnten (bspw. gartenbauliche Expertise, Lehramts-Studierende, Ackermemor*innen)⁴, sodass ein Praxistransfer im Sinne einer möglichen Adaption der Ideen in die Realität überprüft werden kann (Sinnhaftigkeit). Die Fokusgruppe wurde zu in diesem Zeitraum aber stabil gehalten und keine weiteren Teilnehmenden hinzugefügt. Lediglich den letzten Workshop besuchte eine Mitarbeiterin des Ackerdemia e.V. als teilnehmende Beobachterin. Die anfängliche Idee, die Fokusgruppe zeitnah um Perspektiven von weiteren Praktiker:innen (Landwirt:innen/ Gärtner:innen) oder Fachrichtungen (Agrarwissenschaftler:innen/ Landschaftsgestalter:innen/ Architekt:innen) zu erweitern, wurde beiseitegelegt: Die Dynamik und der Ideenreichtum der Gruppe waren bereits äußerst vielfältig und die Gruppengröße erschien sehr gut gewählt, um Sprechanteile gleichmäßig aufteilen zu können⁵.

Was? Die Arbeit mit der Fokusgruppe zielte in erster Linie auf die Generierung von Ideen und den Austausch zu Gelingensbedingungen für die Erstellung eines hybriden Lernkonzepts.

⁴ Die Kapazitäten der Ackerlehrkräfte sollen vor allem in die konkrete Testung der digitalen Ackerstunde (Prototypentestung) einfließen. Das Hinzuziehen der sekundären Zielgruppen ((Groß-)eltern und Schüler*innen) kann in einem weiteren Schritt abgewogen werden.

⁵ Sollte die Arbeit mit dieser Fokusgruppe erneut aufgenommen werden, kann das Hinzuziehen weiterer Perspektiven jedoch sinnvoll sein, um neue Dynamiken in veränderter Gruppen- und Fachkonstellation anzustoßen.

Diskussionsleitende Themen konnten bspw. sein: Bildung für nachhaltige Entwicklung, Bindung & Community, Kommunikation & Bewegung im digitalen Raum, selbstgesteuertes Lernen, Train-the-Trainer-Konzepte, Beziehung & Beziehungsarbeit, Umgang mit Verantwortung, Diversität & Inklusion, Motivation & Einstellungen, Gefühle & Erleben, soziale Einflüsse etc. Drei Themen wurden aus einem Themenpool in Absprache mit dem Ackerdemia e.V. ausgewählt und in die Fokusgruppe ihren Anforderungen entsprechend eingebracht: 1) Blended Learning, 2) Bindung und Communities, 3) BNE (digital) & Prototypentestung.

Wie? Gemeinsam mit der Fokusgruppe wurden in Online-Workshops und über Fokusgruppeninterviews verschiedene Perspektiven auf Blended und E-Learning vertieft, Problemfelder identifiziert und Zukunftsmodelle skizziert. Die virtuellen Treffen fanden 1x/Monat mit einem zeitlichen Umfang von 60-75min über Zoom statt, individuelle Vorbereitungszeit vor dem jeweiligen Treffen betraf ca. zusätzliche 30min, ist jedoch nach Bedarf und Interesse anpassbar gewesen. Methodisch wurde überwiegend einem flipped classroom Modell gefolgt: Die Teilnehmenden bereiteten sich mit Hilfe von (medialen) Kurzinputs im Vorfeld zu jedem Gruppentreffen selbstorganisiert vor, sodass die gemeinsame Zeit möglichst erkenntnisreich durch intensiven Austausch genutzt werden konnte.

Dieses Konzept berücksichtigte die Diversität der Kompetenzen der Teilnehmenden und verfolgte gleichzeitig den Anspruch an selbstgesteuertes Lernen, welcher auf der E-Learning-Plattform erfüllt sein soll. Die Workshops folgten einem im Grundsatz induktiven Vorgehen mittels empirisch-qualitativer Exploration mit dem Ziel, die Anforderungen von Lehrer:innen an eine moderne Lernumgebung im Sinne der Vision des Ackerdemia e.V. beschreiben zu können. Dabei wurden theoretische Vorüberlegungen sinnvoll einbezogen, ohne jedoch das Leitprinzip der Offenheit zu verletzen. Auch strategische Ziele, Teamentwicklung, Weiterbildung und methodisch-didaktische Komponenten wurden mitgedacht – unter Einbezug der theoretischen Rahmungen des lebenslangen und intergenerationalen Lernens. Die Auswertung des so entstandenen Materials erfolgte über zusammenfassende Darstellungen in Kategorie-Systemen und wurde zeitnah nach jedem Gruppentreffen transparent kommuniziert. Irritierende oder mehrdeutige Kategorien wurden noch einmal mit den Teilnehmenden vertieft und anschließend zugeordnet.

Unter anderem wurden folgende Leitfragen verfolgt: Was sind die Erwartungen von Nutzer:innen an die Online-Angebote von Ackerdemia? Welche kurz-, mittel- und langfristigen Entwicklungs- und Einsatzszenarien sehen die derzeitigen Nutzer:innen? Was sind die bisher größten Hemmnisse und Benefits einer Nutzung der Online Angebote? Eine ausführliche Umsetzung der Maßnahme der Think Tank Fokusgruppe wird in Kapitel 4.1. in diesem Bericht beschrieben.

Die Think Tank Fokusgruppe testete außerdem den weiterentwickelten Prototypen. Die Teilnehmenden der Fokusgruppe gaben Feedback zu ersten Clickdummies, Websites, konkreten Inhalten, Design und Aufbau. Die Konzeption (Agenda) und Auswertung der Workshops finden sich in Kap. 4.1. Templates der begleitenden Materialien zur Umsetzung der Workshops finden sich im Anhang, Anlage VI.

3.2.2. Feedback Weiterbildungskonzept

Der zweite Arbeitsbereich „Feedback Weiterbildungskonzept“ zielte darauf ab, Gestaltungsmöglichkeiten einer Ausbildung für Expert*innen im angewandten und nachhaltigen Schulgartenunterricht zu skizzieren. Durch Feedback der TH Köln wurde das Weiterbildungskonzept des Ackerdemia e.V. um medienpädagogische und mediendidaktische Perspektiven angereichert, um die „Zertifizierung Nachhaltigkeits-Lehrer: in/ Ackerdemiker:in“ konzeptionell zu erarbeiten.

Vorgehen Feedback Weiterbildungskonzept:

Wer? Es wurde ein Feedbackinstrument erstellt, mithilfe dessen ein strukturierter, umfassender Feedbackprozess erfolgen kann. In der Think Tank Fokusgruppe gewonnene Erkenntnisse zu konzeptionellen Vorbedingungen für impactvolles hybrides Lernen konnten bei Bedarf zusätzlich eingebunden werden.

Was? Mit dem Feedbackinstrument wurde die Konzepterstellung zur Weiterbildung TH-seitig begleitet. Dieses Feedbackinstrument umfasst Kernelemente organisierten Lernens und beschreibt wichtige Wirkfaktoren und Zusammenhänge in Bezug auf Blended Learning. Es wurde in Form eines Excel-Dokuments entwickelt. Es sollte unterstützen, notwendige Bildungsaktivitäten und -anforderungen strukturiert zu eruieren. Das Feedbackinstrument stellt einen Feedbackrahmen dar, innerhalb dessen gezielt Themen ausgewählt und näher untersucht werden konnten. Die Lernkonzepte, Programmanforderungen und theoretischen Rahmungen, auf die sich der Ackerdemia e.V. beruft, wurden mitgedacht, ergänzt und kritisch reflektiert, u.a. der Anspruch an eine konstruktivistische Didaktik, individualisiertes, selbstgesteuertes und lebenslanges Lernen, generationenübergreifendes Denken und Ansätze der inklusiven Bildung.

Wie? Es wurden Termine zwischen der TH Köln und dem Ackerdemia e.V. angeboten, zu denen Feedback entlang des Feedbackinstruments (s. Excel Kap. 4.2.) erfolgen konnte. Vor allem aber kann dieses Feedbackinstrument als Rahmung auch zukünftig über den Evaluationszeitraum hinaus vom Ackerdemia e.V. genutzt werden. Die Struktur gründete sich auf dem Programm und den Rahmenbedingungen der Gemüse-Ackerdemie und wurde erweitert um externe Elemente. So kann das Weiterbildungskonzept mit spezifischen Perspektiven/ Themen schrittweise erschlossen werden. Die Gesamtübersicht sorgte für Transparenz der zu verschiedenen Zeitpunkten der Evaluation noch unterberücksichtigten Themen. Dabei ist auch dieses Feedbackinstrument nur als vorläufiger, unvollständiger Reflexionsleitfaden zu verstehen, der noch weiterentwickelt werden kann. Über mehrere Ebenen können diverse Tiefen zu spezifischen, interessierenden Themen betrachtet und für die Entwicklung der Weiterbildungsmaßnahmen genutzt werden.

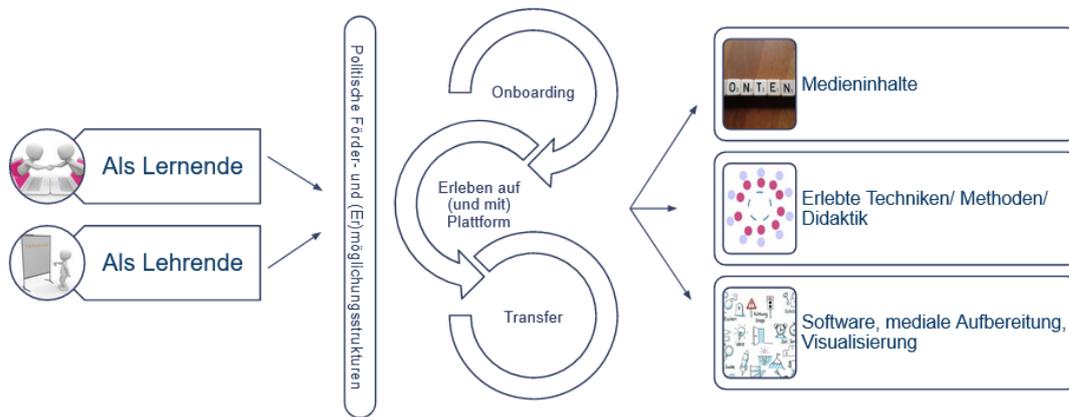


Abbildung 7 Berücksichtigte Perspektive zur Feedbackinstrumenterstellung

Die Abbildung veranschaulicht die Perspektive, mit der das Feedbackinstrument entwickelt wurde. Während Teil I und Teil II sich auf konzeptioneller Ebene bewegten, bietet die Prototypentestung die Option einer konkreten Rückmeldung noch während des Entwicklungsprozesses der E-Learning-Plattform.

3.2.3. Prototypentestung

Parallel zu den Testungen, die der Ackerdemia e.V. bereits mit einigen erfahrenen Ackerlehrer:innen durchführt, konnte erstes Feedback auch durch die TH Köln zum konkreten Prototypen gegeben werden. In diesem Schritt wurden erste Clickdummies, Websites, konkrete Inhalte und andere Projektbausteine getestet. Zu einem späteren Zeitpunkt wurde dann auch der Fokusgruppe eine Version des Prototypens zur Verfügung gestellt, um diesen zu feedbacken.

Im März 2021 ließ sich bereits ein erster Prototyp des Projekts evaluieren.

Darüber hinaus gaben die Evaluierenden Feedback zu konkreten Fragen des Entwickler:innenteams. Während der Entwicklung der E-Learning-Plattform traten sowohl konzeptionelle als auch konkrete Fragen auf. Das Projektteam der TH Köln ging in einen regelmäßigen Austausch mit dem Entwicklungsteam des Ackerdemia e.V., konkrete Fragen zu beantworten und Feedback zu geben. U.a. konnte hierbei auf das Feedbackinstrument als rahmengebendes Werk zurückgegriffen werden.

4. Überblick über die Inhalte der Aktivitäten

Nachdem in Kapitel 3 die Evaluationsaktivitäten in ihrer Struktur und ihrem Prozess begründet und beschrieben worden sind, erfolgt in diesem Kapitel die inhaltliche Darstellung der drei Arbeitsbereiche der Evaluation.

4.1. Think Tank Fokusgruppe

Die unter 3.2.1. formulierte Idee der Think Tank Fokusgruppe wurde in drei Workshops in der Zeit von April 2021 bis Juni 2021 umgesetzt.

Noch einmal spezifiziert wurde sie hinsichtlich des Teilnehmer:innenkreises. Gemeinsam mit der Auftraggeberin wurde entschieden, zunächst keine Praktiker:innen oder Ackerlehrkräfte in die Fokusgruppe mit aufzunehmen, sondern vielmehr eine kleine, arbeitsfähige Gruppe aus Studierenden verschiedener Fachrichtungen zusammenzustellen. Ausschlaggebend für diesen Fokus war der Wunsch des Ackerdemia e.V. entlang der in Kap. 3 formulierten Fragestellung, ein zukunftsfähiges Konzept zu erstellen, das möglichst seiner Zeit innovativ vorausseilt. Das Einholen der Perspektiven von Praktiker:innen oder bereits erfahrenen Ackerlehrkräften setzt der Ackerdemia e.V. selbst um. Daraus ergab sich folgender Teilnehmer:innenkreis in den Workshops, neben dem Projektteam der TH Köln selbst:

- 1) Masterstudent:in Gaming
- 2) Bachelorstudent:in Gaming
- 3) Bachelorstudent:in Code and Context
- 4) Referendar:in Gesamtschule für Biologie und Sport
- 5) Masterstudent:in Pädagogik und Management in der Sozialen Arbeit

Im Folgenden werden diese Workshops jeweils in ihrer Planung, Durchführung und Auswertung dargestellt. Dabei werden die Aspekte der Planung (Agenda + vorbereitende Inhalte & Fragestellungen im Sinne des Flipped Classroom Modells) im folgenden Bericht selbst abgebildet, während Skizzen zur Durchführung (Templates der im Workshop unterstützenden Materialien) und Aspekte der Auswertung (reduzierte Versionen) auf Grund des umfangreichen Materials lediglich in Auszügen im Anhang abgebildet werden. Dem Ackerdemia e.V. wurde das vollständige Material übergeben. Die Zustimmung aller Teilnehmer:innen zur Aufzeichnung der virtuell stattgefundenen Workshops wurde eingeholt (Template, Anhang Anlage III).

Workshop I: Blended Learning

Die Phase der Planung

Die Agenda: Blended Learning

Aufgabenstellung:

Wie sieht für Euch ein sinnvolles Blended Learning Konzept aus?

Setup in Mail vorab:

Material & Tools	<p>Zur Vorbereitung würden wir Euch um Folgendes bitten:</p> <ul style="list-style-type: none">• Wir nutzen als Videokonferenztool Zoom. Das Zoom Login schicken wir Euch via E-Mail zu.• Gerne möchten wir – sofern es die Bandbreite Eures Internets zulässt – mit aktivierter Kamera uns treffen, da es dann ein persönlicherer Austausch wird.• Wir nutzen als weitere Kollaborationsplattformen<ul style="list-style-type: none">○ Miro/ Jamboard○ Google Drive• Gerne verpflegt Euch mit kleinen Snacks oder Getränken nebenbei• Wir werden ca. 15min eher im Zoom-Raum sein, solltet Ihr Fragen, Anregungen, technische Hürden etc. haben. <p>Gern meldet Euch auch im Vorfeld, solltet Ihr Fragen, Anmerkungen oder Wünsche haben. Wir freuen uns auf unseren gemeinsamen Austausch!</p>
Aufgaben vorab	<ol style="list-style-type: none">1.) Bitte überprüft, ob Ihr Zugang zu den o.g. Tools habt (Zoom, Google Drive), unterschreibt die Einverständniserklärung und schickt sie an uns (5min)2.) Bitte bearbeitet Sheet 1 bis 3 Tage vor dem ersten Treffen: Vorstellung & Erfahrung mit dem Thema (15min)3.) Bitte lest Euch die Vorstellungen der anderen durch und kommentiert/ stellt Fragen (10min)4.) Vorinfo Ackerdemia: Bitte schaut Euch dieses Video an - es gibt einen ersten Eindruck zum Ackerdemia e.V. https://www.youtube.com/watch?v=D2eQaQhRcII (5min)

Vorbereitung für uns als Moderatorinnen:

Material & Tools	<ol style="list-style-type: none">1.) Plattformen erstellen & vorbereiten
Aufgaben	<ol style="list-style-type: none">1.) Wir haben Sheet 1 bereits ausgefüllt2.) Vorarbeit weitere Dokumente auf Share3.) Geschichte vorbereiten zum Einfühlen ins Thema4.) Versenden/ Hochladen der Agenda

Der Kurz-Workshop (75min):

Ziel	Vorgehen	Dauer	Methode
Begrüßung	Kurze einleitende Worte	5min	Folie 1
Grund (Warum)	<u>Warum:</u> Forschungsvorhaben TH Köln kurz erklärt mit seinen 3 Schritten <ul style="list-style-type: none"> ● Was wollen wir am Ende erreicht haben? ● Was ist das eigentliche Problem, das wir lösen wollen und wem helfen wir damit? ● Welche Motivation teilen wir? 	5min	Folie 2+3
Kennenlernen	<ul style="list-style-type: none"> ● Duzen/ Siezen ● Jede*r schreibt 2# zu sich auf ● Dokument Sheet 1 teilen Bildschirm: Alle an Bord? Konntet ihr es bearbeiten? <ul style="list-style-type: none"> ○ Bewusstsein für TN ○ Erwartungshaltungen # sagen und jede*r sagt 1-2 Sätze zu sich anhand des Docs, wenn möglich Ich fange mal an...	10min	Folie 3, Doc1, ##s
Arbeitsweise (Wie)	<u>Wie:</u> <ul style="list-style-type: none"> ● 1x/Monat 60-75min + 30min Vorbereitungszeit/ Monat ● Termine 5.5./ 16.6., dann schauen wir, ob wir den Juli-Termin noch benötigen und wie es um eure Zeit aussieht darüber hinaus ● Kurze Besprechung der Links & Tools, Fragen klären → Themenparkplatz + Interessierende Fragen in Doc gerne immer eintragen ● Vorbereitungs-Doc okay? Das würden wir wieder so machen mit neuem Thema ● Kommunikation mit Gruppe über E-Mailverteiler oder alternativer Dienst - für alle okay? ● Vom Ablauf her heute: <ul style="list-style-type: none"> •Kurzvorstellung Ackerdemia e.V. •Was macht der Ackerdemia e.V. •Idee des Projekts „Schulgarten digital“ •Wir denken frei, kreativ, assoziativ in die Idee Blended Learning ein – und lernen grundsätzlich. •Aufnahme ok? 	5min	Folie 3
<u>Themeneinstieg</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Problem kennenlernen/ erleben ● Ziel/ Zweck 	<u>Visualisierung des Problems:</u> <ul style="list-style-type: none"> ● provokative Statistiken, Anekdoten, Analogien, Film 	10min	

<u>Gemeinsames Erkunden</u> Divergente Phase: TN entwickeln viele Ideen, die für das jeweilige Thema relevant sind	<u>Mindmapping + Mindmap-Spiel:</u> <ul style="list-style-type: none"> • vorbereitete Mindmap Blended Learning: alle arbeiten weiter daran • from good to bad, from bad to good; hindsight, insight, foresight (auch zum framing & re-framing) • nach 5min: Friederike und ich „ärgern“, kommentieren, stellen in Frage etc. 	15min	Jamboard
<u>Stärken-Schwächen</u>	<ul style="list-style-type: none"> • freie Diskussion über Stärken/ Schwächen 	5min	Jamboard Folie 6
<u>Konkretisieren</u> Konvergente Phase: TN suchen nach Mustern der generierten Ideen und priorisieren diese nach best. Kriterien, z.B. Realisierbarkeit Zuletzt: Punkten, mit welchem Thema es weitergeht	<u>Gruppenarbeit 2 Personen in Breakout Sessions</u> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn ich ... dann würde ich... (Wünsche persönlich) • Wir teilen euch jetzt zu zweit in Breakout-Sessions ein. Bitte überlegt euch gemeinsam vor dem Hintergrund unserer Diskussion bis hierhin, wie ihr folgende Sätze ergänzen würdet: 1.) "Mit dem Smartphone auf dem Acker" bedeutet für mich... 2.) Dazu brauche ich ... 3.) Für mein Umfeld bedeutet das ... 4.) Wenn ich ein Blended Learning Programm erstellen würde, dann wäre mir wichtig ... 	5min	Jamboard Folie 7
<u>Abgleich gesamt</u>	<u>Clustern & Kategorien:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellen in Gesamtgruppe • Diskussion, ob es Kategorien/ Cluster gibt, wie diese in Verbindung stehen etc. und "Punkten": Was finde ich relevant 	10min	Jamboard Folie 8
<u>Abschluss & Hausaufgabe</u>	<u>Nächste Schritte</u> <ul style="list-style-type: none"> • gibt es noch Anmerkungen oder Fragen? • Formulierung des Werts dessen, was wir erreicht haben HA 2: Bindung & Communities 	5min	
ENDE PÜNKTLICH!!!			

Die vorbereitenden Inhalte und Fragestellungen, die den Fokusgruppen-Teilnehmer:innen im Vorfeld zugeschickt wurden:

HA-Sheet 1: Vorstellung und bisherige Erfahrungen mit dem Thema

1.) Bitte stellt Euch hier ein wenig vor: Tragt Euren Namen oben in die Tabelle ein und sucht dann nach Worten, Bildern, Links oder Videos, die Eure Interessen widerspiegeln. Kopiert dann 1 der Inhalte in eine passende Zeile unter der Namensspalte (5min).

	Name						
Beschreibe Dich in wenigen Worten							
Füge ein Bild Deines Lieblingsessens ein							
Füge ein Bild ein, das repräsentativ dafür ist, wie Du lernst							
Dein Studienfach/ Beruf/ Disziplin							
Schlüsselwort über Dein Fachgebiet							
Schlüsselwort über Deine Persönlichkeit + Foto							
Schreibe auf, was für Fragen Du an die anderen hast							
Hier ist Platz für Deine Erwartungen							

2.) Gerne notiere hier, welche Erfahrungen Du bisher mit Blended Learning, E-Learning oder ganz allgemein mit Lernen gemacht hast. Füge auch gerne Links, Fragen, Bilder oder Umfragen an, wenn Du da etwas hast, was Du mit Lernen assoziiert (5min).

3.) Es gibt viele Videos zum Thema Blended Learning – bei Interesse kannst Du Dir diese zwei hier anschauen, sie geben einen sehr kurzen Überblick, bleiben dabei allerdings entsprechend an der Oberfläche (5min).



Der Werbeblock ab 1.25min ist nicht mehr sehenswert 😞
 Wenn Du Gedanken, Fragen etc. anschließend hast, schreibe Sie gerne direkt darunter auf

Die Phase der Durchführung

Die Durchführung erfolgt entsprechend der Agenda. Die Templates der den Workshop I unterstützenden Materialien befinden sich im Anhang, Anlage IV).

Die Phase der Auswertung

Im Anschluss an den Workshop wird eine inhaltliche Mitschrift interessierender Sequenzen thematisch strukturiert und kommentiert und als Dokument an den Ackerdemia e.V. versandt. Außerdem werden sequenziell Ausschnitte aus den Diskussionen im Think Tank verschriftlicht. Die thematische Strukturierung, inklusive der Kommentierung, findet sich im Anhang, Anlage V.

Hierbei handelt es sich um Ausschnitte der Gesamtauswertung aufgrund des großen Umfangs des Materials. Dem Ackerdemia e.V. wurde die umfangreiche Auswertung zugeschickt.

Workshop II: Bindung & Communities

Die Phase der Planung

Die Agenda: Bindung & Communities

Aufgabenstellung:

Wie stellt ihr Bindung her? Zu was und wem fühlt ihr euch verbunden/zugehörig und warum?

Vorbereitung für uns als Moderatorinnen:

Material & Tools & Aufgaben	HA 2 Sheet und Erklärung mit 2 Aufgabenbereichen darin versenden, Jamboard
Aufgaben	Zu Beginn des Treffens auf Aufnahme hinweisen und nochmal bedanken für Einverständniserklärung; Hinweis Themenparkplatz

Der Kurz-Workshop (75min)

Ziel	Vorgehen	Dauer
Check-In	Icebreaker (thematisch) Jede*r schaut in sein Smartphone und sucht nach einem Foto/Bild/ Post aus einem Chat/ Social Media, was für ihn*sie in den letzten Tagen etwas Besonderes ausgedrückt hat; dann der Reihe nach in die Kamera halten und kurz erklären, warum dieser Ausschnitt gewählt wurde.	5min
17:40: Housekeeping	<ul style="list-style-type: none"> ● Agenda heute: ● Nachfassen vom letzten Mal "Blended Learning" ● Bindung & Communities ● IT Lead von Ackerdemia würde das nächste Mal gerne als stille Beobachterin teilnehmen bzw. Mitarbeiterin von ihr. Okey? 	5min
17:45: Rückblick Blended Learning	<ul style="list-style-type: none"> ● Letztes Mal sind wir ja am Ende schnell in eine spezifische Diskussion eingestiegen, was echt cool war. Für die Themen, die wir aber noch festhalten wollen - schaut euch nochmal 5min unsere Sammlung an & ergänzt gern Stichpunkte auf Folie 10. ● 10min Diskussion über Stichpunkte auf Folie 10. 	15min
18:00: Themeneinstieg Bindung & Communities	<ul style="list-style-type: none"> ● Einstieg Bindung & Communities, freie Assoziation, viel Reden, gerne auch Links/ Bilder posten (Folie 12) → wenn wenig kommt, Anregungen aus Excel bzgl. Räume, Sprache, Menschen, Themen etc. geben ● unter Zuhilfenahme von ggf. HA: zu welchen Communities fühlt ihr euch hingezogen/ verbunden? Warum? Zu welchen nicht? Wie stellt ihr Bindung her? 	10min
18:10: Teamarbeit (2er)	Fragen vom Ackerdemia e.V. <ul style="list-style-type: none"> ● Wie bringen wir Lehrer*innen dazu sich häufig einzuloggen bzw. die Plattform viel zu nutzen? ● Wie steigern wir die Nutzung von Unterrichtseinheiten/Übungen/Material? ● Wie könnten wir Wertschätzung und Sichtbarkeit der Lehrer*innen verstärken? (Teamfolien 13,14,15) 	15min
18:20: Zusammenführen in Gesamtgruppe	<ul style="list-style-type: none"> ● Vorstellen der Teamfolien jeweils ● Diskussion in Gesamtgruppe 	15min

18:35: Konkretisieren	<ul style="list-style-type: none"> • Punkten, mit welchem Thema es weitergeht, was besonders wichtig ist auf Teamfolien mit Stift 	5min
18:40: Abschluss & Hausaufgabe	<u>Nächste Schritte</u> <ul style="list-style-type: none"> • Gibt es noch Anmerkungen, Fragen, Kritik, Wünsche? • Nächstes Mal Mitarbeiterin vom Ackerdemia e.V: dabei, ggf. Input Ackerlehrkraft, um ans Thema BNE digital dichter heranzukommen • Wie geht es weiter: Termin Juli/ August thematisieren & weitere Teilnahmemöglichkeit, ob Friederike nochmal auf Gruppe zugehen darf bei Bedarf 	5min
ENDE PÜNKTLICH!!!		

Die vorbereitenden Inhalte und Fragestellungen, die den Fokusgruppen-Teilnehmer:innen im Vorfeld zugeschickt wurden:

Für den Ackerdemia e.V. ist es von besonderer Wichtigkeit, dass die Lehrkräfte die E-Learning Plattform mit all` den angebotenen Materialien, Wissen und weiteren Ressourcen gerne nutzen. Daher haben wir das Thema Bindung & Communities angedacht, mit Euch nächste Woche zu diskutieren.

1.) Aktivität: Online-Ethnographie (20min)

Wenn ihr Lust habt, lasst uns die nächsten Tage mal uns selbst beobachten und gerne hier Notizen oder auch Screenshots anfügen von den „Communities“, in denen wir uns bewegen – oder auch nicht bewegen. Folgende Fragen können uns bei der Selbstbeobachtung helfen:

In welchen Online- und Offline Communities bewege ich mich oder fühle ich mich zugehörig? Welche nicht? Ab wann wird etwas für mich zur Community/ einer Gemeinschaft?
Was sehe ich mir an, was höre ich, was fühle ich dabei?
Welche Erfahrungen mache ich (im Austausch mit anderen)?
Wie trete ich in Kontakt mit der Community und warum und wann?
In was für Räumen bewege ich mich? Räume zur Unterhaltung, zum Lernen, für Gesellschaft, zum Entspannen, für Politik etc.?

2.) Mini Input – wenn noch Zeit und Interesse ist 😊

Wir wollen gern mit Euch untersuchen, wie Menschen in Online-Communities interagieren und wie Bindung zu einer Community aufgebaut werden kann. Einer Gemeinschaft angehören, mit Menschen kommunizieren, vielleicht für eine gemeinsame Sache sich einsetzen? Dabei können wir unterschiedliche Aspekte betrachten, z.B. den Unterschied zwischen Fremd- und Selbstwahrnehmung von Personen, die online agieren oder auch wie Meinungsbildung online passiert, wie und durch wen Entscheidungen getroffen werden. Oder auch, auf welcher unterschiedlichen Art sich Unterstützung in einer Learning Community ausdrücken kann oder wie autonomes Lernen ohne direkte Lehrperson funktionieren kann. Es kann auch darum gehen, wie es die Themen sind, die die Teilnehmenden einer Community verbinden und die Leidenschaft, etwas zu bewirken. Es kann darum gehen, Stärken zu stärken und damit Veränderung (& Lernen) zu erzeugen, aus einer inneren Motivation heraus. Es kann Räume der Macht und Räume des Ausruhens geben in einer (virtuellen) Community, explizite und implizite Werte, Normen und Rollen, Gefahren und Freuden. Bezogen auf dieses Themenfeld und die darin liegenden Prozesse, gibt es – wie so oft mal wieder – sowohl 1. schlichte Erklärvideos als auch 2. persönliche TED Talks. Hier 2 Beispiele, die jedoch nur kleine Auszüge aus dem großen Themenfeld rund um Bindung & Communities benennen.

1. [Creating a Powerful Fully Online Learning Community](#) (4:00min)
2. [Virtual communities and social media by Jim Rawson](#) (10:28min)

Habt ihr dazu Gedanken? Fällt Euch dazu noch etwas ein? Notiert gern Eure Gedanken, Fragen, Kritiken hier:

Die Phase der Durchführung

Die Durchführung erfolgt entsprechend der Agenda. Die Templates der den Workshop II unterstützenden Materialien befinden sich im Anhang, Anlage VI).

Die Phase der Auswertung

Im Anschluss an den Workshop wird eine inhaltliche Mitschrift interessierender Sequenzen thematisch strukturiert und kommentiert und als Dokument an den Ackerdemia e.V. versandt. Außerdem werden sequenziell Ausschnitte aus den Diskussionen im Think Tank verschriftlicht. Die thematische Strukturierung, inklusive der Kommentierung, findet sich im Anhang, Anlage VII.

Hierbei handelt es sich um Ausschnitte der Gesamtauswertung aufgrund des großen Umfangs des Materials. Dem Ackerdemia e.V. wurde die umfangreiche Auswertung zugeschickt.

Workshop III: Bildung für nachhaltige Entwicklung (digital) & Prototypentestung

Die Phase der Planung

Die Agenda: BNE (digital) + Prototypentestung

Der Kurz-Workshop (75min)

Zeit	Thema	Methode
17.30	<ul style="list-style-type: none"> <u>Begrüßung</u> (auch: Mitarbeiterin Ackerdemia e.V.) 	
17.35	<ul style="list-style-type: none"> <u>Warm-Up:</u> Welcher Gegenstand in Eurem Zimmer könnte „nachhaltige Bildung“ für Euch symbolisieren? Warum? Wie hätte dieses Bildungserlebnis virtuell stattfinden können? 	Wenn kein Gegenstand im Zimmer gefunden wird, kleine Zeichnung anfertigen
17.45	<ul style="list-style-type: none"> <u>Ziele für nachhaltige Entwicklung:</u> Wie kann der Weg zur Erreichung der Ziele aussehen? Welche Kompetenzen von wem braucht es dazu? 	<u>Jamboard 2:</u> Bezogen auf Deutschland; erster Einstieg ist über HA-Vorbereitung erfolgt; frei drauf los reden oder schreiben oder beides, damit kein Gedanke verloren geht – wenn ihr Verbindungen zum Thema von letzter Woche seht (Bindung & Communities), gerne auch beifügen; gerne auch einzelne Kachel herauspicken
17.55	<ul style="list-style-type: none"> <u>Breakout Sessions:</u> Fragen aus HA diskutieren 	<u>Jamboard 3-5:</u> auf Jamboard festhalten Kernaspekte
18.05	<ul style="list-style-type: none"> <u>Vorstellung der Breakout Session-Ergebnisse:</u> Jede Gruppe stellt 1min die Hauptaspekte aus der Diskussion vor 	<u>Jamboard 6:</u> während Gruppe vorstellt, schreiben andere Fragen/ weitere Ideen etc. hinzu
18.10	<ul style="list-style-type: none"> <u>Dekade des Handelns:</u> Wenn ich morgen als Bundeskanzler*in aufwache, dann würde ich... 	<u>Jamboard 6:</u> Alle schreiben die Satzenden hin, die ihnen einfallen
18.15	<ul style="list-style-type: none"> <u>Voraussetzungen des Handelns:</u> Was sind positive Voraussetzungen, um sich aktiv für eine Veränderung hin zu mehr Nachhaltigkeit einzusetzen? 	<u>Jamboard 7:</u> Gleiches gilt wie zu Beginn: drauflosreden, wer einen Gedanken hat, der bewahrt werden soll, direkt aufschreiben und gern mündlich drauf zurückkommen
18.20	<ul style="list-style-type: none"> <u>Bedeutung für Schulen im Akteursnetz:</u> Konkret machen für Ackerdemia 	<u>Jamboard 8:</u> Was bedeutet Bildung für nachhaltige Entwicklung für Schulen, Lehrkräfte, Schüler*innen?

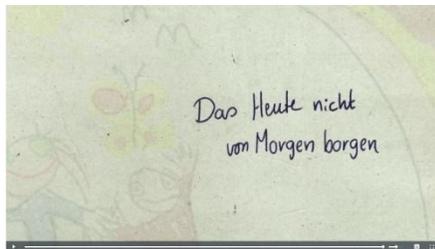
18.25	<ul style="list-style-type: none"> • <u>BNE digital auf E-Learning Plattform:</u> Verbindung zum Prototypen 	<u>Jamboard 9:</u> Was bedeutet das für den Prototypen, den ihr in seinem ersten Entwurf kennengelernt habt?
18.35	<ul style="list-style-type: none"> • Feedback an Ackerdemia, wenn gewollt 	
18.40	<ul style="list-style-type: none"> • Inhaltliches Ende, Verabschiedung Mitarbeiterin Ackerdemia e.V. • Ab-Moderation & Hinweis auf Doodle-Link für ca. August/ September für Essenseinladung 	
18.45	ENDE PÜNKTLICH!!!	

Die vorbereitenden Inhalte und Fragestellungen, die den Fokusgruppen-Teilnehmer:innen im Vorfeld zugeschickt wurden:

HA Sheet 3: BNE (digital) & Prototypentestung

Nach bewährtem Vorgehen, haben wir hier für Euch wieder zwei Aspekte zur Vorbereitung für unseren nächsten Workshop zusammengestellt – zum einen etwas Input, zum anderen ein paar Fragen.

1. Kurz-Input



Erklärvideo allgemein: https://www.bmbf.de/bmbf/de/bildung/bildung-fuer-nachhaltige-entwicklung/bildung-fuer-nachhaltige-entwicklung_node (2min48)



Erklärvideo allgemein: <https://www.youtube.com/watch?v=bP7g9py-jus> (2min32)



Perspektive auf Kita & Grundschule: <https://www.youtube.com/watch?v=0XDjSGhGGF0> (4min25)



Anwendungsbeispiel einer Rallye Schüler*innen der Tüftlerakademie: https://www.youtube.com/watch?v=2iwY7P7VZ_Y&t=2s (1min29)

Hast Du Fragen, Anregungen, Kritik zu den Videos?

2. Vier Fragen zur Vorbereitung

- Gab es Schlüsselmomente oder Erfahrungen in deinem Leben/ Alltag, die eine Verhaltensänderung hinsichtlich Nachhaltigkeit bei Dir ausgelöst haben? Welche Momente waren das? Was hast Du verändert (auch ganz kleine Aspekte sind spannend)?
- Das eigene Verhalten im Kontext des großen Ganzen auf der Erde zu sehen kann sowohl inspirieren als aber auch überfordern. Nach welchen Kriterien triffst Du Entscheidungen? Ein paar Beispiele aus dem Alltag reichen 😊
- Werteorientierung scheint oft ein abstraktes Thema. In den Communities und Peer Groups, in denen Du Dich bewegst: welche Unterscheidungen und welche Gemeinsamkeiten stellst Du hinsichtlich Werteorientierung in den verschiedenen Gruppen fest? Welche Rolle spielst Du dabei und wofür setzt Du Dich ein, ganz konkret? Warum?
- Lebenslanges Lernen - intergenerational und in einem globalisierten Kontext – welche Methoden, Strategien, Ideen und Vorgehensweisen kennst Du, um der Idee des lebenslangen Lernens zu folgen? Welche Bedeutung bekommt das Digitale dabei?

Außerdem wurde in Vorbereitung der Prototyp zum derzeitigen Status getestet und die vielfältigen Screens als auch der Gesamteindruck von Fokusgruppen-Mitgliedern kommentiert.

Die Phase der Durchführung

Die Durchführung erfolgt entsprechend der Agenda. Die Templates der den Workshop I unterstützenden Materialien befinden sich im Anhang, Anlage VIII.

Die Phase der Auswertung

Im Anschluss an den Workshop wird eine inhaltliche Mitschrift interessierender Sequenzen thematisch strukturiert und kommentiert und als Dokument an den Ackerdemia e.V. versandt. Außerdem werden sequenziell Ausschnitte aus den Diskussionen im Think Tank verschriftlicht. Die thematische Strukturierung, inklusive der Kommentierung, findet sich im Anhang, Anlage IX.

Hierbei handelt es sich um Ausschnitte der Gesamtauswertung aufgrund des großen Umfangs des Materials. Dem Ackerdemia e.V. wurde die umfangreiche Auswertung zugeschickt. Darunter auch die Kommentare zur konkreten Testung des Prototypens durch die Fokusgruppe (nicht in der Anlage enthalten, sondern bei Bedarf).

4.2. Feedbackinstrument Weiterbildung

Das Feedbackinstrument stellt sechs Ebenen dar und folgt der Analysestruktur vom Generellen zum Spezifischen. Je nach Bedarf des Ackerdemia e.V. sollten vorab ein bis zwei Schwerpunkte gewählt werden, auf die sich der Feedbackprozess konzentriert.

1. Ebene: Zielebene. Auf dieser wird jeweils eines der Zielbilder des Ackerdemia e.V. beschrieben. Daran richtet sich der Blickwinkel für die nachfolgenden Ebenen.

2. Ebene: Gestaltungsebene. Diese analysiert auf einer Metaebene die Gesamtstruktur, die methodisch-didaktische Gestaltung im Entwicklungskreislauf und die strukturelle Gestaltung.

3. Ebene: Inhaltsebene. Hier werden a) die Wissensstufen des Ackerdemia e.V. zu Klimaverantwortung & Resilienz, nachhaltigem Handel und Konsum, Naturzusammenhängen und Klimaschutz, Gesunde Ernährung und Gemüsetalente beleuchtet. Diese werden wie auch b) die Qualifikationsziele in die Entwicklungsgrade Volle Möhre I & II und Schlauer Bauer I & 2 eingeordnet. Dabei können Anregungen zum c) Wissenstransfer Berücksichtigung finden. Schließlich erhalten die definierten Kompetenzbereiche des Ackerdemia e.V. (Ackerkompetenz, BNE-Kompetenz, Gemüsekompetenz) Beachtung, die durch erforderliche Kompetenzen bei Bildungsaktivitäten in einer hybriden Lernumgebung ergänzt werden, bspw. mediengestützte Methodenkompetenz, Sozial- und Sprachkompetenz.

4. Ebene: Lernebene. Die Betrachtungsrichtung folgt hier verschiedenen Lernwegen und Spannungsfeldern, die sich auf tun können. Der Lernweg a) Individuum (Mikroebene) betrachtet Möglichkeiten der standardisierten Nutzung durch das Individuum, bspw. der Berücksichtigung diverser Lerntypen und individualisierte Möglichkeiten, bspw. Gestaltungsoptionen für die persönliche Lernumgebung. Der Lernweg b) Organisation & Schule (Mesoebene) stellt (Einzel-)Schulen, bspw. mit ihrer Ressourcenbereitstellung, in den Fokus und den Ackerdemia e.V. selbst, bspw. mit seiner eigenen Lernkultur. Der Lernweg c) Organisation & Bildungspolitik (Makro) betrachtet bildungspolitische Rahmenbedingungen und ggf. zu benennende Lernbegleitungen.

5. Ebene: Raumebene. Hier liegt die Perspektive auf den Spezifika der Gestaltung und Nutzung der a) Lehr-, Lern- und Leerräume und den verwendeten b) Sprachen & Metaphern, die diese gestalten und Rückschlüsse auf mögliche Denkräume der Lernenden zulassen. Außerdem werden hier die Lebenseigenschaften der Didaktik nach C. Alexander gesucht, bspw. ob geeignete Proportionen der Aktivitäten vorliegen.

6. Ebene: Evaluationsebene. Um lebenslanges Lernen und Entwicklung eines Weiterbildungskonzepts gewährleisten zu können, braucht es auch dessen stetige Evaluation. Hier soll beleuchtet werden, inwieweit das Weiterbildungskonzept selbst sich dieser Anforderung stellen kann. Es werden die Perspektiven auf die a) Evaluation des Lernerfolgs und b) Evaluation der Plattform eingenommen. Die a) Evaluation des Lernerfolgs sollte verändertes Handeln der Lehrer*innen in den 7 Wirkungsfeldern (z.B. Bewegung, Sozialkompetenzen, Naturerfahrung) und den Kompetenzbereichen (z.B. Ackerkompetenz, BNE-Kompetenz) des Ackerdemia e.V. betrachten und hier jeweils Lernvoraussetzungen, -aktivitäten, -handlungen und -effekte berücksichtigen.

Die b) Evaluation der Plattform kann anhand der Kriterien Stimmigkeit, Institutionalisierung, Realisierbarkeit und langfristige Wirkung angedacht werden.

Ein Ergebnis aus jedem Feedbacktermin sollte sein, dass ein besseres Verständnis über das zu Beginn definierte Zielbild besteht, indem Bedingungen zur Erreichung des Zielbildes und evtl. Problemstellungen formuliert und Lösungsansätze skizziert werden.

Da es sich um ein aktives Instrument handelt, kann es hier lediglich in unvollständigen Auszügen abgebildet werden. Die Vielfalt der Ebenentiefen kann hier aus technischen Gründen nicht abgebildet werden. Die vollständige Excel liegt dem Ackerdemia e.V. vor und kann bei Bedarf angefragt werden.

1. Gestaltung (Meta)	<p>A Gesamtstruktur</p> <p>A1 Einbindung in Gesamtschul-/ Landes-/ Bundeskonzept (Schule von morgen: von Schulpflicht zur Bildungspflicht)</p> <p>A2 Unterstützung didaktischer Arrangements im Unterricht</p> <p>A3 zur Intensivierung der Unterrichtsvor- und nachbereitung</p> <p>A4 zur Kooperation & Kollaboration über Klassenzimmer/ Schule hinaus</p> <p>A5 Onlinephase mit 5 Aspekten</p> <p>A6 Inklusive Aspekte an Bildung</p> <p>A7 Intergenerationales Lernen & generationenübergreifendes Denken</p>
	<p>B Methodisch-didaktische Gestaltung im Entwicklungskreislauf</p> <p>B1 Definition Wissens- und Qualifikationsziele</p> <p>B2 Inhalte (Curriculum Schule) & Lernziele standardisiert</p> <p>B3 Kompetenzprofile & prozessorientiertes Lernen in Szenarien</p> <p>B4 Transferaufgaben & Praxisprojekte benötigen Formular individueller Kompetenzziele</p> <p>B5 Entscheidungssituationen werden provoziert</p> <p>B6 Lernen als Aneignung</p> <p>B7 Lernen als Partizipation</p> <p>B8 Didaktik als Architektur- und Designprozess nach Ansatz "pattern language"</p>
	<p>C Inhaltliche Gestaltung</p> <p>C1 Multimedialität & Interaktivität: Videos, Audios, Podcasts, Printmedien etc.</p> <p>C2 Differenzierte Templates mit Ansichten, diverse Aufgabentypen</p> <p>C3 Layout veränderbar, Materialien bearbeitbar</p> <p>C4 User-Tracking für Testung Nutzer*innenfreundlichkeit</p> <p>C5 Basis Lernendenprofile für individualisierte Lernpfade</p> <p>C6 User Generated Content</p>
	<p>D Strukturelle Gestaltung</p> <p>D1 Formelles Lernen</p> <p>D2 Informelles Lernen & nonformales Lernen</p> <p>D3 Erfolgsfaktoren</p> <p>D4 Lernformen & Orte</p> <p>D5 KoPinG & Sozialformen: Kommunikative Praxisbewältigung in</p> <p>D6 Medien, Kommunikation, Dokumentation</p> <p>D7 Erfolgskontrollen</p> <p>D8 Einbindung von Externen</p> <p>D9 Kluges Identity Management</p>

2. Inhalt	E Wissensstufen
	E1 Wissensvermittlung
	E2 Wissensaufbau
	E3 Wissensverarbeitung
	E4 Austausch & gemeinsame Weiterentwicklung in Learning Community
	E5 Wissenstransfer
	E6 Wissenssicherung & -management
	E7 Struktur
	E8 Verbindlichkeit
	E9 Kommunikation in Räumen für offene Fragen (Foren, Webinare, Chats)
	E10 Lernbegleitung durch E-Tutor*innen & E-Coaches, Expert*innen
	E11 LuL bekommen regelmäßig Rückmeldung, flankiert durch Feedback Lerntandems
	E12 implizites Wissen
	E13 explizites Wissen
	F Qualifikationsziele
	F1 Angestrebte Qualifikation
	F2 Strategische Ziele der Schule
	F3 Wahrscheinliche Qualifizierungsmöglichkeiten
	F4 Lernziele
	F5 Orga & Flankierung durch E-Coaches
	F6 Problemorientierung/ -stellung/ emotionales Konfliktinduzieren
	F7 Individuelles, selbstgesteuertes Lernen
	F8 Strukturierungshilfen für individuelles Lernen
	F9 Rückmeldungsstrukturen
	F10 Vergleichsmaßstäbe im Leistungsvergleich
	G Wissen transferieren
	G1 Erfahrungslernen mit Transferaufgaben
	G2 Überwinden erster realer Schwierigkeiten/ Dissonanzen
	H Kompetenz(entwicklungs)bereiche
	H1 Sachwissen
	H2 Fachwissen
	H3 Fertigkeiten
	H4 Kompetenz verstehen
	H5 Motivation
	H6 Wertinklusio & -interiorisation: Regeln, Werte, Normen zu eigenen
	H7 Wertmediation als Selbstorganisationsdisposition für Problemstellungen i.d. Praxis
H8 Umgang mit Unsicherheiten	
H9 Umgang mit Dynamik	
H10 Umgang mit Komplexität	
H11 Umgang mit Vernetzung	
H12 Prinzip des exemplarischen Lernens	

3. Lernen	I Lernwege & Individuum (Mikro)
	I1 standardisiert
	I1.1 selbstorganisiertes Lernen
	I1.2 selbstgesteuertes Lernen
	I1.3 fremdgesteuertes Lernen
	I1.4 Sturkturmerkmale des COM-
	I1.5 Blended Learning-Struktur
	I1.6 Lerntyp
	I1.7 Rollen & Verantwortlichkeiten
	I2 individualisiert
	I2.1 Lebenslanges Lernen
	I2.2 Persönliche Lernumgebung
	Prozesse, Curriculum, WBT, Lernmaterialien, Termine, Gruppen, Vereinbarungen
	informelle Lernprozesse, Erfahrungsberichte, Case Studies, Projektberichte, Präsis, Themenspeicher, Lösungshilfen
	I2.2.3 asynchrone COM
	I2.2.4 synchrone COM
	I2.2.5 E-Portfolio: Persönliche Lernmappe, Kompetenzprofile,
	I2.2.6 Subjektivität
	I2.2.7 Ästhetik
	I2.2.8 Wissen & Verständnis von
	I2.2.9 Praktiken
	I2.2.10 Identität
	I3 In Gruppen
	I3.1 Learning Communities
	I3.2 Communities of Practice
	I3.3 Tagging & Blogs & Wikis
	I3.4 Videos & Podcasting
	I4 KOPING-Qualifikation (Wissensaufnahme & Verarbeitung)
	I5 Coaching-Praxiserfahrung (Wissenstransfer)
	I6 Selbstorganisation & Wissensmanagement (Lernen im
	I7 Individualisierte
	I8 Prozess ist aktiv, selbstgesteuert, konstruktiv, emotional, situativ, sozial
	I9 Rollen & Verantwortlichkeiten
	I10 Einstellungen von LuL & SuS
	I11 Eingsinn, Subjektivität & indiv. Aneignungsprozesse
	I12 Informell Gelerntes ins Formale übertragbar
	J Lernwege & Organisation (Meso)
	J1 Einzelschule(n)
	J1.1 Ressourcenbereitstellung
	J1.2 Organisations- und Lernkultur (Einstellung LuL & SuS)
	J1.3 lernende Organisation
	J1.4 Einstellungs-, Wissens-, Verhaltensänderung diverser agents", Supportfunktion für Technik, Stabilität der Technik, Bedürfnisorientierung an Schule
	J1.6 Organisatorische Nutzung im Lehrpersonen-Team
	J1.7 Triade effizientes Wirtschaften, ökologische Verträglichkeit, Wohlbefinden der Menschen darin
J2 Ackerdemia	
J2.1 Ressourcenbereitstellung	
J2.2 Organisations- und Lernkultur	
J2.3 lernende Organisation	
K Lernwege & Bildungspolitik (Makro)	
K1 Rahmenbedingungen	
K2 Verwaltung	
L Lernbegleitung	
L1 Planer*in	
L2 Autor*in	
L3 Coach*in	
L4 Trainer*in & Tutor*in	

4. Räume	M Allgemeine Räume
	M1 Lehrräume
	M2 Lernräume
	M3 Zwischenräume (Austausch, Erholung) für Freiräume, Rückzug/ Dialog, Entdeckung, Kreativität, "Wartezonen", Korridore/ Treppen"
	M4 Leerräume
	M5 Atmosphäre & Verpflegung: Wo kann man es sich gemütlich machen (Schriftart & -form)
	M6 Augenhöhe
	M7 Machtdynamik
	M7.1 Wer kommuniziert mit wem?
	M7.2 Gibt es bald "gute LuL" & "schlechte LuL"?
	M7.3 Wie ist die hierarchische Ordnung im alltäglichen Umgang?
	M7.4 Gewohnheitsrechte
	M7.5 Implizite Trennlinien
	M7.6 Gesprächsklima
	M7.7 Wer initiiert Gespräche/
	M7.8 Herrscht Verbots- oder
	M7.9 Wird Rücksicht aufeinander genommen?
	M8 Identifikation & Wir-Gefühl
	M9 Zum Flanieren, Spielen, Lernen
	M10 Room & Space
	M11 Personalisierte Lernumgebung
	M12 Außerschulische Lernorte
	M13 "Draußen sein"
	N Sprache & Metaphern
	N1 als Denkräume/ wie sozial
	N2 als Orientierung (was wird durch Sprache ermöglicht/ verdeckt)
	N3 Weitungen & implizite/ explizite Verbote
	O Lebenseigenschaften der Didaktik
	O1 inklusive Hierarchie div. Didaktischer Gestaltungsebenen Proportionen (Aktivitäten, Gruppengröße, thematische Blöcke etc.)
	O3 Boundaries (Grenzen ziehen & mit didakt. Mehrwert versehen)
	O4 Alternating Repetition (Wechsel der Aktivitätsmuster)
	O5 Positive Space (aufeinander folgende Lernsequenzen unterstützen kohärent; in verschiedenen Kontexten stimmig zu Lernziel & späteren Sequenzen)
	O7 Local Symmetries (größere Aktivität wird durch kleinere, ähnliche Sequenzen verstärkt)
	Lernaktivitäten werden durch dritte verknüpft, sodass fließende Übergänge)
	O9 Contrast (aufeinander folgende Lernaktivitäten kontrastreich)
	O10 Gradients (schrittweise Heranführung an ein Lernziel)
	O11 Roughness (keine exakt gleichen
	O12 Echoes (bei WH unterschiedliche Aspekte betonen)
	O13 The Void (kreative Unterbrechungen planen/ auch
	O14 Simplicity & Inner Calm (keine zu komplexen Lernarrangements)
	O15 Not-Separateness (zeitliche Choreographie ist fließend)

5. Evaluation	P Evaluation Lernerfolg
	P1 Messung Kompetenzzuwachs
	P2 Abweichungsanalyse
	P3 Wirtschaftlichkeitsrechnung
	P4 Optimierungsmaßnahmen
	P5 Verändertes Handeln der LuL i.d. Wirkfeldern
	P5.1 Lernvoraussetzungen
	P5.2 Lernaktivitäten
	P5.3 Lernhandlungen
	P5.4 Lerneffekte
	P6 Verändertes Handeln der LuL i.d. Kompetenzbereichen
	P6.1 Lernvoraussetzungen
	P6.2 Lernaktivitäten
	P6.3 Lernhandlungen
	P6.4 Lerneffekte
	Q Evaluation Plattform

4.3. Prototypentestung und konkrete Fragen des Entwicklungsteams und Testung

Im März/ April 2021 hat das Projektteam selbst virtuell den zum derzeitigen Stand entwickelten Prototypen der E-Learning-Plattform betrachtet und Feedback dazu gegeben. Während der Entwicklungsphasen im Zeitraum vom 18.02.2021 bis 07.05.2021 kamen beim Entwicklungsteam des Ackerdemia e.V. konkrete Fragen auf, die ausführlich durch das Projektteam beantwortet wurden und somit direkt in die Konzept- und Entwicklungsarbeit einfließen konnten. Die Antworten sind äußerst umfangreich und werden daher in diesem Bericht nicht abgebildet, können aber bei Bedarf beim Ackerdemia e.V. oder dem Projektteam angefragt werden. Bei den Fragen handelte es sich um folgende:

18.02.-25.02.2021:

- 1.) Gibt es ein Best Practice Beispiel einer digitalen Bereitstellung von Bildungseinheiten für Lehrende?
- 2.) Welcher Bildungsanbieter, welche Beispiele/ Screenshots o.ä. können empfohlen werden?
- 3.) Wie komplex ist eigentlich das Angebot für die Pädagog:innen von Bildungsanbietern mit digitalen Bildungsmaterialien und Lernangeboten?
- 4.) Wie konkret ist die mitgelieferte Stundenvorbereitung? Wie viel Anleitung braucht es? Wie müssen die Materialien aufbereitet/ eingebettet sein? Wie tiefgreifend ist das Angebot?
- 5.) Gibt es ein getestetes Idealbild aus einem Evaluationsprojekt?

25.02.-04.03.2021:

- 1.) Bisher spielen vor allem bei dem Programm für die Kita-Kinder die Gemüse-Charaktere eine große Rolle. Sie tauchen auf in den AckerGeschichten und auf ganz vielen Grafiken usw. Welche Rollen sollten diese Charaktere in der Schule, insbesondere in der 3. & 4. Klasse spielen?
- 2.) Sollte es Leitcharaktere wie Rudi Radieschen geben?
Wie nutzt man sie didaktisch am sinnvollsten in dieser Altersklasse?
- 4.) Sollten in jedem Thema die gleichen Figuren vorkommen oder je Modul ein Charakter?

12.03.-18.3.2021:

- 1.) Brauchen die Lehrer:innen die Lernziele? Was muss da drinstecken?
- 2.) Wie stark wird damit gearbeitet?
- 3.) Wie bereite ich das sinnhaft auf?

21.04.-07.05.2021 (die Fragen werden auch in der Fokusgruppe mitgedacht):

- 1.) Wie bringen wir Lehrer:innen dazu, sich häufig einzuloggen bzw. die Plattform viel zu nutzen?
- 2.) Wie steigern wir die Nutzung von Unterrichtseinheiten/ Übungen/ Material?
- 3.) Wie könnten wir Wertschätzung und Sichtbarkeit der Lehrer:innen verstärken?

Vorläufige Ergebnisse und Ausblick

Das Vorhaben des Ackerdemia e.V. im Projekt „Schulgarten Digital“ zielt auf ein zeitgemäßes und zukunftsfähiges Lernmodell. Es wird auf Erfahrungslernen in der Gruppe und in der Natur auf dem Schulacker gesetzt. Dies ankert im formalen Bildungsort Schule, erfolgt also über einen stark systematischen und in die curriculare Struktur sich einfügenden Zugang.

Acker und Schule sind zwei konkrete Lernorte. Der Ackerdemia e.V. verfolgt gleichwohl das Ziel, einen hybriden Lernort bereitzustellen, welcher analoges und digitales Lernen strukturiert und intelligent zueinander in Bezug setzt und so einen erweiterten Möglichkeitsraum des Online-Lernens und -Lehrens bereitstellt. Wer sich auf dieses Unterfangen einlässt, muss zwangsläufig offline Bewährtes hinterfragen und ein Blended Learning Konzept als eine eigenständige, vollwertige Lernumgebung begreifen. Diese Lernumgebung ermöglicht sowohl neue Möglichkeiten für LuL im Umgang mit digitalen Medien im Schulkontext (welche trotz des Distanzunterrichts während der Corona-Pandemie immer noch wenig für die pädagogische Arbeit oder für die Ausbildung eigener Qualifikationen und Kompetenzen genutzt werden). Schließlich befördert der Ansatz positive, lerntheoretisch fundierte Digitalisierungsentwicklungen in der Schule und kann wichtige Erfahrungswerte beisteuern. Dies ist auch ein Grund dafür, dass es wichtig ist, dass derartige Projektvorhaben auch im Prozess sichtbar in Forschung und Praxis gestaltet werden.

Der Ackerdemia e.V. ist sich der spezifischen Rahmen- und Gelingensbedingungen seiner Lernräume bewusst: virtuell, Schulacker, Klassenzimmer. Insbesondere die Gestaltung der Übergänge und Zwischenräume sind methodisch und didaktisch zu gestalten. Zudem ergeben sich mit den „neuen Räumen“ erweiterte Möglichkeiten zum kollegialen oder fachlichen Austausch, für Zusammenarbeit und Dialoge, Entdeckung und Kreativität. Hier besteht möglicherweise noch Raum für konzeptionelle Schärfungen und innovative „Raumnutzung“ im digitalen Raum, etwa für Erholung, Verpflegung, Rückzug und Wartezonen, Räume der Privatheit und Räume der Gemütlichkeit. In der virtuellen Lernumgebung können hier Korridore, Treppenhäuser, eine Cafeteria oder ein Vertrauenszimmer und diverse Schriftarten und -formen zu unterschiedlicher Wahrnehmung sorgen und Atmosphäre(n) schaffen. Damit wird die Anregung gegeben, dem Grundansatz des spielerischen Lernens etwas mehr Raum zu geben, um so den Weg „von der Schule zum Acker und zurück“ stärker erlebnisorientiert zu gestalten, gleich ob für LuL oder SuS. Ferner könnten Ansätze entwickelt werden, welche den intergenerationalen Austausch zwischen LuL und SuS zu BNE-Themen befördern gleichwie das gemeinsame Erarbeiten, Erkunden und Erleben auf Augenhöhe. Eine dahingehende Erweiterung des Konzepts könnte beinhalten, das gemeinsame Lernen auf dem Schulacker und das Erforschen der Inhalte der Online-Lernplattform zu ermöglichen. Zum jetzigen Zeitpunkt wird mit dem Wissensvorsprung der Lehrkraft gearbeitet. Es könnte eine innovative Weiterentwicklung sein, hier spielerisch digitale Medien zu nutzen, um stärker die Ideen, Vorgehensweisen und Ziele der SuS einzubinden.

Es könnte beispielsweise auch eine eigene Themen- und Unterrichtseinheit von Ackerdemia entwickelt werden, die eventuell auch ausnahmsweise unter einer CC-Lizenz publiziert wird, um so Sichtbarkeit und Reichweite zu erhöhen (Themengebiet: BNE, Didaktik: "Öffnung von Schule"/Vernetzung mit Fachleuten, Selbstbewusstsein und die Selbstwirksamkeit der Schüler:innen erhöhen). Bei der Entwicklung der Unterrichtsreihe/ Materialien wäre zu empfehlen, Kinder und Jugendliche aktiv zu beteiligen ("Kinder-Fokusgruppe"). Dies würde auch der *methodisch-didaktischen Gestaltung* im Entwicklungskreislauf zugutekommen, die u.a. Lernen als Aneignung und als Partizipation versteht. Dabei bedarf es auch online eines ausgeprägten Reflexionsprozesses der Lehrer:innenpersönlichkeit, die bspw. durch LuL-Peer-Groups unterstützt werden kann: die Bedeutung von inklusiver Hierarchie, dem Setzen von Grenzen und das Einteilen geeigneter Proportionen von Gruppengrößen, Aktivitäten und thematischer Blöcke kann in der einzelnen Lehrperson-Klassenbeziehung individuell sein und virtuell neue Auseinandersetzungen benötigen. Hier kann erneut die Herausforderung erkannt werden, dass sich die LuL noch im eigenen Reflexions- und Aneignungsprozess befinden, während sie diesen bereits bei den SuS begleiten müssen.

Die *strukturelle Gestaltung* im Blended Learning Konzept, insbesondere im Projekt „Schulgarten Digital“, umfasst die Ambiguität, die das gleichzeitig stattfindende formelle, non-formale und informelle Lernen vor allem von den LuL einfordert. Dies gilt es besonders im Blick zu behalten, da es letztlich erhöhtes Engagement der LuL bedeutet, welches entweder durch intrinsische Motivation derselben gerne und freiwillig erbracht wird oder aber durch externe "Incentives" angereichert werden müsste. Hier ist der Ackerdemia e.V. gut beraten, Strukturen zu entwickeln, welche ja divers ausfallen können, etwa über "Badges", mit welchen die LuL ihr Engagement in ihrem beruflichen Netzwerk (z.B. #Twitter-Lehrerzimmer) sichtbar machen können oder über formellere Strukturen etwa die Zusammenarbeit mit Trägerstrukturen und die Bereitstellung von Zertifikaten.

Erfolgsfaktoren, die in der weiteren Projektarbeit Berücksichtigung finden sollten, sind ferner, dass der „Schulgarten Digital“ den LuL eine Art "One-Stop-Shop" bieten sollte, also als erste Anlaufstelle für das Thema im Bildungskontext gekannt, geschätzt und angesteuert wird - mit inhaltlichem und methodischem Anspruch! Hier erhalten die LuL Strukturen, Orientierung, (Selbst-)Lernmöglichkeiten und didaktisches Material. Damit dieser Anspruch an die Lernumgebung erfüllt werden kann, ist zu empfehlen, auch weiterhin systematisch und kontinuierlich die Zielgruppe in die Entwicklungsprozesse einzubeziehen. Es wird konzeptionell noch weiter zu bestimmen und zu identifizieren sein, welche Lernformen und -orte klar definiert und festgelegt, welche offen mit mehr Freiheitsräumen gestaltet sein sollen.

Dies gilt es sowohl für LuL als auch für SuS zu konkretisieren und beinhaltet bspw., zu welchen Zeitpunkten und mit welchen Instrumenten und Methoden, Lernziele, Lernerfolge und Kompetenzen gemessen werden sollten – auf dem Acker? Im Chat? Im Klassenraum? In der Präsentation, beim Pflanzen? Beim Schreiben? Das Thema ist differenziert zu betrachten und bedarf einer tieferen Auseinandersetzung, empfehlenswert ist hier auch ein Austausch mit weiteren Akteuren wie etwa dem Institut für zeitgemäße Prüfungskultur e.V. (pruefungskultur.de).

Zur *inhaltlichen Gestaltung* kann zum jetzigen Zeitpunkt lediglich auf konzeptioneller Ebene eine vorläufige Bewertung vorgenommen werden. Multimedialität und Interaktivität durch Videos, Audios, Podcasts und Printmedien werden nach Einschätzung der Autorinnen angemessen berücksichtigt. Ansätze, um individuelles Lernen und Arbeiten zu unterstützen, bestehen, beispielsweise auch mit der Bereitstellung verschiedener Aufgabentypen. Dies erscheint insbesondere wichtig, um den Praxisbedarfen der LuL zu entsprechen, um etwa ad hoc und bedarfsorientiert während der Schulstunde auf Materialien verschiedener Schwierigkeits-, Intensitäts-, und Schwerpunktbereiche zu greifen zu können. Dabei ist zu betonen, dass es für viele LuL sicherlich hilfreich wäre, wenn sowohl das Layout als auch die Materialien bearbeitbar und ergo anpassbar blieben.

Grundlegend sollten die LuL dabei unterstützt werden, sich auf der Plattform selbstbestimmt zu organisieren und die Lernumgebung entsprechend ihrer Bedarfe einrichten zu können, das beinhaltet auch die Möglichkeit, User Generated Content einzustellen und Kommunikations- und Dokumentationsmöglichkeiten zu erhalten. Auch die SuS könnten perspektivisch stärker in den Blick genommen werden, denkbar sind etwa die Unterstützung individualisierten Lernens derselben und eine entsprechende Abbildung in der Lernumgebung.

In der Lernumgebung werden die Qualifikationsziele der LuL (volle Möhre & schlauer Bauer I & II) gut dargestellt. Über diese konkreten Inhalte hinausgehend, wird angeregt, weitergehende Kompetenzen und Qualifikationen in den Blick zu nehmen. So könnte es überlegenswert sein, über sog. Intervisions-Netzwerke Rückmeldestrukturen zu schaffen (auch über die eigenen Schulaktuer:innen hinaus), um die Lenkung der eigenen Emotionen und inneren Konflikte im Lernprozess zu begleiten. Auch schaffen derartige Netzwerke Vergleichsmaßstäbe und können als Orientierung gelten. Denn die LuL können in der Lernumgebung, die der „Schulgarten Digital“ für sie bereithält, mit eigenen Bedürfnissen, Fähigkeiten und weniger ausgebildeten Kompetenzen konfrontiert werden, bspw. wenn sie draußen, vom Regen überrascht, auf dem nassen Acker stehen. Vor dem Hintergrund dieser Aspekte kann die Empfehlung ausgesprochen werden, neben dem Aufbau der bereits im Programm berücksichtigten Kompetenzen der Acker-, BNE-, Gemüse- und Verstetigungskompetenz, noch weitere Kompetenzen als wünschenswert für das Programm zu berücksichtigen. Hierzu sollten u.a. gehören:

die Hybridisierungskompetenz (Übergänge erkennen & gestalten), mediengestützte Methoden- und E-Moderationskompetenz (Anforderungen an Online-Moderation kann sich in Elementen stark von der Offline-Moderation unterscheiden), Medienkompetenz, Informationskompetenz, Sozial- und Sprachkompetenz (Ausdruck, Sprache und Aktions- Reaktionsmuster benötigen virtuell diverse Sensibilitäten). Ein Blended Learning Konzept erwartet zudem meist Arbeitszeiten über die Präsenz-Unterrichtszeit hinaus: vor allem für die Kommunikation, Kooperation und Kollaboration auf der Online-Plattform bedarf es nicht nur individueller Vorbereitungszeiten der einzelnen Lehrkräfte, wie es sie auch im Offline-Unterricht bedarf, sondern auch aktive Kommunikation über Chats, Foren und E-Mails – über das Klassenzimmer und die Schule hinaus.

Die grundsätzliche Chance und Herausforderung kann zugleich darin erkannt werden, dass der Ackerdemia e.V. mit den LuL sowohl in der Rolle der Lehrenden als auch der Lernenden zusammenarbeitet. Sobald diese Doppelrolle den einzelnen Beteiligten bewusst ist, lassen sich davon hohe Reflexionsmöglichkeiten und Entwicklungspotentiale erwarten, sowohl für das Produkt selbst als auch für die individuelle LuL-Entwicklungslaufbahn.

Dies führt zum dahinter liegenden *Konzept des Lernens*. Es werden sowohl standardisierte, im Programm vordefinierte Lernwege als auch individualisierte Lernwege für die LuL angeboten, so dass Eigensinn, Subjektivität und individuelle Aneignungsprozesse möglich sind. Noch wenig ausgeprägt scheint der Lernweg der Organisation: hiermit ist zum einen die Schule gemeint, die sich mit der Etablierung des „Schulgarten Digital“ auch auf eine Lernreise bewegen könnte (bspw. Ressourcenbereitstellung, Organisations- und Lernkultur von SuS & LuL) als lernende Organisation, Schulleitungen als „change agents“, Supportfunktionen für Technik und der Bewältigung der Triade zwischen effizientem Wirtschaften, ökologischer Verträglichkeit und dem Wohlbefinden der Menschen, zum anderen wie der Ackerdemia e.V. als Organisation sich stets weiterentwickelt. Letzteres ist zwar konzeptionell nicht deutlich geworden, jedoch auf der operativen Ebene durch das stete Fragen nach Feedback und der Offenheit für Kritik und Neugier auf das bestmöglich anzustrebende Ergebnis. Schließlich benötigt es auch einen gewissen Lernweg auf der Makroebene der Bildungspolitik: Eine Herausforderung kann darin erkannt werden, dass der Ackerdemia e.V. zum einen mit dem „Schulgarten Digital“ als Schulexterne von außen an die Institution Schule herantritt. Dies kann den Vorteil der unverblendeten und unabhängigen Perspektive auf das Schulsystem einerseits bedeuten, andererseits jedoch auch den Nachteil, bei Schulen werben zu müssen, ohne dass diese bereits die intrinsische Motivation zur Projektteilnahme bereitstellen und damit Widerständen zu begegnen, da evtl. bildungspolitische oder verwaltungsorganisatorische Aspekte als Hemmnisse erscheinen. Um Aspekte der inklusiven Bildung und des generationenübergreifenden Lernens auch auf der Online-Plattform umzusetzen, können zukünftig Barrierefreiheit und das Öffnen auch für Schulexterne angedacht werden (bspw. Großeltern, Fachexpert:innen). Dies sollte sich nicht nur in den Zugängen der Plattform, sondern auch in den Materialien ausdrücken.

User Testings mit einem entsprechend erweiterten Personenkreis sollte zu einem ferneren Projektzeitpunkt bedacht werden. Schule als lernende Organisation und Akteurin im Stadtteil wird konzeptionell bereits im „Schulgarten Digital“ mitgedacht, indem sekundäre und tertiäre Zielgruppen (Großeltern usw.) erwähnt werden. Darüber hinaus wird im „Schulgarten Digital“ durch die Evaluierenden die Chance gesehen, Schule als Netzwerkpartnerin im Stadtteil noch weiter zu öffnen und sowohl ihre eigene Infrastruktur bereitzustellen als auch mit anderen Organisationen oder Institutionen sich mit Ressourcen zu unterstützen und damit noch näher an Lebenswelten, Denk-, Sprach- und Wissensräume zu gelangen.

Als eine weitere Herausforderung für die LuL in der Online-Lernumgebung kann sich herausstellen, dass diese in die Situation kommen, dass die Schüler:innen sich in spezifischen virtuellen Settings besser auskennen als sie selbst. Dies tritt im Offline-Kontext eher seltener auf. Dies ist aus pädagogischer Perspektive zwar keinesfalls kritisch zu sehen, sondern kann im Gegenteil die Möglichkeit des Kompetenzzuwachs und der Ausgestaltung der Beziehung sowohl für SuS als auch für LuL bedeuten. Jedoch sind hier weitere Kompetenzen bei den LuL aufzubauen, um vorbereitet zu sein. Dieser Aspekt wird vor allem prägnant, weil LuL sich nach wie vor in Bewertungs- und Beurteilungssituationen den SuS gegenüber befinden. So können künftig Aspekte wie Privatheit, Individualisierung, Transparenz, Identifikation, Persönlichkeit und Macht kritisch für und im Programm diskutiert werden. Ferner sollte bedacht werden, dass das Programm sich der Faktoren bewusst ist, die soziale Ungleichheiten noch verstärken können: virtuell genutzte Sprache und Metaphern können Denkräume aufmachen, die sozial konstruiert sind und es bedarf Achtsamkeit der LuL für sich selbst als auch für die online verwendete Sprache: Was wird durch Sprache wem ermöglicht/ was wird durch sie wem verdeckt/ beschränkt? Dabei ist der physische Raum, in dem sich LuL und SuS auch während Online-Lernzeiten befinden, mitentscheidend für Lernerfolge (bspw. Gerätezugang, ruhige Arbeitsatmosphäre, Ortswechsellmöglichkeiten für Trennung zwischen Arbeit und Privatem etc.).

Die Evaluierenden ziehen das Fazit, dass mit dem Projekt „Schulgarten Digital“ ein innovatives, zukunftsweisendes Vorhaben für Lehrkräfte und für Schulen entworfen und umgesetzt wird. Als lebenslang Lernende werden Lehrkräfte dabei unterstützt, junge Menschen an ein Schlüsselthema unserer Zeit heranzuführen und gemeinsam mit ihnen zu zentralen Aspekten zu arbeiten, zu lernen und zu forschen. Das geht zeitgemäß nur analog und digital, blended und hybrid und insofern ist der eingeschlagene Weg des Vereins „Schulgarten digital“ auf der Basis der durch die Evaluation gewonnenen Einblicke als thematisch und methodisch-didaktisch wegweisend zu bewerten.

Anhang

Anlage I

Konzept: Evaluation Ackerdemia Schulgarten Digital (28. Mai 2020)

Konzept: Evaluation Ackerdemia Schulgarten Digital

28. Mai 2020

Christian Friedrich
+49 176 20575586
me@christianfriedrich.org

Prof. Dr. Friederike Siller
friederike.siller@th-koeln.de

Präambel

Der Verein Ackerdemia e.V. möchte im Rahmen des Projekts „Schulgarten Digital“ ein digitales multimediales Bildungskonzept entwickeln. Mit vielfältigen Medieninhalten, einer cleveren Verknüpfung digitaler und analoger Lernorte sowie mithilfe einer weiterentwickelten online Lernumgebung sollen die Inhalte und Ziele der Ackerdemia Bildungsprogramme unterstützt und ausgebaut werden. Mehr zu dem Vorhaben findet sich im DBU Projektantrag „Schulgarten Digital“ aus Juli 2019 (Anlage).

Um die Entwicklung der Medienangebote, der Software Infrastruktur und der Lernorte stetig zu unterstützen, zu begleiten und zu verbessern, soll für den Projektzeitraum bis Ende 2022 ein Evaluationskonzept entwickelt und umgesetzt werden. Die Parameter des Evaluationskonzepts folgen einem Design Based Research Ansatz und sollen eine schlanke und zielführende Evaluation ermöglichen. In Iterationen soll so die Entwicklung von Software und Medienangeboten auf ihre Zielgenauigkeit hin beobachtet und analysiert werden. Ebenso soll das Evaluationskonzept über den Verlauf des Projekts anpassbar und flexibel bleiben. Die in Teilen explorativ angelegte Arbeit der Plattformevaluation soll so bestmöglich unterstützt werden, damit jeweils aktuelle Fragen auch noch in den Evaluationsprozess hineingegeben werden können. In diesem ersten Konzept soll daher die Evaluation so genau wie möglich, aber mit entsprechenden Freiheiten versehen, beschrieben werden. Sofern sinnvoll, ist beabsichtigt die Evaluation auch mithilfe von Studierenden der Medienpädagogik und angrenzender Studienfächer der Technischen Hochschule Köln durchzuführen und somit das Projekt auch von Studierenden beforschen zu lassen.

Der Evaluation liegt ein partizipativ-nutzenorientierter Ansatz zugrunde, d. h. die Nutzbarkeit der Evaluation durch Auftraggebende und andere Stakeholder steht im Mittelpunkt der Konzeption. Der partizipative Ansatz wird mit der Beteiligung des Auftraggebenden (Ackerdemia e.V.) bei der Abstimmung des Evaluationsdesigns, den Erhebungen, der Prozessreflexion und der Bewertung der Ergebnisse umgesetzt. Die Wirkungsziele und -kriterien (Zielwerte) des Projekts sowie ein Wirkungsmodell dienen zur Fokussierung und Strukturierung der Evaluationsaktivitäten.

Die Evaluation orientiert sich an den Standards der DeGEval - Deutsche Gesellschaft für Evaluation - gemäß derer Evaluationen möglichst

- durchführbar (realistisch, reflektierend, diplomatisch und kostenbewusst),
- nützlich (für Evaluationszweck und Informationsbedarf der Nutzenden),
- genau (Gültigkeit und Aussagekraft) und
- fair (respektvoll, ausgewogen)

sein sollen.

Ackerdemia e.V. unterstützt die Evaluation durch den Zugang zu Zielgruppen zwecks Teilnahme an (Online-) Befragungen und rechtzeitigen Versand der Einladung zur Befragung und Rücklaufanhebung oder das Bereitstellen von E-Mail-Adressen bzw. Kontaktdaten mit vorheriger Einwilligung der Personen zur Kontaktaufnahme durch die Evaluation.

Fokus der Evaluation

Der Fokus der Evaluation liegt auf der Zielgruppe der Grundschullehrer*innen, die das Bildungsprogramm GemüseAckerdemia mit den Schüler*innen umsetzen. Die Angebote der Plattform orientieren sich entlang der Programmstufen der GemüseAckerdemia, die mit zunehmender Kompetenz und Selbständigkeit einhergehen. Mit jedem Jahr wechseln die Schulen in eine höhere Programmstufe und sind nach insgesamt 4 Jahren in der Lage, den Acker selbständig zu bestellen und in ihr Unterrichtsprogramm einzubinden. Die Befähigung der Grundschullehrer*innen und Lernorte zu dieser Selbständigkeit wird durch drei Präsenzfortbildungen pro Jahr erreicht. Die Plattform soll den Lehrer*innen entlang der Programmstufen modular aufeinander abgestimmte Inhalte ergänzend zu den offline-Fortbildungen bieten. Ziel dieses Blended Learnings ist die Weiterbildung der Lehrer*innen zu „Nachhaltigkeitslehrer*innen“ und damit eine langfristige Bindung an Nachhaltigkeitsthemen.

Vor diesem Hintergrund stehen folgende Fragen im Fokus der Evaluation:

Sind die gewählten Bildungs- und Kommunikationsformate geeignet, die Grundschullehrer*innen zu erreichen?
Treffen sie auf eine entsprechende Resonanz?

Sind die Inhalte und Botschaften zielgruppengerecht und verständlich aufbereitet?

Wie wirken die einzelnen Maßnahmen im Hinblick auf Motivation, Erkenntniszugewinn und tatsächlich verändertes Handeln der Lehrer*innen?

Durch die Mitwirkung von Studierenden wird angestrebt, den Fokus der Evaluation auch auf andere Zielgruppen zu erweitern. So kann z.B. untersucht werden, inwieweit die für Grundschullehrer*innen entwickelten Angebote auf die Zielgruppen der Pädagog*innen in Kitas oder der Mentor*innen übertragbar sind.

Ablauf: Evaluation

Die hier genannten Daten und Zeiträume sind änderbar und werden in der jeweiligen Vorabkommunikation mit dem Team von Ackerdemia anhand der Release-Daten des Programms angepasst.

1 - Juli 2020: Wirkungsziele, Wirkungskriterien und Wirkungsmodell

Gemeinsam mit dem Auftraggeber werden die zentralen Wirkungsziele im Rahmen eines Wirkungsmodells des Projekts entwickelt und Kriterien für die Wirkung festgelegt. Dies dient der strukturierten Vorbereitung der Befragung und Fokusgruppe von Grundschullehrer*innen im September und der weiteren Evaluationsaktivitäten.

Die Evaluation orientiert sich dabei an der Wirkungslogik bzw. den Wirkungsstufen von Phineo, mit deren Hilfe die gesellschaftliche Wirkung eines Projektes gemessen bzw. ermittelt werden kann (Abb. 1).⁶ Dabei wird davon ausgegangen, dass sich die Wirkung eines Projektes in Form von unterschiedlichen Stufen darstellen lässt. Als Input, was Ackerdemia e. V. an Ressourcen in das Projekt investiert, werden z.B. Arbeitsstunden, Material, Knowhow, Eigenleistung usw. miteinbezogen. Ergebnis dieses Inputs sind i.d.R. leicht quantifizierbare Outputs, wie die Online-Bildungsangebote oder Informationsmaterialien etc. Bei den Outputs wird unterschieden in einen planmäßigen Ablauf (Stufe 1), dass die Zielgruppe (AckerLehrer*innen) erreicht werden (Stufe 2) und inwieweit diese zufrieden sind (Stufe 3). Die Wirkung beginnt mit einer tatsächlichen Veränderung bei der Zielgruppe (ab Stufe 4), ob diese das Bewusstsein verändert (Stufe 4), dementsprechend ihr Handeln verändert (Stufe 5) und dies auf lange Sicht die Lebenslage der Zielgruppe positiv beeinflusst (Stufe 6). Die langfristige Wirkung des Projekts auf die Gesellschaft wird als Impact bezeichnet (Stufe 7).



Abbildung 1: Phineo-Wirkungsstufen.

2 - September/Oktober 2020: Befragung und Fokusgruppe

Was sind die Erwartungen von Nutzer*innen an die online Angebote von Ackerdemia? Welche kurz-, mittel- und langfristigen Entwicklungs- und Einsatzszenarien sehen die derzeitigen Nutzer*innen? Was sind die bisher größten Hemmnisse und Benefits einer Nutzung der Online Angebote? Diese und ähnliche Fragen sollen in einem ersten Evaluationszyklus im Sommer 2020 ausgebaut werden. Befragt werden sollen vor allem Nutzer*innen, die bereits Erfahrungen mit den Angeboten von Ackerdemia gemacht haben.

Formate

Die Formate im Jahr 2020 werden erheblich durch die Vorgaben einer Bekämpfung der Corona-Pandemie mitbestimmt.

- Befragung von Grundschullehrer*innen
- Fokusgruppe online

Diese Formate können dazu dienen, die User Stories für das online Programm zu prüfen und zu schärfen.

⁶ Kurz, B. & Kubek, D. (2018): Kursbuch Wirkung, 5. Auflage, PHINEO, Berlin.

Der Auftakt über die Befragung von Grundschullehrer*innen soll gewählt werden, weil diese eine der zentralen Nutzer*innengruppen ausmachen und sie im Vergleich zu weiterführenden Schulen eher in der Lage sind, die Inhalte und Konzepte von Ackerdemia in den Schulunterricht zu integrieren.

3 - November/Dezember 2020: Evaluation Prototyp

Zu diesem Zeitpunkt lässt sich bereits ein erster Prototyp des Projekts evaluieren. Daher wird hier einerseits weiter mit dem eher explorativen Vorgehen in Schritt 1 fortgefahren, es soll aber auch eine Kontrollgruppe ergänzt werden. Diese Kontrollgruppe, alle Mitglieder unerfahren mit den Angeboten von Ackerdemia, soll die Ergebnisse der stabilen Fokusgruppe erweitern und validieren. In diesem Schritt können erste Clickdummies, Websites oder konkrete Inhalte und andere Projektbausteine getestet und evaluiert werden.

Formate

Die Formate im Jahr 2020 werden erheblich durch die Vorgaben einer Bekämpfung der Corona-Pandemie mitbestimmt.

- stabile Fokusgruppe (rekrutiert aus Schritt 1, soweit wie möglich)
- Kontrollgruppe: Studierende Lehramt, Medienpädagogik / Mediendidaktik

4 - April/Mai 2021

Zu diesem Zeitpunkt kann eine Betaversion der Plattform und ihrer Funktionalitäten evaluiert und weiterentwickelt werden. Somit ergibt es erstmals Sinn auch quantitative Befragungen in Betracht zu ziehen und so die qualitativen Arbeiten anzureichern.

Formate

Inwiefern die Möglichkeiten für Evaluationsmaßnahmen sich im Kontext der Corona-Pandemie für das Jahr 2021 ändern, lässt sich zu diesem Zeitpunkt nicht seriös vorhersagen.

- Umfragen, A/B Tests
- Stabile Fokusgruppe, Kontrollgruppe

Ein A/B Test ist eine Methode, in der verschiedenen Gruppen (A und B) jeweils unterschiedliche Varianten eines Produkts oder Service präsentiert werden. So kann zum Beispiel Gruppe A die originale Variante einer Website präsentiert werden während Gruppe B mit einer in der Ansprache, der Menüführung oder dem Design geänderten Variante der an sich ähnlichen Website interagiert. Denkbar ist solch ein Vorgehen auch für Material wie Arbeitsblätter, Flyer, Broschüren oder andere Medienprodukte.

5 - Juli/August 2021

Analog zu dem Evaluationstermin im Frühjahr 2021 lassen Formate im Sommer 2021 ein Zwischenfazit zu. Daraus abgeleitet ist es möglich, die Evaluation für die zweite Projekthälfte zu planen, die Evaluation selbst zu betrachten und so für eine sinnhafte Evaluation bis Projektende zu sorgen.

Formate

Inwiefern die Möglichkeiten für Evaluationsmaßnahmen sich im Kontext der Corona-Pandemie für das Jahr 2021 ändern, lässt sich zu diesem Zeitpunkt nicht seriös vorhersagen.

Umfragen, A/B Tests
Stabile Fokusgruppe, Kontrollgruppe

6 - 2022

Für 2022 ist der Launch der Plattform vorgesehen. Die Nutzung der Plattform wird in diesem Jahr in die standardisierte Wirkungsmessung der GemüseAckerdemie mit aufgenommen.

Formate

Wirkungsmessung durch Vorher-Nachher-Befragung mit besonderem Fokus auf Nutzung und Wirkung des blended learnings.

Erstellung des Abschlussbericht zur Evaluation.

Anlage II

Personas/ User Stories											
	Grundschul-LuL	weitere LuL	Mentor*innen	Studierende Lehramt	Studierende (Medien)Päd./ Soz.Arb./ Erzieh.-Wiss.	Studierende IT/ Gamification/ Design	Studierende Argrar-/ Umweltwissen-schaften	Erzieher*innen	Schrebergärtner*in	Familienangehörige	weitere Bildungseinrichtungen
digitalaffin											
nicht digitalaffin											
Erfahrung mit Ackerdemia											
keine Erfahrung mit Ackerdemia											
Ü60											
U60											
U45											
U30											
gärtnerische Vorerfahrung											
keine gärtnerische Vorerfahrung											
Quartiersbezogenheit											
Fächerwahl											
Bundesland											
Urban vs. Land											

Anlage III

Informationen zur Teilnahme an der Think Tank Fokusgruppe

Liebe Teilnehmende der Fokusgruppe,

Wir informieren Sie im Folgenden über die Verarbeitung und Weitergabe personenbezogener Daten, die im Rahmen der Think Tank - Fokusgruppe vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der Technischen Hochschule Köln in Zusammenarbeit mit dem Ackerdemia e.V. erhoben werden. Da wir uns streng an die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) halten, möchten wir Ihre ausdrückliche und informierte Einwilligung einholen.

Die verantwortliche Leitung des Projekts liegt bei Prof. Dr. Friederike, Mitarbeitende im Projekt sind Nora Fricke.

Wir sichern Ihnen folgendes Verfahren zu:

- Wir gehen sorgfältig mit ihren Beiträgen im Rahmen der Fokusgruppenarbeit um: Wir nehmen die Sitzungen über die Zoom-Aufnahmefunktion auf, ferner erfolgt eine Dokumentation als lose Mitschrift (kein Transkript).
- Die von Ihnen unterschriebene Erklärung zur Einwilligung in die Auswertung wird in einem gesonderten Ordner an einer gesicherten und nur der Projektleitung zugänglichen Ort aufbewahrt. Sie dient lediglich dazu, bei einer Überprüfung durch den Datenschutzbeauftragten nachweisen zu können, dass Sie mit der Auswertung einverstanden sind.

Einwilligungserklärung zur Erhebung, Verarbeitung und Weitergabe personenbezogener Fokusgruppen-Daten

Projekt: „Schulgarten Digital“

Moderation der Fokusgruppe: Friederike Siller, Nora Fricke

Ich bin über das Vorgehen bei der Verschriftlichung, Datenspeicherung und Auswertung der Fokusgruppe informiert worden. Mir ist bewusst, dass die Teilnahme an der Fokusgruppe freiwillig ist und ich zu jeder Zeit die Möglichkeit habe, meine Teilnahme abzubrechen und mein Einverständnis in eine Aufzeichnung und Auswertung der Fokusgruppe zurückziehen, ohne dass mir dadurch irgendwelche Nachteile entstehen.

Ich bin damit einverstanden,

- dass die Fokusgruppe digital über die Zoom-Aufnahmefunktion aufgezeichnet wird
ja nein
- dass Sequenzen der Fokusgruppe im Rahmen des oben angegebenen Forschungsprojektes mit dem Kooperationspartner Ackerdemia e.V. diskutiert werden
ja nein

Unter den oben angegebenen Bedingungen erkläre ich mich bereit, an der Fokusgruppe teilzunehmen.

Vor- und Nachname.....

Ort und Datum

Unterschrift.....

Anlage IV

Template unterstützenden Materials Workshop I, Präsentation & Jamboardarbeit



Think Tank Fokusgruppe
Online-Workshop I
Blended Learning
07.04.21, 17.30-18.45 Uhr

Das Format der Think Tank Fokusgruppe als ein Aspekt des Forschungsvorhabens
beim Ackerdemia e.V.



Forschungsfrage: Was ist ein sinnvolles, zukunftsorientiertes, digitales „Lernkonzept“ im Gesamtkontext des Programm- und Wirkungskonzepts der GemüseAckerdemie?

Think Tank
Fokusgruppe

Feedback
Weiterbildungs-
Konzept

Phasenweises Testen
Prototyp

Unsere Idee der Think Tank Fokusgruppe

Nächste Termine:
05.05.2021, 17.30 Uhr
16.06.2021, 17.30 Uhr

- Wir entwickeln innovative, zukunftsweisende Ideen, wie das Lernen in den nächsten 10 Jahren aussehen kann
- Wir denken groß & cool ;-)



- Wir treffen uns 1x/ Monat 60-75min zum Diskutieren + individuelle Vorbereitungszeit wenn möglich 30min/ Monat
- Themenparkplatz + interessierende Fragen gerne nutzen und aufschreiben → auch: Ideen im Nachgang gerne noch ergänzen!

Wir stellen uns kurz vor!

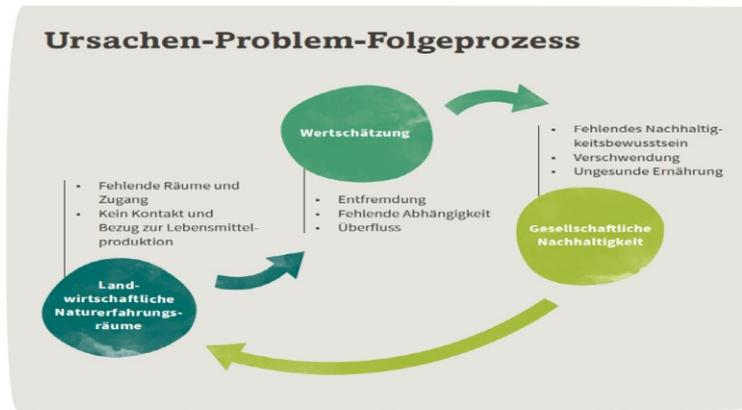


Ackerdemia e.V. – ein Verein für angewandte Bildung und nachhaltige Entwicklung

- **Ziel:** Wertschätzung für Lebensmittel in der Gesellschaft zu steigern und einer Entfremdung von der Natur entgegenzuwirken
- **Mission:** Ermöglichung einzigartiger Erlebnisse rund um Lebensmittel. Über entsprechende Bildungsprozesse soll eine Generation heranwachsen, die weiß, was sie isst - mit einem grundlegenden Verständnis für Lebensmittelproduktion und landwirtschaftlicher Zusammenhänge sowie ein bewusstes und nachhaltiges Konsumverhalten
- **Vision:** Mehr Wertschätzung für Natur und Lebensmittel.
- **Programme:** nachhaltig Veränderungen erzielen und ein Bewusstsein dafür schaffen, welche globalen Auswirkungen unser Handeln vor Ort hat.



Das Problem liegt in der mangelnden Wertschätzung und folglich der Verschwendung von Lebensmitteln



Ursachen-Problem-Folgeprozess zeigt Handlungsbedarf für die GemüseAckerdemie, (Ackerdemia 2018)

Die angestrebte Lösung des Ackerdemia e.V. liegt in Bildungsprozessen zu nachhaltiger Entwicklung



Ein GemüseAcker wird als fester Lernort auf dem Schulgelände etabliert und über innovative Bildungsmaterialien in den Unterricht integriert. Bis zu 30 Gemüsearten bauen die Schüler*innen innerhalb eines Jahres an.

Was machen die Schüler*innen genau?

In 80 bis 100 Stunden lernen die Kinder im Laufe eines Jahres alles über den nachhaltigen Anbau von Lebensmitteln, die Zusammenhänge in der Natur und beschäftigen sich mit Themen wie Saisonalität oder Lebensmittelverschwendung. Dabei bewegen sie sich an der frischen Luft und stärken ihre sozialen Kompetenzen.

Wie unterstützen wir die Lehrer*innen?

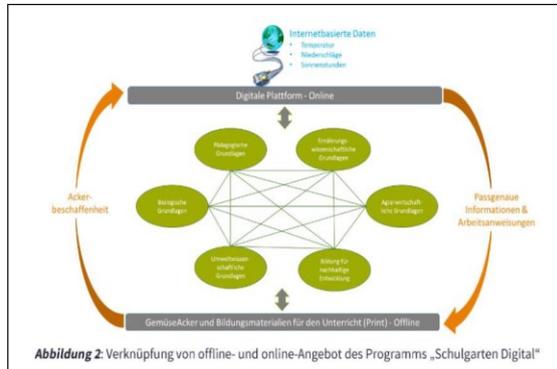
- Drei Fortbildungen und Online-Lernplattform mit Video-Tutorials
- Vollständige Ausstattung mit ökologischem Saat- und Pflanzgut
- Unterstützung bei den Pflanzungen durch Ackerdemia-Pflanzteams
- Persönlicher AckerCoach und Ansprechpartner*in
- Wöchentliche AckerInfos per Mail mit Tipps und Tricks
- 20 Bildungsmodule inklusive praktischer Methoden

„Über die Hälfte des Kurses (7. Klasse!) haben freiwillig in der Pause weitergepflanzt!“ (Lehrer*in)



Das Projekt „Schulgarten digital“

- Ziel: an möglichst vielen Bildungseinrichtungen in Deutschland einen naturnahen Lernort zu etablieren und mit der Verknüpfung von offline- und online-Angeboten ein einzigartiges Bildungserlebnis in der Natur schaffen
- Projektlaufzeit: 3 Jahre, Durchdringungsgrad ca. 15 000 Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 14 Jahren an 500 Schulen in ganz Deutschland
- Entwicklung eines digitalen, multimedialen Bildungsangebots – die praktische Arbeit im Schulgarten und die analogen Bildungsbausteine rund ums Thema Ernährung und Landwirtschaft werden mit digitalen Wissens- und Fortbildungselementen einer e-learning Plattform verknüpft
- Primäre Zielgruppe: Nutzer*innen der e-Learning Plattform sind Multiplikator*innen wie u.a. Lehrer*innen, die geschult werden, Kinder in der Ackerstunde zu begleiten



→ Schärfung der BNE-Themen auf digitaler & analoger Plattform: individualisiert, spielerisch, modular!

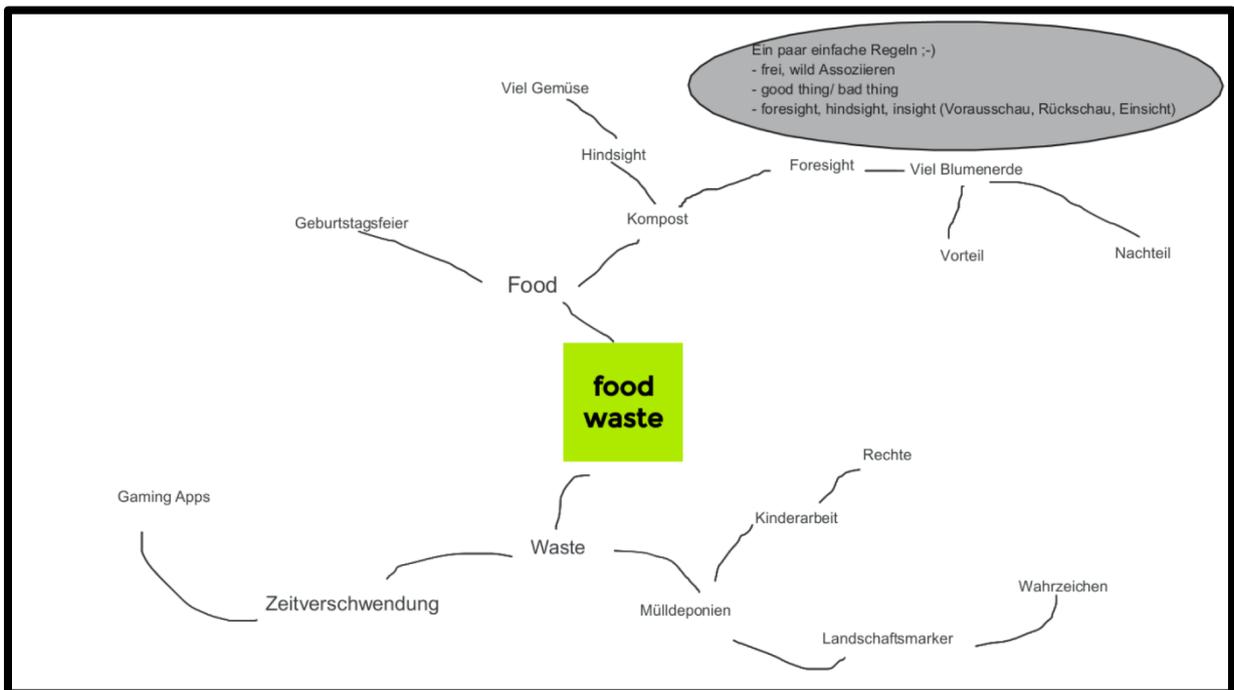
Blended Learning

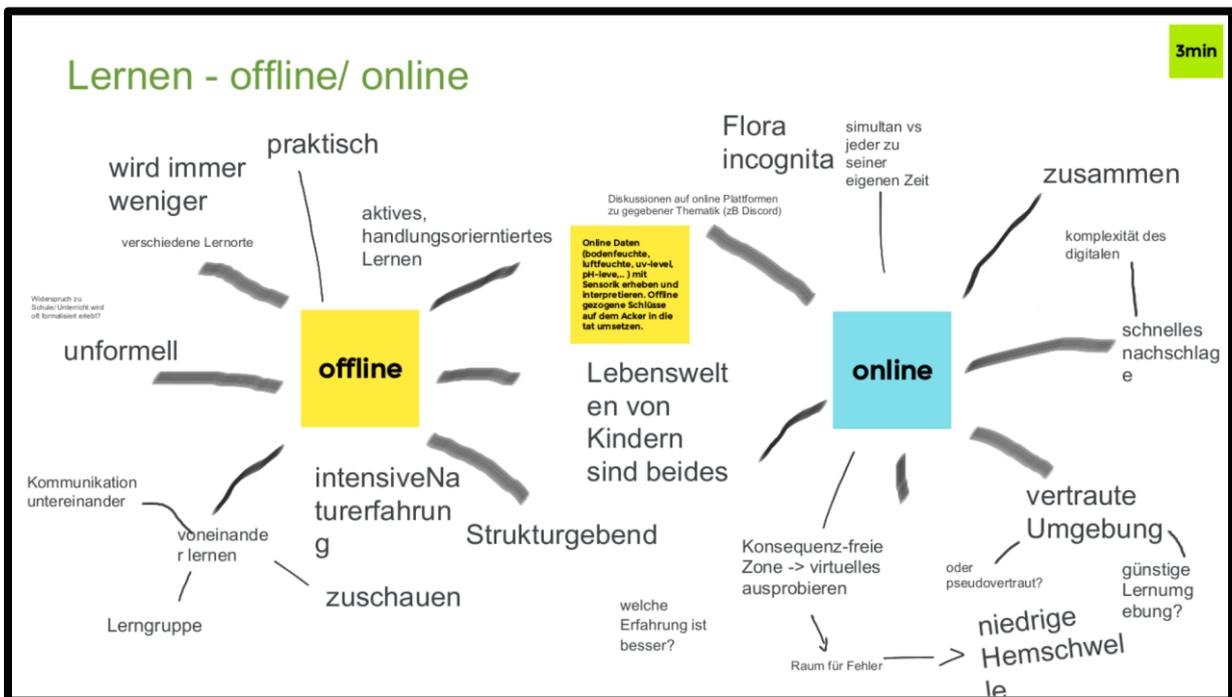
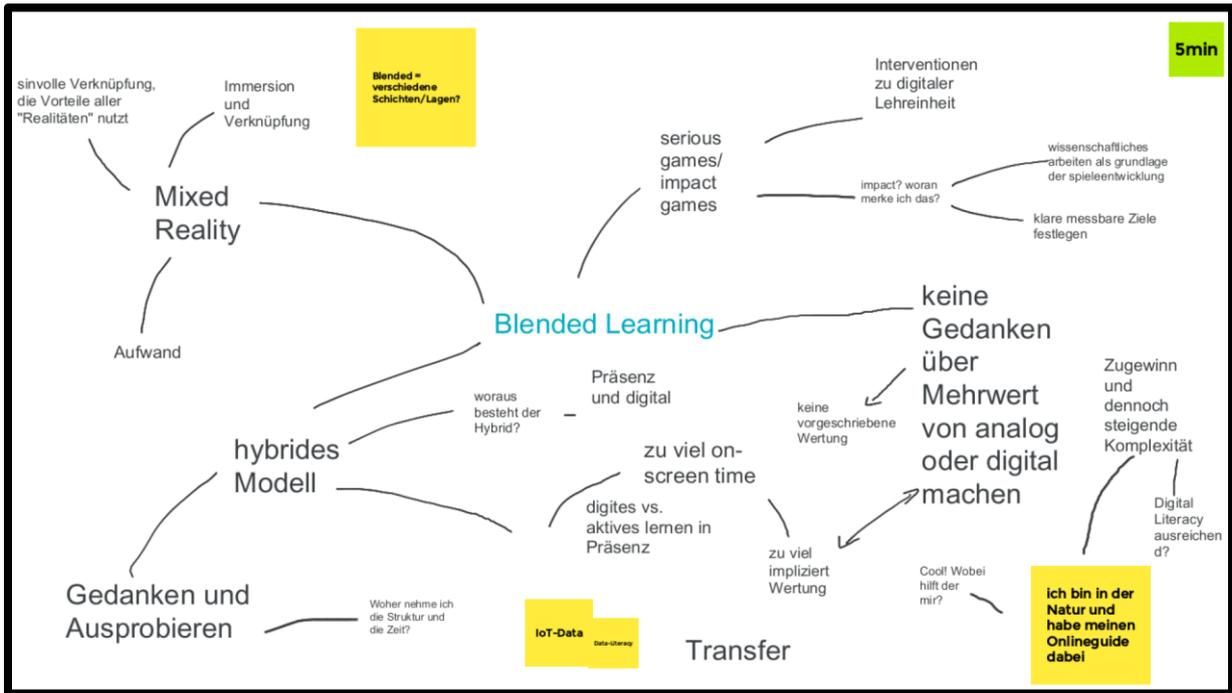
„Lehrszenerarien, die nicht ausschließlich face-to-face oder online stattfinden, (...) also als Kombination von virtuellen und nicht-virtuellen Lernsettings und Methoden“ ([e-teaching.org 2017](#))

„In dieser Beschreibung fehlt jedoch ein entscheidender Punkt: Erst mit der richtigen Didaktisierung entsteht der eigentliche Mehrwert von Blended Learning. Beim Blended Learning-Konzept starte ich daher mit einem auf die Lernenden ausgerichteten Ansatz (...).“ ([Stefanie Quade 2017](#))



Gemeinsames Erkunden - Lernen





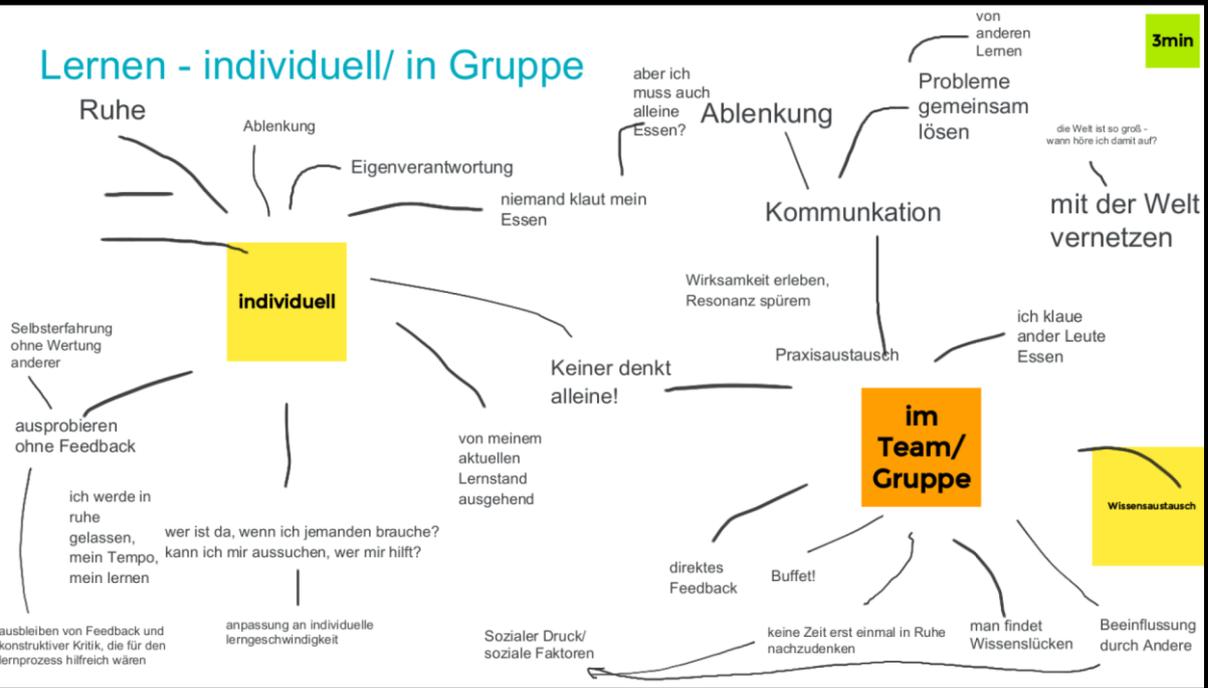
Lernen - drinnen/ draußen

3min



Lernen - individuell/ in Gruppe

3min



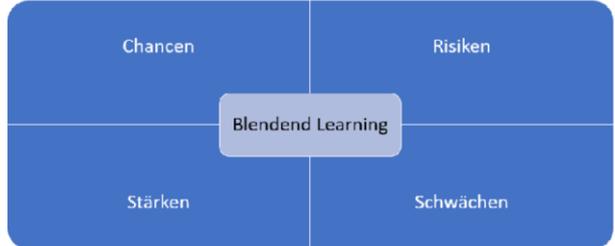
5min

Dokumentation, Information, Recherche
Infos auf Handy - vielleicht nicht Lernkonzept, aber Infos abrufbar
Individuum braucht klares Framework

z.B. 2h für den Acker/ Woche, davon 1h digital - Tabletkoffer auf dem Acker ist fraglich - wie kann das klappen: Zugriff auf Infos auf dem Acker cool - oder Fokus eher auf Acker, wenn ich draußen bin - können SuS nur kurz einpflegen

gleitende Handlungsmuster
Heiden Lisa
können auch heroverfahren, dass roter Platten fehlt
zu viel blenden
"Ich habe noch nie in meinem Leben ein Spiel gespielt" - 5 verschiedene Zugänge überfordern! müssen auch eingebunden werden

Können wir auch das mal machen, was wir schon kennen?



Stärken von all den verschiedenen Stärken nutzen
Vielfalt von BL nutzen und das beste miteinander kombinieren
Naturerfahrung in virtueller Welt
Einbindung schon existierender Spiele

Realismus zwischen Simulation und Vereinfachung

AR + Serious Games & Vorsicht bei Multiplayer, nicht zu viel auf einmal
digital literacy
dürfen Handys mitgenommen werden angewendet werden



Fragen, Anregungen, Kritik?



Anlage V

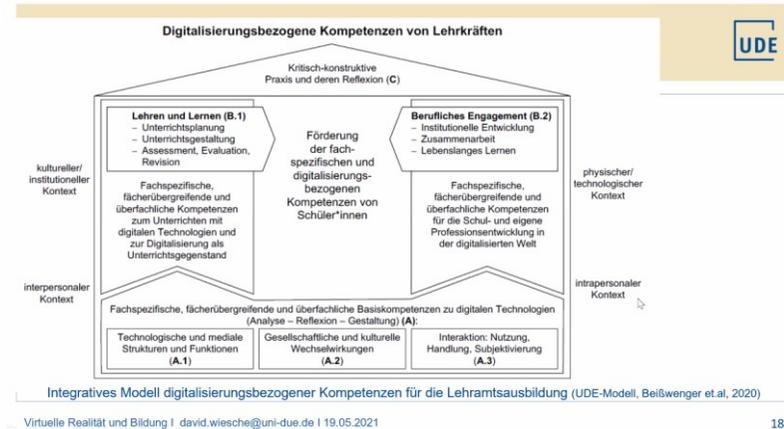
Auszüge der Auswertung von Workshop I: Blended Learning

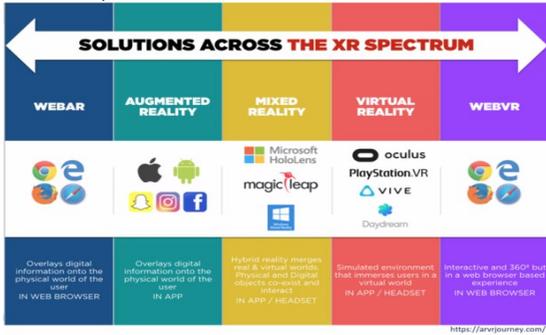
Auswertung Online-Workshop I: Blended Learning		
Thema	Assoziationen der Fokusgruppe	Mögliche anschließende Fragen/ Anmerkungen
Blended Learning		
	<ul style="list-style-type: none"> - Sinnvolles mit dem Besten aus allen „Realitäten“ - Immersion & Verknüpfung - Gedanken & Ausprobieren - In der Natur mit Online-Guide - Serious games/ impact game mit klaren messbaren Zielen innerhalb wissenschaftlich begleiteter Spieleentwicklung - Online-Daten (Bodenfeuchte, Luftfeuchte, pH-Werte etc.) erheben, interpretieren und offline in die Tat umsetzen - Lebenswelten von Kindern bewegen sich digital & analog - Verschiedene Schichten/ Lagen - Strukturgebung & Zeitmanagement der Lernenden - Digitales Lernen kann schneller zum passiven Lernen werden - Transfer - IoT-Data - Digital Literacy - Data Literacy - Steigende Komplexität - Es braucht Offenheit gegenüber Blended-Konzepten, um kritischen Diskurs in diverse Richtungen zuzulassen - Einfach ausprobieren vs. Risiken der Gedankenlosigkeit bzgl. möglicher Folgen - Aufwand - (zu) viel on-screen-time 	<ul style="list-style-type: none"> - Soziale Ungleichheiten/ -gerechtigkeiten bedenken & Rahmenbedingungen vorgeben, um diese möglichst gering zu halten □ ggf. auch thematisch einbauen - Erfahrungen & Haltung zum Lernen virtuell & offline als Lerneinheit überdenken □ welche Kompetenzen braucht es von LuL & SuS hierfür neu? (s. unsere Excel!) - Auch diverse virtuelle Zugänge/ Möglichkeiten formen virtuelle Lebenswelten von SuS sehr unterschiedlich: LuL sollten ein Bild davon haben, wie & wo & womit SuS sich online bewegen: Freuden & Ängste □ Übergänge virtuell/offline bedenken - Selbst- und Zeitmanagement vor allem im Umgang mit Online-Medien im Unterricht thematisieren: wie kann ich mit mir selbst Vereinbarungen treffen/ Grenzen setzen? Wie sieht meine hybride online-offline-Persönlichkeit aus? Welche Glaubenssätze, welche Trigger habe ich (als LuL/ als SuS/ als Lernende/ als Lehrende)? Wann ist „Schluss mit Lernen“? - Wie gelingt Orientierung im virtuellen Raum? Welche Guidelines bekommen LuL & SuS zur Reduzierung von Komplexität & zum Setzen der eigenen Grenzen/ Rahmenbedingungen? - Verknüpfung der Lernorte online-offline erzeugt neue kommunikative Praxis & evtl. Störungen in Beziehungen, auf die LuL vorbereitet sein sollten (s. neue Kompetenzen) □ Literalität vs. Oralität, fehlende - Körperlichkeit online (Mimik & Gestik), Gefahr von Missverständnissen - Alltagskommunikation verändert sich, bspw. ist Chatsprache andere als Schriftsprache in Aufsatz; LuL brauchen hermeneutische Kompetenz zum Erfassen der Schriftsprache auf Online-Plattform und Schreibkompetenz in zielgruppenangepasster Sprache für Foren/ Chats etc.

	<ul style="list-style-type: none"> - LuL müssen lernen, welche Indikationen für Settingwechsel sprechen, ggf. auch Notwendigkeiten für Settingwechsel, weil eine Kommunik. In die „falsche Richtung“ läuft und sie sie online nicht mehr einfangen können (ggf. fehlende Kompetenz) - Aufhebung der Ferne (des Gefühls; auch für LuL), wenn sie zu Hause arbeiten, da in Schule vor Ort ggf. für online-Konzentration kein Platz/ Ausstattung - Sinnvolle Einbindung digitaler Lernumgebungen bedenken von KMK https://www.kmk.org/de/themen/bildung-in-der-digitalen-welt.html
Lernen offline	
<ul style="list-style-type: none"> - Praxisorientierung - Aktives, handlungsorientiertes Lernen - Intensive Naturerfahrung - Strukturgebend - Voneinander lernen durch Zuschauen, Lerngruppe & Kommunikation untereinander - Informell möglich - Verschiedene Lernorte - Schule bildet Widerspruch zw. Informellen & formalem Lernen - Wird immer weniger 	<ul style="list-style-type: none"> - Zu beachten, dass Fokusgruppe selbst derzeit äußerst viel virtuell sich bewegt aufgrund von Covid-19 - Um das Voneinander anschauen auch online zu ermöglichen, Differenzierung zw. asynchronen & synchronen Lerneinheiten wichtig, ergänzt durch Kleingruppenarbeit & Frontalunterricht - Methoden der Erlebnispädagogik bieten ggf. Verknüpfungen online-offline-drinnen-draußen-Lernerfahrungen am eigenen Körper

Lernen online		
<ul style="list-style-type: none"> - Raum für Fehler, Konsequenzfreie Zone für virtuelles Ausprobieren - Diskussionen auf Online-Plattform zu gegebener Thematik, z.B. auf Discord - Sowohl zeitsynchron-gemeinsam als auch jede*r zu eigener Zeit möglich - Flora Incognita - Komplexität - Schnelles Nachschlagen von Wissen - Niedrige Hemmschwelle fürs Ausprobieren, die eigene Komfortzone zu verlassen, aber auch Grenzüberschreitungen - Vertraute Umgebung, aber auch pseudo-vertraut und nicht immer günstige Lernumgebung 		<p>Lernen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Möglichkeit, schnell Wissen stets nachschlagen zu können kann Reiz-Reaktionsmuster/ Handlungsmuster generieren, die das Innehalten zum eigenen Nachdenken und Ideen generieren aus sich selbst heraus unterlaufen – Risiko!! - Flora incognita als Ideengebung für Lernen in Form eine Schnitzeljagd mit Hilfe einer App in der Natur – ggf. spielerischer Ansatz weiterentwickeln, auch bestehende Apps wie Kahoot o.ä. könnten Schnitzeljagden draußen ermöglichen & vom Lehrerpult gesteuert werden - Verknüpfung Mensch-Raum beachten: wie bewusst bin ich Lernende in meinem Umfeld – was tut mir gut, was nicht, wo sind Schwellen der Achtsamkeit des well-beings - Was & wer sind Kontrollparameter, ob ich nach Werten & meiner eigenen Gesundheit Entscheidungen im virtuellen Raum treffe, wenn ich dort alleine bin? Habe ich Alternativen & Mentor*innen? - Daten- und Sozialdatenschutz muss auch von LuL begriffen werden - VR im Lehren und Lernen - Potentiale & Gefahren: zunehmende Anzahl an Studien im Bereich “VR and Education” (Liu et al. 2017); wie können Kreativität & Phantasie gefördert werden (kritisch!) (Klopfer & Yoon 2005); Psychomotorische Koordination einüben im explorativen Lernen ohne Konsequenzen (Lackierwerkstatt, Zender et al., 2020) <p>Kommunikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keine Vorstrukturierung der Kommunikation durch Körperzeichen kann positiv bedeuten ein Verschieben der Aufmerksamkeit von Körperzeichen zum Inhalt, negativer Aspekt kann sein eine Verarmung der Kommunikation □ Verschriftlichung von Körperzeichen ggf. notwendig, bspw. Emoticons, Geräusche, Lautstärke durch Großbuchstaben, Aktionswörter, Akronyme - Reichhaltigkeit der Sinnesbeteiligung eingeschränkt (Kanalreduktion) - Mündlichkeit/ Sprechen phonisch-akustisch als primärer, spontaner Prozess vs. Schreiben grafisch/ optisch als sekundärer, erlernter Prozess □ beachte verschiedene Funktionen bzw. Wahrnehmungen <p>Mündlichkeit bspw. kann suggerieren: Privatheit, Vertrautheit, Emotionalität, physische Nähe, Spontaneität, Dialogizität, Vorläufigkeit, geringer Planungsaufwand</p>

- Schriftlichkeit bspw. kann suggerieren: Öffentlichkeit, Fremdheit, keine Emotionalität, metaphorische Distanz, Reflektiertheit, Monologizität, hoher Planungsaufwand, Endgültigkeit
 - im BL & E-Learning nun viel Dichotomie & neue Stilbildungen, die auch LuL lernen sollten, bspw. dialektische Färbung der Sprache, umgangssprachl. Ausdrücke, Verzicht auf Interpunktion, geringere Formalisierung, Interjektionen, Nachträge usw. informelle Schriftlichkeit (z.B. code-shifting)
 - Siehe hier Kanalreduktionstheorien & Filtertheorien
 - Machtverschiebung vom (Kommunikations-)anbieter zum Nachfrager
 - Theorien zur Medienwahl (rational, normativ, interpersonal)
 - Theorien zu Medienmerkmalen (Restriktion, Herausfiltern sozialer Hinweisreize, Digitalisierung)
 - Theorien zum medialen Kommunikationsverhalten (Simulation, Kultur)
 - Modell digitalisierungsbezogene Kompetenzen von Lehrkräften:



Lernen drinnen		
<ul style="list-style-type: none"> - Vorbereiten von Sensorkits - Technische Möglichkeiten - Abenteuer in Minecraft - Virtuelle Welten sind auch Welten - Technische Möglichkeiten - Stubenkoller - Theoretischer Input - Homeoffice vs. Büro/ Seminarraum - Wenig Licht/ Sonnenschein, v.a. im Winter - Erhöhte Kontrolle über Lernsituation (Störfaktoren etc.) - Essen - Covid-19 	<ul style="list-style-type: none"> - Essen als etwas sehr physisches, das gleichzeitig viel Aufmerksamkeit im virtuellen Raum in der Welt von Jugendlichen einnimmt ggf. als Thema der Abgrenzung & Achtsamkeit benutzen: kein Essen als physische Erfahrung vorm Screen ist wichtige Übung, die auf andere thematische Ebenen gehoben werden kann unter dem Thema fließende Grenzen & aktive Grenzen/ Abgrenzung (auch bzgl. Online-Offline-Communities) - Virtuelle, mediatisierte Lebenswelten: 	 <ul style="list-style-type: none"> - Gelingensbedingungen & Selbstwirksamkeit mit Virtual Reality R bzgl. Bewegung s. Hinweise bspw. Weber, Schäfer, Lipinski & Wiesche: systematisierte Eigenerfahrung trägt zur anfänglichen Motivation bei; Einfluss einer offenen und wertschätzenden Begleitung durch Lehrende auf Erleben von Selbstwirksamkeit im Forschungsprozess (vgl. Wulff 2017); selbständige Entscheidungen und Durchführung des gesamten Prozesses zielführend

Lernen draußen		
<ul style="list-style-type: none"> - „echtes“ Leben erfassen - Praktischer Zugewinn - Grünes Klassenzimmer - Unterlagen werden nass/ schmutzig - Kontrast Lernsituation vs. tägliches Geschehen - Kein Skript - Wild - Übergang für Kind: wie komme ich von drinnen nach draußen? - Ablenkung 		<ul style="list-style-type: none"> - Vor allem in urban geprägten Wohngebieten der SuS wichtig, offline Lernerfahrungen mit Erfahrungslernen zu bedienen; hier ggf. auch Elternarbeit wichtig, wo auch in städtischen Kontexten Freispiel möglich ist – auch an außerschulischen Orten zu unterstützen bzw. Exkursion - Schule kann Möglichkeitsraum bereitstellen für Lernerfahrungen weg vom Schreibtisch und neue Freude am Lernen generieren
Lernen individuell		
<ul style="list-style-type: none"> - Ruhe - Niemand klaut mein Essen - Von meinem aktuellen Lernstand & -geschwindigkeit ausgehend - Ausprobieren & Selbsterfahrung ohne kritische Wertung - Ablenkung - Eigenverantwortung - Ich esse alleine - Keine*r denkt alleine! - Wer ist da, wenn ich jemanden brauche? - Kann ich mir aussuchen, wer mir hilft? - Ausprobieren ohne konstruktives Feedback kritisch & notwendig für Lernprozess 		<ul style="list-style-type: none"> - Wer sind Lernassistent*innen? Wen können SuS aus Familie/ Freundeskreis akquirieren, wo bietet Schule Patenschaften, ggf. auch über Online-Community?

Lernen in Gruppe		
<ul style="list-style-type: none">- Praxisaustausch- Kommunikation- Probleme gemeinsame lösen- Verschiedene Perspektiven & von anderen lernen- Mit der Welt vernetzen- Direktes Feedback- Wirksamkeit erleben, Resonanz spüren- Kommunikation & Nebengespräche als Ablenkung- Überforderung mit Vernetzung – die Welt ist so groß, wann höre ich damit auf?- Ich klaue anderer Leute essen- Beeinflussung durch andere- Sozialer Druck/ soziale Faktoren- Keine Zeit, erstmal in Ruhe nachzudenken- Man findet Wissenslücken- Buffet		

Eine SWOT-Idee von Blended Learning aus Fokusgruppe:

Chancen

- Zugriff auf Infos digital, wenn man auf dem haptischen Acker ist
- Möglichkeit, kurze Dinge auf virtuellem Acker einzupflegen (z.B. Reminder, Dokumentation, Informationsrecherche)
- Individuum braucht klares Framework
- Infos auf dem Handy abrufbar, jedoch kein Lernkonzept
- Wiederholungen: auch das machen, was schon gemacht wurde/ bekannt ist
- es können klare Regeln, Anleitungen und Kommunikationswege aufgestellt werden - auch gemeinsam mit Lernenden, die nachlesbar sind
- keine extra Anmeldung auf Plattform, sondern wenn man sich einmal angemeldet hat, hat man auch beim Klassen-/ Schulwechsel immer Zugang
- Online-Zeit auch bei richtig schlechtem Wetter nutzen
- Einbindung von Ackerzeit direkt in den Stundenplan mit Zeitkontingent
- Trennung von virtueller Zeit und Ackerzeit, jedoch Möglichkeit, sich übers Handy o.ä. auf dem Acker zu informieren usw. - denn das Handy haben wir sowieso immer dabei und nutzen wir für genau diese Dinge sowieso oft
- digital literacy als skill, der auch mit in Schulen vermittelt werden muss, wird im BL notwendig & kann thematisiert & geübt werden
- holistisches Konzept für verschied. Altersstufen mit ihren diversen Bedürfnissen, das aufeinander aufbaut und auch den Übergang zur weiterführenden Schule als Konstante begleiten kann
- beim Abwägen des Anwendungskontextes & -art & Komplexität können Serious Games interessant sein, bspw. im Bereich der Ackerbauersimulation (stilisiert) oder Point and Klick Adventure --> Resultate überzogen & humorvoll kommunizieren - Kommunikationsweise ist wichtig
- es braucht Spiele, die Naturerfahrung & Virtuelles verknüpfen, offene Spiele, keine geschlossenen --> Resultate aus Spielmomenten in diversen Level mit Bezug zur Realität bauen & Informationen aus dem Level werden dann auf dem Acker angewandt, etappenweise wie Anbau-Prozess & Ernte, Vermarktung etc. - nächstes Level bis zur nächsten Ackerstunde bearbeiten

Risiken:

- es gibt Menschen (SuS & LuL), die noch nie ein Spiel gespielt haben
- zu viel blenden; zu viele unterschiedliche Zugänge & Tools
- 5 verschiedene Zugänge zu Thema überfordern
- roter Faden geht verloren, weil es zu viele Handlungsmöglichkeiten fürs Individuum gibt
- Zeit draußen auf dem Acker geht verloren zugunsten digitaler Ackerzeit
- Realismus zwischen Simulation & Vereinfachung
- Überforderung, wenn digitaler Lernkontext nicht ausreichend strukturiert ist, resp. diverse Lerntypen
- unterschiedliche Vorlieben/ Kompetenzen von LuL verkomplizieren das Lernen
- zu viel Innovation/ Neues/ Methoden überfrachten, auch Routinen müssen entstehen können und das, was SuS schon kennen
- für manche Kinder ist es nicht gut, ständigen Zugang auch draußen zu digitalen Geräten zu haben
- in Grundschule eigene Handynutzung der SuS oft nicht erlaubt
- digital literacy und Hardware-Voraussetzungen der Teilnehmenden berücksichtigen - nicht alle haben ein Handy oder Übung mit elektronischen Geräten
- Serious Games: Nachhaltigkeit ist komplexes Themenfeld, viele Resultate von Handlungen treten erst deutlich später auf -> schwierig, es soweit herunterzubrechen, dass SuS gut interagieren können & es zeitgleich realitätsnah genug ist -> Grad zwischen Realismus und Vereinfachung muss gefunden werden

Stärken:

- Stärken der diversen Konzepte nutzen
- -das beste miteinander kombinieren
- -Naturerfahrung in virtueller Welt
- -Einbindung schon existierender Spiele möglich
- -man hat draußen alle Infos zur Hand und findet so Anschluss - und umgekehrt: echtes, in die virtuelle Welt implementieren
- -Pflanzenwachstum virtuell sichtbar machen
- -Challenges in Spielen einbauen, online & offline
- -durch Lernen in Spielen mit verschiedenen Leveln können SuS selbst in großen Klassen in ihrer Zeit & Geschwindigkeit lernen/ spielen
- -Spiele nutzen, die SuS aktiv einbinden - niemand kann dabei still in der Ecke sitzen
- -Reverenzen & bereits existierende Spiele nutzen: Hay Day oder Facebook-Farmspiele --> auch Klonerzeugung dieser Spiele prüfen als Option

Schwächen:

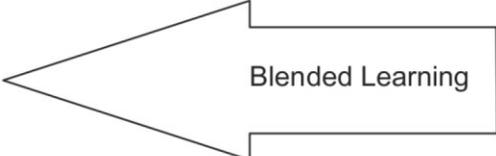
- bei Augmented Reality & Serious Games: Vorsicht bei Multiplayer-Optionen, nicht zu viel auf einmal
- digital literacy
- Privat-Handys dürfen in Grundschulen manchmal gar nicht von SuS genutzt werden, Tablet-Koffer eher umständlich bzw. finanzielle Mittel/ Ausstattung an Schulen oft nicht vorhanden
- jede*r LuL vermittelt ggf. Umgang mit virtuellem Lernkontext anders, obwohl gleiche E-Plattform
- Verknüpfung von Augmented & Serious Game, ggf. noch als Multiplayer-Game vermutlich nicht ratsam, da noch junges Forschungsfeld - sondern eher Konzentration auf Serious Games oder AR, wobei AR ein sehr kostspieliges ist und es einfachere Varianten gibt, bspw. zunächst Serious Games
- kritische Ansätze der Waldorfpädagogik bspw. bzgl. Kinder, digitale Medien & Naturerfahrungen berücksichtigen

Anlage VI

Template unterstützenden Materials Workshop II, Jamboardarbeit



Think Tank Fokusgruppe
Online-Workshop II
Bindung & Communities
05.05.21, 17.30-18.45



Blended Learning



15min

Sammlung Stichpunkte "Nachklapper BL"

kann Technologie Skills vermitteln, fordert diese aber auch

- Abwägung "wie viel" Aufenthalt im Virtuellen ist für Kinder eigentlich gut?

Online-Lehre an
Schulen/Fachakademien
weiterhin viel über
"Frontal"unterricht

Verknüpfung von
Wissen, es kann
aber auch zu viel
geblendet werden,
unübersichtlich

Spielerisch
(theoretische
Inhalte) lernen,
parallel (praktisch)
umsetzen.

Virtuelle Räume
bieten Platz für
Fehler, Möglichkeit
alle Szenarien
auszuprobieren, da
das Ergebnis nicht
zwangsläufig an
Konsequenzen
gebunden ist

Eigentlich bin ich als
Lernender immer an
einem physischen
Ort...

Ich habe halt
immer einen
Onlinezugang
dabei



Inspirationen Communities & Bindung

10min, s. s.
Vorbereitung
zu Hause

- 1.) Zu welchen Communities fühlt ihr euch hingezogen/ zu welchen nicht? Warum?
- 2.) Wie stellt ihr selbst (Ver-)Bindung her, vor allem virtuell?



Teamarbeit

15min

Wir teilen euch jetzt zu zweit in Breakout-Sessions ein.

Diskutiert zu Zweit, wie ihr vor dem Hintergrund unserer Diskussion bis hierhin, folgende Fragen beantworten würdet:

- 1.) Wie bringen wir Lehrer*innen dazu sich häufig einzuloggen bzw. die Plattform viel zu nutzen?
- 2.) Wie steigern wir die Nutzung von Unterrichtseinheiten/Übungen/Material?
- 3.) Wie könnten wir Wertschätzung und Sichtbarkeit der Lehrer*innen verstärken?

Fasst Eure Antworten gern auf Eurer Team-Folie zusammen.



Team I



- 1.) Wie bringen wir Lehrer*innen dazu sich häufig einzuloggen bzw. die Plattform viel zu nutzen?
- 2.) Wie steigern wir die Nutzung von Unterrichtseinheiten/Übungen/Material?
- 3.) Wie könnten wir Wertschätzung und Sichtbarkeit der Lehrer*innen verstärken?

Team II



- 1.) Wie bringen wir Lehrer*innen dazu sich häufig einzuloggen bzw. die Plattform viel zu nutzen?
- 2.) Wie steigern wir die Nutzung von Unterrichtseinheiten/Übungen/Material?
- 3.) Wie könnten wir Wertschätzung und Sichtbarkeit der Lehrer*innen verstärken?

- 1.) Wie bringen wir Lehrer*innen dazu, sich häufig einzuloggen bzw. die Plattform viel zu nutzen?
- 2.) Wie steigern wir die Nutzung von Unterrichtseinheiten/ Übungen/ Materialien?
- 3.) Wie könnten wir Wertschätzung und Sichtbarkeit der Lehrer*innen verstärken?

15min
Diskussion



Fragen, Anregungen, Kritik?



Anlage VII

Auszüge der Auswertung von Workshop II: Bindung & Communities

Auswertung Online-Workshop II: Bindung & Communities		
Thema	Assoziationen der Fokusgruppe	Mögliche anschließende Fragen/ Anmerkungen
Rückblick Blended Learning		
<p>Herausforderung der (Ab-)Grenzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parallelitäten & Versuchung des Multitaskings → mehr in weniger Zeit <p>Kompetenz wird benötigt, Entscheidungen zu treffen</p>	<p>Parallel in verschiedenen Zoom-Sessions sein mit mehreren Geräten – als Teilnehmende oder als Moderator*in</p>	
<p>Virtuelle Räume können die Möglichkeit einer höheren Frequenz von Treffen schaffen als in Präsenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trotz vieljährigen regelmäßigen Präsenztreffen wurde seit Corona die Häufigkeit der Treffen virtuell durch Zoom-Abenden erhöht mit spezifischen Gruppen – Distanzen zwischen den Wohnorten sind leichter zu überbrücken <p>Aufgrund des geringeren Planungs- und Zeitaufwands sind virtuell seit Corona zweiwöchige Treffen immer möglich, was vorher in Präsenz nicht garantiert war</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilität & Struktur im Tages- und Wochenrhythmus kann Planbarkeit schaffen • Überforderungsgefahr aufgrund der Vielfalt an Möglichkeiten • Offen ist stets die Intensität der Treffen im online-offline-Vergleich: werden andere Themen angesprochen, z.B. wie ist der Umgang mit Emotionen (explizit & implizit)? <p>Das Sprachbild verändert sich, wenn die Differenzierung, ob ein Treffen online oder offline stattfindet, explizit benannt wird – interessanterweise wird es das manchmal nicht (mehr), da online-Treffen selbstverständlicher geworden sind: das explizite Aussprechen und Ansetzen von online- versus offline-Treffen im Schulalltag ggf. durch die Schulleitung kann wichtig sein, um Aufzuzeigen, was alles online geht, aber auch, welche Rahmenbedingungen für Online-Treffen gegeben sein sollten</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Balance zwischen Online- und Offline-Treffen 	<ul style="list-style-type: none"> • Es gibt Vor- und Nachteile der Online-Treffen gegenüber Offline-Treffen, sodass es für den privaten Bereich auf einen Blended-Ansatz in Zukunft hinauslaufen wird • Wenn man sich beruflich schon viel virtuell bewegt, ist weniger Motivation da, sich im Privaten auch noch online zu begegnen – und umgekehrt 	

<ul style="list-style-type: none"> • Online-Community für Empowerment & Stärkung kann auch offline ihre Wirkung finden 	<ul style="list-style-type: none"> • Durch virtuelle Communities können Peer Groups virtuelle Begleiter*innen sein, die in das eigene offline-Erleben hineinwirken 	
<ul style="list-style-type: none"> • Es braucht im virtuellen Raum spezifische Regeln, um psychologische Sicherheit herzustellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn alle mit den Tools gut klarkommen und sich an ein paar Regeln gehalten wird, dann kann es echt nette online-Veranstaltungen und Abende geben 	<ul style="list-style-type: none"> • Für transparente, offene Kommunikation auf Plattform sollten Aspekte zur psychologischen Sicherheit angeregt werden
<ul style="list-style-type: none"> • Das Versenden von bspw. Screenshots in der Zeit zwischen zeitsynchronen Treffen (online oder offline) setzt Themen für das nächste Treffen und lässt zeitasynchrone Interaktionen zwischendurch zu 	<ul style="list-style-type: none"> • Das ist ein Screenshot von der Steam-Bibliothek, der in die WhatsApp-Gruppe geschickt wurde um einfach zu zeigen, was so Spiele sind, weil einer über 100 Spielstunden hat. Und das haben wir gestern Abend verglichen, was so die meisten spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Soziale Funktion, über Interaktionen in Chatgruppe Zugehörigkeit zu stärken, Reaktionen auf Aktionen im virtuellen Raum sind besonders wichtig in der zeitasynchronen Kommunikation
<ul style="list-style-type: none"> • Gefahr der sozialen Isolation für Nicht-digital-Affine 	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn man seine soziale Interaktion braucht, um z.B. morgens wach zu werden und diese aufgrund von Corona wegfällt, dann ist es echt schwierig – wenn man dann kein Online-Mensch ist, um sich hier die Interaktion zu holen 	
<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Geräte geben Rhythmus und Struktur vor 	<ul style="list-style-type: none"> • Die 1,5-2h zu Wachwerden morgens ist genau die Akkulaufzeit des Laptops – wenn der leer ist, ist das sehr schön, dann kann man aufstehen und an den Schreibtisch gehen 	
<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Müdigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn alles nur digital stattfindet, verliert man die Lust 	
<ul style="list-style-type: none"> • Virtuell Vorbereitungen für offline-Treffen machen 	<ul style="list-style-type: none"> • Durch den Austausch vorab virtuell war der Kontakt in Präsenz dann kurz und einfach – und trotzdem nett 	
<ul style="list-style-type: none"> • Anonyme Online Community als Referenz-Gemeinschaft für Entscheidungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Selbst wenn man selbst keine Ahnung hat, kann man sich an den Einschätzungen der Community orientieren, z.B. was etwas wert ist 	<ul style="list-style-type: none"> • Kann Mehrwert in Nutzung von Plattform und Zugehörigkeit zur LuL-Community hervorheben: Feedback und Meinungen einholen anstatt „Einzelkämpfer“ in Kollegium, dem Kommunikationsräume/ Zeiten & Räume fehlen für Austausch → zeitasynchrone Möglichkeiten zum Austausch auf Online-Plattform lässt individuelle Zeiteinteilung zu
<ul style="list-style-type: none"> • Unwissenheit über Potentiale von Blended Learning 	<ul style="list-style-type: none"> • In Seminaren einer Fachakademie waren volljährige Lernende fasziniert von den Möglichkeiten von Online-Lernvideos etc.; das Unwissen hat auch schockiert 	<ul style="list-style-type: none"> • Fehlendes Wissen & Kompetenzen über Blended-Konzepte kann Hemmschwelle erhöhen – wenn ich es selbst erlebt habe, fällt es meist leichter, es später auch selbst als Verantwortliche*r umzusetzen (best practice, Methodenwissen, role models, Supervisor*innen etc.)

<ul style="list-style-type: none"> • Balance zwischen online und offline birgt das Potential, die Online-Welt als neue Denk-, Fantasie- und Möglichkeitsräume zu erkennen und zu nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerade eben auch online, weil es dann mal was anderes ist - es nimmt einen in so eine andere Welt mit. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Gefahrenpotential von zu viel Virtualität 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie viel Aufenthalt im Virtuellen ist für Kinder eigentlich gut? • Wenn jemand etwas planen möchte derzeit, dann möchte kaum mehr jemand sich online treffen zum Reden oder Spielen 	
<ul style="list-style-type: none"> • Virtueller Frontalunterricht vs. Breakout-Sessions und Interaktion aus Lehrenden- und Lernenden-Perspektive 	<p><u>Als Lernende:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Frontalunterricht virtuell während Pandemie wird positiv erlebt • Bestmöglich Abwechslung zwischen Frontal- und interaktivem Unterricht – jeweils anteilig gestaltet • Zu viel Interaktion kann anstrengend sein, vor allem dann, wenn die Gruppen zu groß sind • Kommunikation virtuell ist Übungssache und kann sich verbessern und Spaß machen – wenn man es nicht übt, kann es frustrierend & langweilig sein • Breakout-Sessions können eine gute Abwechslung sein, um mit anderen interagieren zu können – sie reduzieren die Gefahr, dass wie beim Frontalunterricht im Hintergrund gezockt wird • Es braucht abwechslungsreiche Lehr-Lernmethoden • Es ist personenabhängig – virtuell wie auch in Präsenz – daher ist eine Balance und Methodenmix äußerst wichtig • Es gibt ganze Gruppen, in denen Interaktion schlecht funktioniert virtuell – es wird sich nur angeschwiegen oder ausgegloggt • Das Funktionieren von Kleingruppenarbeit hängt stark von der Motivation der Teilnehmenden ab – und es ist Aufgabe der Lehrenden, diese Motivation aufzubauen/ zu erhalten <p><u>Als Lehrende:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Auch als Lehrende kann es schwer sein, immer in die Kamera zu sprechen ohne Rückmeldung zu bekommen – dem kann durch Austauschräume entgegengewirkt werden • Es ist Übungssache für alle – diejenigen, die es eingeübt haben, mit denen klappt es super • Es ist jahrgangsabhängig 	<ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsgefühl für Lernprozess und -fortschritt sollte sowohl bei Lernenden als auch Lehrenden liegen – Methodenwahl von SuS her gedacht und Diversität der Gruppe sind wichtige Erfolgskriterien

<ul style="list-style-type: none"> • Verbindung physischer & virtueller Räume wird unterberücksichtigt 	<ul style="list-style-type: none"> • Konzepte sind oft aus Lehrenden-Perspektive gestrickt – als Lernende befinde ich mich immer an einem physischen Ort, selbst wenn ich online an einem anderen Ort bin oder zumindest einen Zugang zu anderen Online-Räumen habe - was machen wir eigentlich mit den Räumen, in denen wir noch einmal physisch sind und von denen aus wir lernen? • Eine Schwierigkeit ist das Verwischen der Trennungen zwischen Beruflichem und Privatem, Lernen und Freizeit, Arbeiten und Wohnen – und es gibt unterschiedliche Begünstigungen fürs Online-Lernen, die an den physischen Orten liegen: wenn alles in einem Zimmer stattfinden muss, kann das sehr viel schwieriger sein als wenn ich mindestens zwei Zimmer habe – eines zum Schlafen – eines für Arbeit • Das betrifft unterschiedliche Leute unterschiedlich stark. Je nachdem, wie viele Möglichkeiten man hat, seine Zimmerumgebung zu wechseln • die letzten 30 Minuten auf der Arbeit oder der Vorlesungen denkt man sich, man geht gleich nach Hause – bis man feststellt, man ist schon zu Hause. Das kann einen sehr mitnehmen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kritik an Verwischung der Grenzen kann entgegengesetzt werden, dass Lernen nicht als Arbeit, sondern als Begleitererscheinung des alltäglichen Lebens gestaltet und bewertet wird • Ungleichheits-Perspektive (Ungerechtigkeiten) • Räumliche Distanz (Wegestrecke) als Abgrenzungsmechanismus → mentale & physische Gesundheit (Bewegung, Zeitfaktor, Distanzierung, Umfeld-Wechsel) • Abhängig von der Persönlichkeit und den räumlichen Strukturen zu Hause kann es sinnvoll sein, über höhere räumliche Kapazitäten für Lehrkräfte und voll ausgestattete Lehrer*innenzimmer an den Schulen nachzudenken; auch bzgl. Ausstattung mit Geräten, höhenverstellbaren Arbeitstischen, Schallschutz und Nutzung der New Work Erkenntnisse → Diskussion um mobiles Arbeiten & Home Office & Rahmenbedingungen für Lehrkräfte nur bedingt geführt – obwohl diese i.d.R. schon lange viel Unterrichtsvorbereitung zu Hause machen, weil es an ihrem Arbeitsplatz in der Schule gar keine ausreichenden Arbeitsbedingungen gibt
<ul style="list-style-type: none"> • Merkmale von Communities 	<ul style="list-style-type: none"> • Nähe/ Distanz unterscheidet sich, mit der man zu den anderen Community-Mitgliedern steht • Wissen ist unterschiedlich, das man über andere Community-Mitglieder hat • Unterschiedliche Größe der Community • Art des Kontakts zwischen den Menschen unterscheidet sich • Verschiedene Entstehungsgeschichten • U.v.m. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Bildung von Communities 	<ul style="list-style-type: none"> • Durch Gemeinsamkeiten: gemeinsame Aktivitäten, gemeinsamen Glauben, Moralvorstellung, Örtlichkeit, Alter, Alltag • Durch eine gemeinsame Basis: man ist am selben Ort, man hat ähnliche Erfahrungen gemacht • Es braucht die Fähigkeit, offen zu kommunizieren, was einem gefällt, um Leute kennenzulernen → durch das Kennenlernen der Menschen fühlt man sich gebunden • Man filtert die Menschen vor und dann entstehen kleine soziale Blasen, in denen man interagiert – innerhalb einer größeren Community • Communities lassen jemanden neue Menschen einfacher kennenlernen und manchmal verändert sich dadurch der Freundeskreis • Im Game Design beschäftigt man sich viel mit Community-Bildung, weil man solche Social Spaces selbst designed unter Berücksichtigung spezifischer Faktoren, die bestimmte Konsequenzen mit sich ziehen • Förderung des Austauschs der Community-Mitglieder untereinander, indem man nicht so viele Informationen hineingibt: viele Informationen zu haben führt dazu, dass die Leute die Kommunikation nicht suchen, weil sie schon alles haben, sie müssen nicht weiter fragen. Wenn es keine Informationen gibt, müssen die Leute selbst rauskriegen, was Sache ist • man kann schon sehr gut von außen vorbestimmen und gestalten, wie so ein Ort aussehen soll und Einfluss nehmen 	
<ul style="list-style-type: none"> • Faktoren zur Stärke der Bindung zu Communities 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsenzmöglichkeit: Das größte Zugehörigkeitsgefühl zu denen, wo es auch Präsenztreffen gab – man kann dort „hingehen“ und man kennt Mitglieder persönlich mit einem kompletteren Bild: Mimik, Gestik, Laufstil usw. • Größe & Mitgliederanzahl: In reinen Online-Communities kann es schwieriger sein, die Bindung zu stärken, weil es oft sehr große Communities sind, unüberschaubarer 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Bekanntheit der Mitglieder: wenn man nicht weiß, wer dahintersteht und wie viele Menschen dabei sind, kann es schwieriger sein • Faktor Zeit: wie viel Zeit verbringt man mit Menschen hat Einfluss auf die Stärke der Bindung (bspw. lange Spieleabende auch mit Unbekannten) • Spaßfaktor & Abgängigkeit bei gemeinsamem Interesse: Online Spiele spielen mit gegenseitiger Abhängigkeit, Mitspielende zu suchen → auch ohne Präsenzkontakt gut möglich • Einfachheit des Kontakthaltens über Online-Optionen • Gemeinsame Interessen und vor allem Aktivitäten verbinden und bauen Hürden ab → bspw. Multiplayer-Spiele • Gemeinsames Ziel stärkt Bindung 	
<ul style="list-style-type: none"> • Vorteile von reinen Online-Communities 	<ul style="list-style-type: none"> • Jede*r kann dazu kommen oder wieder gehen wie es gerade passt - das macht Hürden und Erwartungshaltungen niedriger 	
<ul style="list-style-type: none"> • Funktion & Zweck strukturieren Communities 	<ul style="list-style-type: none"> • Man kann nur in sehr vielen unterschiedlichen sozialen Gruppen sein, wenn man strikt sortiert nach Zweck und Funktion: mit welchen Leuten mache ich was und warum? Und was mache ich mit spezifischen Menschen auch nicht? Bezogen auf Aktivitäten, online-offline, Bedürfnisse usw. → unterschiedliche Gewichtungen • Je nach dem Bedürfnis, das eine bestimmte Gruppe erfüllt, wird die Gewichtung sortiert • Themenaustausch: auch gut möglich mit vollkommen anonymem Nutzer*innen – nicknames rufen Assoziationen hervor und machen Wiedererkennung & das Nachverfolgen von Interessen möglich – Menschen werden wichtig/ interessant aufgrund ihrer Aussagen zu bestimmten Themen 	

<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitäten können Start- und Endzeiten für Kommunikation in Communities beeinflussen 	<ul style="list-style-type: none"> • Es kann erleichternd sein zu wissen, dass mit dem Ende eines Spiels auch die Kommunikation & Interaktion miteinander beendet ist – es ist legitim, sich wieder auszuloggen • Persönliche Storys können überall geknüpft werden u.a. auch durch gezielte Forumsbeiträge, über die man allein durchs Lesen Menschen über Posts kennenlernt → ein narratives Konstrukt wird aufgebaut und ein spezif. Bild zu spezif. Personen – das geht auch ohne Mimik & Gestik 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Anfang & Ende braucht spezif. Kompetenzen oder wird nicht aktiv gestaltet und verursacht Gefühl der dauerhaften Interaktion, Grenzen verschwimmen und können überfordern
<ul style="list-style-type: none"> • Online-Communities schaffen Raum für Vorstellungskraft und Fantasie 	<ul style="list-style-type: none"> • Es ist gut, wenn es Leute in bestimmten Communities gibt, da hat man eben kein klares Bild (Foto/ live), sondern man kann es sich vorstellen – egal, ob das Bild richtig ist oder nicht → Platz für Illusionen & Fantasie • Wenn man Leute dann tatsächlich kennenlernt, können Vorstellungen enttäuscht/ übertroffen/ abweichend sein → es ist wie ein Überraschungsspiel, das Spaß macht 	
Breakoutrooms mit spezifischen Fragen		
<ul style="list-style-type: none"> • Wie bringen wir Lehrer*innen dazu sich häufig einzuloggen bzw. die Plattform viel zu nutzen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Die durch Covid-19 erzwungene Online-Lehre bringt schwierige Erreichbarkeiten der Professoren mit sich – bspw. keine Reaktionen auf E-Mails durch die Professor*innen – Gründe liegen u.a. in der Vielzahl an Mails, die gar nicht alle direkt beantwortet werden können und dann vergessen werden • Als Lösung werden - ähnlich wie offline – spezifische online-Sprechzeiten gesehen, die durch die Professoren gestellt sind und für alle transparent → „Online-Bürozeiten“ • Es braucht online die Simulation der offline-Situation, dass man vor oder nach einer Schulstunde mal kurz etwas nachfragen kann • Online-Bürozeiten sind verpflichtend und Professor*innen/ LuL/ Mentor*innen sind zu diesen Zeiten in Zoom-Raum o.ä. anwesend, man kann zu diesen Zeiten einfach reingehen oder sich in Warteschlange stellen → diese Räume könnten auch informellen, spontanen Charakter haben • Forderung nach Online-Sprechzeiten 30-60min/ Woche 	<ul style="list-style-type: none"> • Es braucht Weiterbildungen in consequentem Zeit- und E-Mail-/ Kalendermanagement und Schulungen in sowohl den Funktionen spezifischer, von den LuL genutzter Programme als auch die Auseinandersetzung mit den eigenen Reiz-Reaktions-Schemata • Wie werden Postfächer/ Chats auf der Plattform mit anderen Postfächern/ Kanälen der LuL verknüpft? • Erreichbarkeiten und hohe Reaktionsfrequenzen (wenn auch nur kurz & knapp) bei Nachrichten sind vor allem in der virtuellen Kommunikation äußerst wichtig und elementares Mittel zur wertschätzenden Kommunikation: sowohl zwischen LuL – LuL & LuL – SuS & Mentor*innen – LuL

	<ul style="list-style-type: none"> • Gerade das Bedienen sowohl der online- als auch der offline-Welt im Schulalltag erfordert hohe Struktur und ist zeitaufwendig: wenn man in der Schule ist, dann hat man so viel mit dem Unterricht vor Ort zu tun, dass man bspw. nicht alles Material am Ende der Stunde wieder hochlädt, nur um diesen virtuellen Raum auf dem neuesten Stand zu halten – das kann nicht wirklich klappen, umso größer ist dann aber der Ärger, wenn man plötzlich nur noch online ist und nichts (auch mit den SuS) eingeübt ist • Es braucht eine Art Verpflichtung, Online-Räume immer auf dem neuesten Stand zu halten und es müssen formell Zeiten in den Stundenkontingenten für die LuL eingeplant werden, auch Beratungs- und Weiterbildungsangebote angedacht werden • Es braucht gleiche Spielregeln für alle für das Ablegen von Dokumenten (bspw. Versionierungen), um alles aktuell & in Struktur zu halten auf einer Plattform – hierzu müssen alle LuL befähigt werden • Der Fokus ob online oder offline steht im Zusammenhang damit, wie viel Zeit ich mich wo bewege und aufhalte • Plattformen müssen total einfach gehalten werden, sehr übersichtlich und barrierefrei, offensichtlich, was dahinter steckt - es braucht nicht zwei Wege, um zu der oder der Seite zu kommen, sondern einen Weg • Es sollte Spaß machen, auf den Seiten etwas auszuprobieren und herum zu klicken • Die Plattform muss in sich logisch sein, dann fühlt man sich auch eingebunden – die Logik sollte nicht zu sehr abweichen von anderen Plattformen, auf denen LuL bereits eingeloggt sind (bspw. Lehrer-online) • Verschiedene LuL sind verschiedene Charaktere – gerade deswegen braucht es mindestens eine klare Strukturierung, ein schönes Design, Einfachheit, intuitive Benutzbarkeit • Es ist vom Kontext der Plattform und dem Benutzer*innenfall, auch dem Ziel der Plattform abhängig – dann kann man auch auswerten, welche Bereiche gut genutzt werden und wo Initiative/Anlass gezielt geschaffen werden muss 	<ul style="list-style-type: none"> • In Präsenz kann die Auseinandersetzung mit der Virtualität gut thematisiert/ vorbereitet werden und auch Übergänge reflektiert werden • Lernen neuer (Online-)Methoden erfordert Zeit und sollte offiziellen Raum für die LuL bekommen – zu Zeitpunkt x kann Arbeit im Blended-Konzept effizienter gestaltet werden, jedoch erst nach Eingewöhnungs-, Lern- und Entwicklungsphasen der LuL • Welche Seiten werden online von den LuL außerdem häufig genutzt und können entweder mit eingebunden oder als best practice in ihrer Struktur/ Aufbau mit berücksichtigt werden?
--	---	--

- | | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Es braucht eine Differenzierung, ob es eine Website oder eine App ist, die lediglich nicht in Vergessenheit geraten soll und passiv zum downloaden (Informationsquelle) genutzt werden soll oder ob eine aktive Beteiligung über bspw. Blogbeiträge/ Community-Building gewünscht ist• Newsletter kann gute Zusammenfassungen bieten: als LuL hat man äußerst viele Seiten, die man nutzt und Projekte, die man akquiriert – es braucht Erinnerungsfunktionen über Blogbeiträge oder Newsletter, dass eine Seite aktuell ist und einen Mehrwert in der Nutzung bietet – dass etwas passiert auf der Seite• Es müssen Aktivitäten auf der Plattform stattfinden & Veränderungen, die die LuL mitbekommen und damit neugierig werden: die Seite scheint aktuell, andere scheinen sie zu nutzen und einen Mehrwert zu bieten – für mich ggf. auch? Verpasse ich ansonsten etwas? – Blogbeiträge können dafür ein nützliches Tool von vielen sein• | |
|--|---|--|

<ul style="list-style-type: none"> • Wie steigern wir die Nutzung von Unterrichtseinheiten/Übungen/Material? 	<ul style="list-style-type: none"> • Auf der Plattform sind für den LuL-/ SuS-Alltag relevante Informationen abgelegt – oft werden die Materialien nur heruntergeladen, wenn man die Sachen auch wirklich braucht oder hierüber Formulare einreichen kann • Bei Überlastung/ Überforderung wird schnell alles weggelassen, was als „optional“ tituliert ist – Zusatzaufgaben machen immer nur wenige und oft die gleichen Menschen (SuS/ LuL) – gerade bei optionalen Sachen (wie bspw. das Nutzen der Plattform) muss ein klarer individueller Vorteil offensichtlich sein, damit es genutzt wird – ich muss etwas dafür bekommen/ gewinnen, damit ich es mache • Bspw. flexibles, anpassbares Material für den Unterricht könnte einen klaren Mehrwert darstellen, u.a. auch Wissen to-go, Erklärvideos auf YouTube – denn es gibt viele Videos im Internet, aber die passen dann meistens nicht so ganz richtig zur Unterrichtseinheit • LuL müssen Dokumente anpassen und adaptieren können für die eigenen Zwecke • Im und durchs Gaming nutzt man die intrinsische Motivation aus dem Spiel, extra Leistungen zu erbringen: LuL könnte man dazu bringen, ein Spiel mitzuspielen als gleichberechtigte Spieler*innen – das könnte allen Parteien Spaß machen 	<ul style="list-style-type: none"> • Welche Prozesse/ Formulare sind bisher entweder offline oder auf anderen online-Seiten abgebildet, die man auf diese Plattform ziehen kann, bspw. Templates für Protokolle/ Powerpoints/ Zeugniskonferenzen o.ä.? • In einem Spiel zwischen LuL & SuS, in dem auf Augenhöhe gemeinsam entdeckt, geforscht und gespielt wird, kann den LuL der Druck genommen werden, alles im Vorfeld schon wissen zu müssen – und kann bei den SuS neue Expert*innen für spezif. Themen aufkommen lassen → sicherlich ist diese so entstehende Machtauflösung & Minimierung der thematischen Autorität zu thematisieren und eindeutig zu trennen von der methodischen-didaktischen Autorität der LuL, die weiterhin Hoheiten im Rahmensetzen & Moderieren behalten sollten
---	--	--

- Ackerdemia könnte ein Spiel entwickeln, das parallel zum Ackerbau steht: man spielt und erarbeitet sich Wissen während des Spiels und dann geht man auf den realen Acker und setzt es praktisch um
- Man kann Punkte sammeln in einem Spiel, in dem SuS und LuL (ggf. auch Mentor*innen?) gemeinsam spielen, auf Augenhöhe: viele LuL haben das Wissen ja noch gar nicht, dass sie eigentlich für den Acker brauchen und haben ggf. auch Sorge, dass es nicht ausreicht und das macht die Hemmschwelle sehr hoch, sich dem Thema zu nähern
- Wie viele Lehrer haben dann auch wirklich schon mal selbst angebaut und angepflanzt? Die meisten würden sich da einlesen, wenn sie es selbst anleiten würden, aber wenn ihnen das abgenommen werden würde, wäre das mit Sicherheit für die auch bereichernd – zum Beispiel in einem Spiel
- Es gibt Apps, mit denen man die Teamfitness einer Klasse steigern kann: sobald man hier als LuL mitmacht, ist das für die SuS super motivierend – das ist auch generell im Unterricht s: sobald man sich als LuL traut, etwas zu zeigen oder mitzumachen – „Hier, schaut! Ich mache das genauso. Wir machen das gemeinsam! → Dann gibt es einfach einen Motivations-Push.
- Wir könnten LuL wie SuS behandeln! Es geht ja auch um die Ausbildung von Ausbildern. Also wir bilden die Lehrer*innen aus und bringen ihnen dies genauso bei wie den SuS – das kann man ruhig transparent machen für alle, auch für die SuS: SuS & LuL lernen gemeinsam;

- LuL stehen nicht alleine da und müssen sich überlegen, wie sie Software benutzen und Ackerfakten lernen, sondern setzt sich auf einem mehr oder weniger ähnlichem Level mit den SuS gemeinsam hin - das kann den SuS auch nochmal ein ganz cooles Gefühl geben, ggf. gibt es auch Wissensvorsprünge bei den SuS, weil bspw. jemand bei der Oma gelernt hat, wie man Kartoffeln anbaut o.ä. und SuS in einzelnen Fällen ggf. sogar mehr wissen als die LuL – was aber nicht schlimm ist! → das sind Situationen, bei denen dann plötzlich Leute Expert*innen sind, die vorher noch nie Expert*innen waren
- Als technische Lösung könnte das bspw. bedeuten: LuL & SuS schauen sich gemeinsam das Tutorial an, spielen gemeinsam das Spiel und dann gucken wir halt: Ok. Was für Motivationsmechanismen können wir für die SuS nutzen und mit welchen Motivationsmechanismen können wir auch gleich die LuL direkt ansprechen, so dass nicht nur die SuS Spaß haben, sondern auch die Lehrer?
- Es braucht eine informellere Struktur, die Spaß macht auf der Plattform: keine bürokratische, trockene Angelegenheit
- Motivationsmechanismen sollte man auch für eine Lehrer*innen-Community einsetzen, bspw. irgendeine Form von Wettbewerb → manchmal reicht es schon aus zu sagen: ihr seid A, die sind B. Ich habe gehört, A ist besser als B

	<p>→ könnte auch als Klassenmotivation wirken</p> <ul style="list-style-type: none">• Im Gaming werden oft Events als Motivationsmechanismen genutzt: es lohnt sich besonders, sich einzuloggen, weil ein Event stattfindet• Auch gemeinsame Ziele können motivieren: man kann bspw. Punkte sammeln, die man dann ausgeben kann – wie lange und wofür man diese ausgeben kann, ist zeitlich limitiert• Das ist ein eigenes Studienfach an sich: Wie man Online-Spiele, die Communities dazu verleitet, dass sie immer wieder kommen und nicht zu anderen Spielen abhauen. Das ist ein riesiges Thema. Aber Events und Eventdesign ist ein riesiger Faktor.• Allgemein Belohnungssysteme sind ein weiterer wichtiger Faktor: wenn man sich anmeldet, bekommt man eine Belohnung. Vor allem auch, wenn man länger nicht da war und sich dann anmeldet, bekommt man auch nochmal eine andere Belohnung. Wenn man sich mehrere Tage in Folge anmeldet, dann bekommt man an Tag x einen extra Preis. Das ist relativ simpel, aber Menschen sind ja auch sehr simpel.• Newsletter können manchmal auch nerven; wenn mir auf meiner foodsharing-Plattform in meinem Account aber angezeigt wird, wie viele Kilogramm Lebensmittel ich schon gerettet habe, deswegen logge ich mich häufig ein → es bringt eigentlich nichts, aber Bestätigung: ah, die Zahlen sind höher, ich bekomme rückgespiegelt, das ich etwas mache (virtuelles Feedback!) → bspw. könnte man auf der Plattform in Zahlen/ Grafiken Ähnliches anzeigen lassen:	
--	---	--

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• die Person hat schon so und so viele Unterrichtseinheiten genutzt und kriegt dann so ein Ranking - Oder ähnlich wie bei der App Captain Cook, da sieht man ja dann, was man schon gekocht hat und irgendwie cool, zu sehen: boah, ich habe schon voll viel ausprobiert.• Ähnliches findet man auch bei Audible: Da gibt es Titel oder Trophäen, die man freischalten kann (bspw. du hast ein Hörbuch 5 Stunden am Stück gehört oder du hast ein Hörbuch an einem Tag durchgehört o.ä.) → im Freundeskreis haben wir dann alle mal reingeschaut und verglichen, wer wie viele Trophäen hat → auf der Plattform könnte man Errungenschaften sammeln, welcher Art auch immer• Ähnliches auch bei der App Letterboxd für Filme: man hat Watch-Lists und kann gesehene Filme bewerten, Tagebücher erstellen – das macht Spaß zu sehen: bspw., dass ich mir vorgenommen habe, einen Film zu sehen und habe es dann „geschafft“ (Fortschrittsgefühl/ Sichtbarkeit des persönlichen „progress“), und es ist gespeichert, dass ich das gemacht habe – und ich sehe, was ich wann angeschaut habe, das ist spannend• der Film geht jetzt weg von der Watchlist und es ist gespeichert, dass ich das gemacht habe. Nicht nur für mich gemacht, sondern... Also ich nutze diese App auch um zu sehen, was ich angeguckt habe. Das ist auch spannend | |
|--|--|--|

<ul style="list-style-type: none"> • Wie könnten wir Wertschätzung und Sichtbarkeit der Lehrer*innen verstärken? 	<ul style="list-style-type: none"> • Man kann es als LuL auch aussprechen, dass man in etwas viel Zeit & Mühe hereingesteckt hat, es dabei aber konkret benennen und nicht unkonkret Jammern • Manchmal macht man sich als LuL eben auch zu Deppen, wenn man offen & ehrlich & menschlich ist, aber vielleicht ist das auch gar nicht schlimm • Man könnte auf der Plattform Erfahrungspunkte sammeln lassen – nicht kompetitiv: über Bots oder in Spielen, über die man seine Erfolge teilen kann; dies hat zwei Funktionen: zum einen kann man als LuL damit zeigen, was man ausprobiert hat mit einer Klasse, was funktioniert, was nicht, zum anderen aber auch einfach bestimmte Momente zu teilen, wie es in Social Media oft passiert – ohne aber, dass es in Social Media abdriftet • Bspw. bei Instagram geht es vielen gar nicht darum, alles zu teilen (s. hier auch Funktionen: für alle/ nur für meine Freunde), sondern auch darum, für sich persönlich eine Art Mappe an schönen Momenten anzulegen – dies könnte man auch übertragen auf den LuL-Alltag mit den SuS oder Kolleg*innen 	
---	---	--

<p>In welchen Online- und Offline Communities bewege ich mich oder fühle ich mich zugehörig? Welche nicht? Ab wann wird etwas für mich zur Community/ einer Gemeinschaft?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ich fühle mich schnell zugehörig, wenn ich mich emotional an entweder (einen) Menschen gebunden fühle oder ich mich thematisch mit dem Thema identifiziere oder auch bspw. in Sportmannschaft ich viel Freude/ Gefühl erlebe; auch, wenn durch Fragen stellen Interesse zu mir als Mensch gezeigt wird • ich fühle mich eher nicht zugehörig, wenn ich etwas als ledigliche Verpflichtung sehe, die mich a) thematisch nicht interessiert und b) auch keine Menschen dabei sind, die mich inspirieren • Gemeinschaft wird etwas für mich, wenn ich den Menschen zumindest ein bisschen vertrauen kann (Stichwort: psychologische Sicherheit)
<p>Was sehe ich mir an, was höre ich, was fühle ich dabei?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ich sehe mir gerne Kurz-Videos an, im Sinne von BrainSnacks (10-20min), das gibt mir den Eindruck, ich habe mich mit einem kurzen Input weitergebildet, ohne dass ich direkt wieder detailreich und tief in ein Thema einsteige • neuerdings versuche ich mich auch in Podcasts beim Joggen zu hören, weil ich Themen spannend finde und die Stimme, die dazu gehört, angenehm - leider wird meine Jogging-Zeit dadurch schlechter, das frustriert, vielleicht ist die Kombi doch nicht so clever für mich
<p>Welche Erfahrungen mache ich (im Austausch mit anderen)?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Austausch fällt mir leichter, wenn ich mindestens ein Foto von meinem Gegenüber kenne, Videos, Kamera oder Stimme macht es noch leichter • wenn Menschen über kleine Fehler, ihre eigenen "Unperfektionen" sprechen, bin ich offener → Lernen • ich vertraue Menschen schneller, die das machen & sich dran halten, was sie sagen • Wenn man die anderen Personen schon mal gesehen hat und nicht nur über digitale Medien kennt, fällt es mir leichter mich mit der Person auszutauschen. • Mimik, Gestik, fehlen oft beim Digitalen Austausch (ohne Kamera)
<p>Wie trete ich in Kontakt mit der Community und warum und wann?</p> <ul style="list-style-type: none"> • i.d.R. über Termine zum regelmäßigen Treffen und dann hauptsächlich zwischendurch über zeitasynchrone schriftliche Kommunikation - entweder, weil ich über etwas zufällig stolpere, das ich teilen möchte oder weil ich gezielte Recherchen mache, aber auch Chats • Whatsapp, Telegram, Signal ...
<p>In was für Räumen bewege ich mich? Räume zur Unterhaltung, zum Lernen, für Gesellschaft, zum Entspannen, für Politik etc.?</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigentlich bewege ich mich in allen solchen Räumen; interessant finde ich an mir selbst zu beobachten, dass ich oft die Verbindungen zwischen diesen Themenräumen suche, also bspw. wie politisch ist meine Yoga-Session • vor allem in einigen Chatgruppen frage ich mich oft, warum mich jemand hinzugefügt hat - oft ist dann der Hinweis: ich habe da irgendwie an Dich gedacht... bei mir läuft es vor allem in den letzten 16 Monaten genau so: während die offline-Räume und Interaktion eingeschränkt sind, sind Online bei mir sehr viele neue gewachsen: 2 virtuelle Doppelkopfrunden, eine Gruppe für virtuelle Spieleabende mit längst aus den Augen verlorenen Schulfreund*innen (zu lediglich 2en von den 15 habe ich regelmäßig noch Kontakt gehabt, diese wiederum aber jeweils noch mit anderen und so ist die Gruppe entstanden - eine Freundin ist über ein Spiel gestolpert, für das man viele Teilnehmende brauchte - da war der Bedarf an einer neuen Konsellation)

Anlage VIII

Template unterstützenden Materials Workshop III, Jamboardarbeit



1 KEINE ARMUT	2 KEIN HUNGER	3 GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN	4 HOCHWERTIGE BILDUNG	5 GESCHLECHTER-GLEICHHEIT	6 SAUBERES WASSER UND SANITÄR-ERREICHTUNGEN
7 BEZAHLBARE UND SAUBERE ENERGIE	8 MENSCHENWÜRDIGE ARBEIT UND WIRTSCHAFTS-WACHSTUM	9 INDUSTRIE, INNOVATION UND INFRASTRUKTUR	10 WENIGER UNGLEICHHEITEN	11 NACHHALTIGE STÄDTE UND GEMEINDEN	12 NACHHALTIGERE KONSUM UND PRODUKTION
13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ	14 LEBEN UNTER WASSER	15 LEBEN AN LAND	16 FRIEDEN, GERECHTIGKEIT UND STARKE INSTITUTIONEN	17 PARTNER-SCHAFTEN ZUR ERREICHUNG DER ZIELE	ZIELE FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG

Wie kann der Weg aussehen, um diese Ziele zu erreichen?
Welche Kompetenzen braucht es von wem?

Bindung & Communities?

Gruppe I: Notiert hier, was Euch wichtig ist:

Breakout Sessions



1.) Gab es Schlüsselmomente oder Erfahrungen in deinem Leben/ Alltag, die eine Verhaltensänderung hinsichtlich Nachhaltigkeit bei Dir ausgelöst haben? Welche Momente waren das? Was hast Du verändert?

2.) Das eigene Verhalten im Kontext des großen Ganzen auf der Erde zu sehen kann sowohl inspirieren als aber auch überfordern. Nach welchen Kriterien triffst Du Entscheidungen? Ein paar Beispiele aus dem Alltag...

3.) Werteorientierung scheint oft ein abstraktes Thema. In den Communities und Peer Groups, in denen Du Dich bewegst: welche Unterschiede und welche Gemeinsamkeiten stellst Du hinsichtlich Werteorientierung in den verschiedenen Gruppen fest? Welche Rolle spielt Du dabei und wo für setzt Du Dich ein, ganz konkret? Warum?

4.) Lebenslanges Lernen - intergenerational und in einem globalisierten Kontext - welche Methoden, Strategien, Ideen und Vorgehensweisen kennst Du, um der Idee des lebenslangen Lernens zu folgen? Welche Bedeutung bekommt das Digitale dabei?

Gruppe II: Notiert hier, was Euch wichtig ist:

Breakout Sessions



1.) Gab es Schlüsselmomente oder Erfahrungen in deinem Leben/ Alltag, die eine Verhaltensänderung hinsichtlich Nachhaltigkeit bei Dir ausgelöst haben? Welche Momente waren das? Was hast Du verändert?

2.) Das eigene Verhalten im Kontext des großen Ganzen auf der Erde zu sehen kann sowohl inspirieren als aber auch überfordern. Nach welchen Kriterien triffst Du Entscheidungen? Ein paar Beispiele aus dem Alltag...

3.) Werteorientierung scheint oft ein abstraktes Thema. In den Communities und Peer Groups, in denen Du Dich bewegst: welche Unterschiede und welche Gemeinsamkeiten stellst Du hinsichtlich Werteorientierung in den verschiedenen Gruppen fest? Welche Rolle spielt Du dabei und wo für setzt Du Dich ein, ganz konkret? Warum?

4.) Lebenslanges Lernen - intergenerational und in einem globalisierten Kontext - welche Methoden, Strategien, Ideen und Vorgehensweisen kennst Du, um der Idee des lebenslangen Lernens zu folgen? Welche Bedeutung bekommt das Digitale dabei?



Zeit zum Handeln!

Wenn ich morgen als Bundeskanzler*in aufwache, dann würde ich...



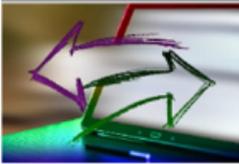
Voraussetzungen des Handelns

Was sind positive Voraussetzungen, um sich aktiv für eine Veränderung hin zu mehr Nachhaltigkeit einzusetzen?



Schule im Akteursnetz - Bildung nachhaltige Entwicklung

Was bedeutet das für Schulen, Schüler*innen & Lehrkräfte?



Bildung für nachhaltige Entwicklung digital!

Was bedeutet das für den Prototypen von Ackerdemia, den ihr in seinem ersten Entwurf kennengelernt habt?





Euer Feedback an Ackerdemia

feedback



Fragen, Anregungen, Kritik?



Anlage IX

Auszüge der Auswertung von Workshop III

Auswertung Online-Workshop III: BNE (digital)		
Thema	Assoziationen der Fokusgruppe	Mögliche anschließende Fragen/ Anmerkungen
Einstiege & Zugänge BNE		
<ul style="list-style-type: none"> • 3D-Drucker als Symbol für Notwendigkeit für passgenaue Ware, im Gegensatz zu Massenware 	<ul style="list-style-type: none"> • Das ist ein 3D-Drucker. Der ist für mich das Synonym dafür, nicht einfach nur zu kaufen, sondern selbst auch herzustellen, angepasste Sachen. Nicht einfach nur Massenware, sondern Sachen, die man sich genauso machen kann, wie man sie braucht. 	<ul style="list-style-type: none"> • Das eigene Basteln, Bauen, Ernten, Pflanzen & Pflegen erzeugt Selbstwirksamkeit • Individualität vs. Konformität ohne Abweichung von gemeinsamer Werthaltung kann super über `die krumme Möhre` thematisiert werden • Individuelle, passgenaue Anfertigung für Werkzeuge für bspw. auch Schüler:innen mit spezif. Behinderungen könnte im Klassenverbund selbst hergestellt werden (Inklusionsgedanke!) • Auch im Vergleich zwischen verschiedenen Schuläckern kann die Bedeutsamkeit hervorgehoben werden, dass es selten eine `one size fits all`-Lösung gibt und damit kann Verständnis erzeugt werden, Wissen zu sammeln und Zusammenhänge zu verstehen, um für den eigenen, individuellen Schulacker die richtigen Entscheidungen zu treffen

<ul style="list-style-type: none"> ● Bedarf an Enabling-Tools, um Lernen zu lernen aus Eigenmotivation 	<ul style="list-style-type: none"> ● Der 3D-Drucker ist ein Enabling-Tool. ● Da ist auch ganz viel Lernen mit dabei. Das fängt mit dem Gerät selbst an: die werden einem in einer Art Legobausatz zugeschickt mit einer Tüte Gummibärchen. Und dann kann man sich alles selbst zusammenbauen. Weiter geht es dann um die generelle Bedienung des Geräts und wie ich im Internet damit arbeiten kann, wie ich das Internet nutzen kann, um meine ersten Drucke zu erstellen. Bis man dann an den Punkt kommt, die die Allgemeinheit noch nicht hergestellt hat, sondern die man selbst irgendwie designen oder erstellen muss. ● Der 3D-Drucker war dort immer etwas die Einstiegsdroge: wenn wir im Sommer den Drucker vor die Tür gestellt haben, dann kamen die Kinder vorbei und die haben dann geguckt usw. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Offenheit der LuL ist stets gefordert, auf die verschiedenen Interessen der SuS aufmerksam zu reagieren und selbst zu experimentieren, wer den Zugang über was am besten zum Thema findet (bspw. während es bei der einen die Acker-Simulation ist, ist es bei dem anderen das Buddeln in der Erde)
<ul style="list-style-type: none"> ● Communities als Lernbefähigung und Räume gegenseitigen Austauschs 	<ul style="list-style-type: none"> ● Und dann unter Berücksichtigung des Community-Gedankens von Open Source und sharen: ich gebe die Sachen, die ich generiert habe, zurück in die Community, weil es jemand anders sinnvoll findet. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Communities & Gruppen kommt beim (auch: informellen) Lernen eine hohe Bedeutung zu; vor allem Schule als formaler Bildungsort kann sich hier informeller Lernmöglichkeiten in der Acker-Community aus SuS und LuL bedienen ● Das Konzept des „Teilens“ von Wissen, Lebensmitteln, Werkzeugen, Räumen, Land, Wasser kann sowohl auf dem Schullacker, im Klassenverband, an der Schule als auch im globalen Kontext thematisiert & gelebt werden
<ul style="list-style-type: none"> ● Es braucht für unterschiedliche Menschen entsprechend verschiedene Zugänge zu Lernfeldern 	<ul style="list-style-type: none"> ● Das ist für mich so ein relativ offenes Ökosystem an unterschiedlichen Sachen und auch Einstiegen, die zwischen Digitalisierung und handwerklichem Arbeiten liegen. Und daraus kommt man in der Regel ganz schnell über Mikrocontroller zu allem Möglichen. Ich für mich habe in Siegen einen Maker Space geleitet, die technische Seite. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Lernen sollte für Kinder Spaß machen und eine Haltung der Entdeckungsfreude für die Geheimnisse der Welt vermitteln 	<ul style="list-style-type: none"> • Der macht Spaß und ist am Anfang eine super magische Technologie. Am Ende ist es dann ein Werkzeug wie jedes andere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ähnlich wie im Buch „Sofies Welt“ von Jostein Gaarder aufgezeigt, verlernen Erwachsene meist mit dem älter werden, die Magie, das Spielerische & zu Erforschende in der Welt als spannende Lebensgeschichte zu verstehen – diese Kompetenz kann bei LuL in der Ausbildung gefordert & gefördert werden
<ul style="list-style-type: none"> • Die Kombination aus handwerklicher Praxis & digitalem Probierraum ist sinnvoll 	<ul style="list-style-type: none"> • Das ist für mich so ein relativ offenes Ökosystem an unterschiedlichen Sachen und auch Einstiegen, die zwischen Digitalisierung und handwerklichem Arbeiten liegen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bestätigt die Idee des Ackerdemia e.V.: Fokus auf Erfahrungslernen, Experimentieren und Räumen für Fehler, deren Konsequenzen gespürt werden, ohne zu überfordern • Scheitern & „auf die Nase fallen“ gehört zum Lernen dazu: nicht nur für die SuS, sondern auch für die LuL – sie dürfen auch hierin Vorbilder sein, dafür braucht es jedoch Mut und Selbstbewusstsein □ gleichzeitig steckt hierin der Ansatz zu demokratieorientierten Ansätzen, die Lern- und Entscheidungsprozesse transparent machen
<ul style="list-style-type: none"> • Die kindliche Entdeckungsfreude kann auch elterliches Verhalten verändern bzw. legitimieren, sich neuen Themenwelten offen gegenüber zu bewegen 	<ul style="list-style-type: none"> • Die haben dann natürlich auch viele Eltern mit in den Maker Space geschleppt, so eine Art Bastelwerkstatt. Und da sind dann viele Eltern mit den Kindern tatsächlich auch wiedergekommen und haben verschiedene Sachen ausprobiert. 	<ul style="list-style-type: none"> • Das System Familie als Mikrosystem der Gesellschaft kann auch in Bezug auf Lernen voneinander positiv abhängig sein und ein Rollentausch kann in Lehr-Szenarien teilweise methodisch bewusst eingerichtet werden: SuS zu Lehrkräften machen und LuL/ Eltern zu Schüler:innen

<ul style="list-style-type: none"> • Ein kleineres, umweltoffenes Ökosystem ist in seinen Zusammenhängen schneller begreifbar und fördert Verständnis für „das große Ganze“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Dadurch, dass ich selbst ein Aquarium habe, denke ich in der Regel mehr darüber nach, was man für die Umwelt tut und was nicht. Zum Beispiel so eine große Umweltbelastung an Stränden ist Sonnencreme, weil sich alle Menschen mit Sonnenmilch eincremen und dann schwimmen gehen. Und ich denke mir, ich würde jetzt nicht Seife oder Sonnencreme oder Zahnpasta in mein Aquarium kippen. Aber viele Camper machen das trotzdem so. Aber wenn ich es nicht in meinem Aquarium haben will, dann möchte ich es auch nicht in der Natur haben. 	<ul style="list-style-type: none"> • Handlungsmaximen können helfen, Entscheidungskriterien für das eigene Verhalten zu reflektieren (bspw. Was Du nicht willst, was man nicht tut, das fü` auch keinem anderen zu“/ „Wenn alle Menschen so handeln würden, dann...“) □ Gefahr der Überreflexion bzw. Entwicklung einer Extremhandlung, die das Individuum überfordern kann • Auch interessant, unterschiedliche Glaubenssätze im Klaasenverband interessant diesbzgl. zu reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> • Extremerfahrungen können Reflexionsprozess anstoßen 	<ul style="list-style-type: none"> • „Ich habe diese Katze hier ausgesucht. Denn ich habe einen Gegenstand gesucht, der mich mit meinem Freiwilligendienst verbindet. Da war ich damals in Mexiko-Stadt. So ein Freiwilligendienst in einer Metropole, mit ca. 22 000 000 Menschen, war ein echter Schlüsselmoment. Mich dort mit vielen Dingen auseinanderzusetzen, und vor allem mit den Aspekten Umweltschutz und Nachhaltigkeit. • „Ich habe diese Klangschale in meinem Zimmer gesehen, die ich mit meiner Nepalreise vor zwei Jahren verbinde. Die ich von dort mitgenommen habe und mir dort die Komplexität, wie alles miteinander zusammenhängt, bewusst geworden ist. 	<ul style="list-style-type: none"> • Das Erleben von etwas extrem anderem als das Gewohnte kann Auslöser für die Möglichkeit der eigenen Alltagsreflexion sein
<ul style="list-style-type: none"> • Erleben von Widersprüchen kann Reflexionsprozesse anstoßen 	<ul style="list-style-type: none"> • Also, ganz einfach angefangen: fliege ich dorthin oder nicht, dann als Touristin im Himalaya zu wandern. Anderen Gruppen zu begegnen, die sich von einem nepalesischen Guide durch den Himalaya führen lassen, der selbst keine Schuhe trägt, sie selbst aber mit bestem Outdoor-Equipment ausgestattet sind. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Weil mir dort so schmerzhaft und gleichzeitig auch erkenntnisreich bewusst geworden ist, wie viele Spuren man mit seinem eigenen Handeln hinterlässt und wie viele Entscheidungen man treffen kann. Und das eine sehr breite Auswirkung haben kann und dass alles miteinander vernetzt ist. Und diese Klangschale habe ich mitgebracht, die habe ich gesehen und hat mich erinnert an diesen Prozess, den ich dort recht intensiv durchgemacht habe. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Anpassungsleistung des Menschen an seine Umwelt 	<ul style="list-style-type: none"> • Dann war ich selbst von der Höhenkrankheit betroffen und habe gesehen, wie die meisten Menschen, die in den Bergen wohnen, keine Probleme damit haben. Ich habe viele touristische Spuren erkannt in Natur und Verhalten der Menschen, im doch so wilden Himalaya. Den ich doch eigentlich deswegen bereise, wegen seiner Wildheit – die ich selbst mit meiner Anwesenheit und den Folgen schwäche. 	

Wege zur Erreichung der Ziele für nachhaltige Entwicklung

<ul style="list-style-type: none"> • Verantwortlichkeit von Geschäftsangelegenheiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich glaube am wichtigsten für alles ist eine Verantwortlichkeit von Geschäftssachen. Es gibt ja die Lieferkettengesetze, aber die bringen ja nichts. Denn das ist immer irgendwas in Indien oder China und dann hast Du ein Kinderarbeitsgesetz, aber das gibt den Menschen ja keinen höheren Lohn und den Familien brechen die Einkommen weg und sie landen in noch größerer Armut. Und sie können daran nichts ändern. • Und dann ist es ja auch irgendwie so, dass das, was in China passiert, eben auch in China passiert. Da kann man in Deutschland leider nicht so viel machen. Das ist ein wichtiger Punkt: dass man die Leute, mit denen man handelt, dass man denen gegenüber verantwortlich ist. Dass man denen zum Beispiel genug Geld gibt, den Arbeitern, oder wenn man einen Vertrag hat, dass dieser auch eingehalten wird, von beiden Seiten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Geschäftsbeziehungen von schulischen Vertragspartnern und denen der Kinder anschauen: Schulkiosk, eigene Kleidung, gesundes Pausenbrot etc. □ welche Auswirkungen hätten Veränderungen in diesen/ unseren Geschäftsbeziehungen? • Problematik des „othering“: wir und die anderen □ die Problematik mit unterschiedlichen Geschäftsbedingungen und -auflagen ist global gegeben, interessant wäre eine neue Dimension der Diskussion, in wie weit mit einem kleinsten gemeinsamen Nenner an Werten weltweit ein erster Schritt für gemeinsame, fairere Geschäftsbeziehungen gemacht werden könnte (Soziologische & philosophische Perspektive!) • Vorsicht: Gefahr in Klassen, dass eine eurozentristische Perspektive entsteht • Konzept der „verantwortungsvollen Führung“ interessant zu beleuchten, die werteorientierte Entscheidungen mit berücksichtigt; Konzept beinhaltet u.a. 5 Kernaspekte: Stakeholder-Inklusion, Emotion & Intuition, Mission & Zielsetzung, Technologie & Innovation, Intellekt & Kenntnis
---	---	---

<ul style="list-style-type: none"> • Visionen & aktives Handeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Mir geht es voll oft so, wenn ich die Ziele für nachhaltige Entwicklung sehe, dass ich immer erstmal gar nichts dazu sagen kann, denn es ist so wenig greifbar. Und das finde ich manchmal so schwierig, diesen Spagat zu schaffen von diesen schönen Symbolbildern hin zu dem Möglichen. So dass man auch weiß, was man tun muss. Sonst sind es schnell auch leere Wörter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Das Aufzeigen von Utopien & Visionen kann hohe intrinsische Motivation auslösen für die einen, aber auch Ratlosigkeit für die anderen: eher Zielbilder und Visionen zu beschreiben beschreibt auch den Trend der Unternehmen auf dem Arbeitsmarkt (jedoch auch kritisch: Schule und Bildung sollte nicht für den Arbeitsmarkt, sondern per se begründet sein!); auch hier findet sich die Diskrepanz: Werte & Visionen können nicht nur irgendwo beschrieben sein, sondern müssen mit konkretem Handeln gelebt werden, sonst sind sie unglaubwürdig; andererseits fällt es manchen Persönlichkeitstypen auch eher schwer, sich konkretes Handeln von abstrakten Visionen abzuleiten, kann aber trainiert werden • Welche Vision/ Utopie haben wir für unsere Ackerklasse? Welche haben wir als Schule? Welche haben andere Ackerklassen und was heißt das für unser konkretes Handeln? Malen wir zusammen ein Zukunftsbild mit unserer Vision, das uns daran erinnert, warum wir das machen?
<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz: kritischer Blick 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich glaube eine wichtige Kompetenz könnte der kritische Blick sein – auf viele Dinge oder auch auf den Ist-Zustand. Um so Sachen grundlegend verändern zu können und nicht immer im bestehenden System zu bleiben. 	<ul style="list-style-type: none"> • Konzept Selbstreflexion (u.a. aus der Gruppendynamik nach Karl Schattenhofer) interessant • Disruptive Veränderungsprozesse (Stichwort: aus der Pferdekutsche konnte sich kein Auto entwickeln, sondern es musste über einen vollkommen neuen Antrieb nachgedacht werden, nicht „nur“ über andere Pferde)

<ul style="list-style-type: none"> • Es braucht die Formulierung von (Über-) Zielen und Begriffen, um eine Grundlage für Diskussion und gemeinsames Verständnis legen zu können 	<ul style="list-style-type: none"> • Von diesen abstrakten Überbegriffen zu konkreteren Ansätzen zu gehen ist schwierig. Ich glaube, dass man sich das auch mehr oder weniger Stück für Stück vornehmen muss. Aber generell, was man umsetzen sollte, ist, diese Ziele, die dahinter stecken mit allen Generationen zu versuchen zu erschließen. Um damit auch eine Awareness und ein gemeinsames Ziel zu erschaffen, auch um ein gemeinsames und gegenseitiges Verständnis zu schaffen. • Ich finde interessant, wenn ich darauf schaue, als erstes, dass es der Versuch ist, überhaupt Kacheln zu bilden. Und damit Abgrenzungen zu erzeugen, um überhaupt Themen benennbar zu machen. Und dann in die Richtung, was [xy] gesagt hat: es ist so schwer greifbar und wurde versucht, greifbarer zu machen – aber es reicht nicht für Aktion zum Handeln. 	
Bezug zu Bindung & Communities		
<ul style="list-style-type: none"> • Intensivität der Reflexion 	<ul style="list-style-type: none"> • zumindest für die Gaming-Communities, da werden die Nachhaltigkeitsfragen nicht richtig reflektiert. Man ist pro LGBTQ+, weil es gerade „in“ ist und dann hat man einen Regenbogenskin für seinen Charakter. Aber wirklich tiefer gehen irgendwelche Nachhaltigkeits- oder sozialen Fragen eigentlich nicht. Aber eher in freundschaftlichen Communities wird das tiefer reflektiert. • Vielleicht ist es auch ein guter Vergleich, wenn ich auf eine Demo gehe: wenn ich immer alle verschiedenen Perspektiven mitdenke, dann kann ich am Ende auf gar keine Demo mehr gehen: wenn ich an die Hambacher Forst-Demo denke bspw. denke. Dann verstehe ich auch die Arbeiter:innen in der Braunkohle-Industrie und ich denke mir, dass ich durch meine Demonstration denen den Arbeitsplatz wegnehme. Wenn ich aber versuche, alle Perspektiven mit zu beachten und alles mit einzubeziehen, dann kann ich nicht mehr so richtig radikal sein oder sich auch nicht zu irgendeiner Gruppe zugehörig fühlen – weil ja alles wichtig ist.“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Wissen und Tiefe von Reflexion kann an unterschiedlichen Entwicklungsebenen der Kinder anfangen und sich auch unterschiedlich schnell entwickeln; Wichtigkeit der Anpassungsmöglichkeit der Materialien nicht nur für Altersstufen, sondern auch quer zu den Klassen, je nach Vorwissen und Reflexionsfähigkeit – auch unabhängig vom Alter

<ul style="list-style-type: none"> • Communities brauchen konkrete Aktionen & Themen, um aktiv werden zu können, auch wenn die Komplexität dadurch reduziert wird 	<ul style="list-style-type: none"> • eine Bindung oder eine Community kann immer nur entstehen, wenn konkrete Aktionen dahinterstecken oder konkrete Themen. Jetzt bspw. bei den Nachhaltigkeitszielen: dann ergeben sich konkrete Aktionen. Und dass man dann den Community-Gedanken spüren kann: wir setzen uns für die gleiche Sache ein! Ich dachte bspw. an die Zero Waste-Gruppe in Köln, die ist jetzt ja nur auf „plastikfrei“ fokussiert. Aber da es so konkret ist, ist es leichter, sich damit zu identifizieren. Im Gegensatz dazu wäre eine Veranstaltung zu den großen Nachhaltigkeitszielen dann so ein bisschen random. 	<ul style="list-style-type: none"> •
--	--	---

Schlüsselmomente

<ul style="list-style-type: none"> • Umfeld & Milieu 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich war mal in einer ganz interessanten WG und die haben komplett verpackungsfrei gelebt. Das war vor 6 Jahren ungefähr, da war das noch nicht ganz so üblich wie heute. Das hat mich tatsächlich fasziniert, weil da alles verpackungsfrei war, also wirklich alles – die haben gar keine Verpackungen in der WG gelassen. Das war schon ein immenser Aufwand, heute geht das glaube ich ein bisschen leichter. Trotzdem haben die den Aufwand auf sich genommen und auch echt Geld darein gesteckt. • Und genauso ist das gesamte Umfeld auch gesellschaftlich relativ nachhaltig. Der Großteil der Leute, die dort im Maker Space waren, waren auch vom Foodsharing, ein Teil vom Green Space, ein Teil aus der Kunstszene und alles drum und dran. Und das war so ein bisschen der Einstieg in die Szene und in eine gesteigerte Awareness. Allein durch die offenen Dialoge, die dort geführt wurden - das hat mir einen anderen Blick auf die Welt gegeben, die Augen geöffnet. Den Blick hatte ich vorher nicht, für den bin ich aber sehr dankbar. Und ich würde sagen, dass das Milieu, in dem man sich dort bewegt, sehr viel Einfluss auf einen selbst hat. Das hat mich verändert, und das ist ein Grund, warum ich was zurückgebe. • Ich würde auf jeden Fall – darüber haben wir gar nicht gesprochen, aber das war für mich eine gute Zusammenfassung – das mit dem Milieu unterstreichen. Ich glaube, ich wurde da schon von der Kindheit aus geprägt: durch das Aufwachsen auf einem Bio-Hof. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stichwort soziale Ungleichheiten und Ungerechtigkeiten beachten & welche besondere Rolle Schulen haben, um hier diverse Zugänge zu schaffen
---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • Anpassungsleistung des Individuums auf die eigene Situation & Fähigkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Dann habe ich für mich gedacht, ganz so heftig kriege ich das für mich nicht hin, in meinen Alltag zu integrieren. Aber ein bisschen muss ja gehen. Und danach habe ich deutlich mehr darauf geachtet. • Das eigene Verhalten im Kontext des großen Ganzen auf der Erde zu sehen, dass kann zum einen inspirieren aber auch das Gefühl geben, überfordert zu sein. Weil man denkt, oh Gott, so crass bekomme ich das jetzt nicht hin, wie die das hinkriegen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorbilder sollten stets realistisch gewählt werden (bspw. Elon Musk & Selbstständigkeit ggf. zu fern von eigener Lebenswelt) und mit Abwägung, dass meist für verschiedene Themen unterschiedliche Menschen Vorbilder sein können und man sich nicht überfordern darf, wenn man sich das beste aus allen Welten zusammensucht und daran den eigenen Anspruch anlegt (bspw. Hat Elon Musk einen schlechten Ruf was Menschlichkeit in der MA-Führung anbelangt) □ niemand kann alles perfekt, es geht um kontinuierliche, schrittweise Veränderungen
<ul style="list-style-type: none"> • Gelegenheiten wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mein Schlüsselerlebnis war dieses Reinrutschen in den Hacker- und Makerspaces und damit in diese ganze Sub-Kultur zu rutschen, die sich viel mit Nachhaltigkeit an den unterschiedlichsten Stellen auseinandersetzt. Also erstmal in diese Gruppe reinzukommen, die sowohl gesellschaftlich als auch politisch aktiv ist. 	

<ul style="list-style-type: none"> • In Alternativen denken 	<ul style="list-style-type: none"> • Es gibt einfach schon Alternativen denke ich. • Und ich denke, die gibt es immer irgendwie. Ich kann da mit gutem Gewissen sagen, was das angeht, dass ich mich da positiv ernähre. Und trotzdem gibt es wieder andere Stellen, bei denen man vielleicht noch ein bisschen drauf achten kann. Aber ich finde es sind so viele Baustellen: das ganze Leben funktioniert letztendlich ja nicht CO2-neutral, daher gibt es immer wieder Baustellen bzw. Schrauben, an denen man drehen kann und es beeinflusst uns ständig. 	<ul style="list-style-type: none"> • ABC-Schema (Antecedents, Behavior, Consequences) aus der amerik. Psychologie & Reiz-Reaktions-Schemata als mögliche Gesundheits-Konzepte, die mit den SuS/ LuL zu thematisieren wären, Bewusstseinszustände zu verändern und das eigene Verhalten auf gesunde Veränderungsprozesse auch aus scheinbar ausgeweglosen Situationen zu trainieren
Kriterien zum Entscheiden		
<ul style="list-style-type: none"> • Minimaler Veränderungswille und Selbst-Bewusstheit sollte gegeben sein 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich denke, jede:r muss irgendwo Abstriche machen. • Aber tatsächlich habe ich so ein Gefühl zu meinem CO2-Fußabdruck, den ich nicht überreizen möchte. Da steht bei mir zum Beispiel ein Auto nicht auf der Notwendigkeits-Liste. Dann versuche ich damit zu legitimieren, dass ich dann 1x im Jahr fliege. Und andererseits, wenn ich jetzt viel Auto fahren würde, dann würde ich wahrscheinlich die Flugreise sparen – auch wenn das vielleicht Quatsch ist, aber um das so zu legitimieren für mich. • Ich denke, dass jede:r da eine Bewusstheit entwickeln kann und bewusst damit umgeht. Auch mit anderen Nachhaltigkeitsaspekten, zum Beispiel beim Klamotten kaufen... oder es gibt ja 1000 andere Bereiche, zum Beispiel noch Essen kaufen oder in welchem Laden ich kaufe, wie viel Verpackung ich nutze oder auch nicht, wie viel Müll ich produziere oder auch nicht... all` so was. Wenn ich überall versuche, so ein bisschen abzuwägen, dann denke ich, sind wir schon einen Schritt weiter. Wenn das jeder etwas in diese Richtung macht, so eine Art „Rund-Umweltbewusstsein“ lebt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewusstseinsentwicklung erfolgt schrittweise & benötigt oft Counter-Part

<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Persönlich versuche ich mich eigentlich nur noch durch Foodsharing zu ernähren und so gut wie kein Auto zu fahren bzw. habe ich auch kein Auto. Andererseits legitimiere ich damit, dass ich einmal im Jahr in den Urlaub fliege. Was natürlich inkonsequent ist, aber meinen persönlichen Fußabdruck – ich muss mich immer mir gegenüber rechtfertigen. Und ich denke, dass wenn das Umweltbewusstsein bei jedem so stark ausgeprägt ist, dass er:sie sich rechtfertigen muss, dass er:sie vielleicht mit seinem:ihrer Verhalten der Umwelt schadet, dann sind wir vielleicht schon einen Schritt weiter. • Oder auch solche Überlegungen: ach, jetzt bin ich dieses Jahr schon viermal geflogen, jetzt ist das fünfte Mal auch egal. So kommt man schnell in so ein System für sich rein. Um immer wieder weitermachen zu können und sich nicht von den großen Sachen abzulenken – den Blick immer wieder zu sich selbst zu bekommen. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<ul style="list-style-type: none"> • Pessimismus aufgrund der Komplexität 	<ul style="list-style-type: none"> • Immer wenn ich Nachrichten in der Zeitung lese, dann bin ich pessimistisch. Denn wenn man es so liest, dann geht es überall nur bergab, vor allem auch im ganzen Rest der Welt. Dort gibt es überall große Umweltkatastrophen, über die kaum berichtet wird. • Und dann haben wir uns überlegt, wie wir zumindest uns positiv an dem ganzen Geschehen beteiligen können. Und [xy] versucht weniger Fleisch zu essen, ich versuche ein wenig [im Beruf] das Thema Umweltbewusstsein und Bildung für nachhaltige Entwicklung [einfließen zu lassen]. Dort thematisiere ich es stark und versuche überhaupt, die Umwelt wieder in das Leben der [Kinder] zu integrieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • scheinbare Unfähigkeit & Überforderung des Individuums, etwas verändern zu können, kann zu Entscheidungsunfähigkeit und Tatenlosigkeit führen □ Kunst der kleinen Schritte und Empowerment durch Gruppenzugehörigkeit □ hier auch Initiativen im Stadtteil usw. thematisierungswürdig; auch: Einbindung Eltern

<ul style="list-style-type: none"> • Um Zusammenhänge erkennen zu können, braucht es Informiertheit & Selbstantrieb (, der ggf. ausgelöst werden muss) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich meine, die Lebensmittelpreise gehen mittlerweile in Deutschland ja auch durch die Decke, weil zu Beginn des Jahres es in Spanien diese Überschwemmungen gab – das ist aber kaum präsent. Und wenn man anfängt, sich ein bisschen mehr reinzulesen, dann ist es schwer, optimistisch zu bleiben. Überall gibt es riesigen Ressourcenraubbau – man kann eigentlich nicht irgendwas konsumieren, ohne in irgendetwas Furchtbares verwickelt zu sein: vom Bürgerkrieg im Kongo bis zu illegalem Waldabholzungen auch in der EU, zu Brandrodungen im Amazonas, Sandklau in Indien,... • Viele der Themen laufen so an einem vorbei oder hört man so. Aber wenn man aus der Hackersicht draufschaut: man hört zwar in den Medien „Bundestrojaner“, aber was das jetzt wirklich bedeutet und wie man sich damit auseinandersetzt, das ist dann Teil des Selbstinformierens und der Community, in der der Austausch entsprechend stattfindet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Um Komplexität & Zusammenhänge begreifen zu können spielen die Themen Medienkompetenz & Kritisches Lesen eine große Rolle und sollten bereits in der Grundschule thematisiert werden
<ul style="list-style-type: none"> • Kleine, umsetzbare Ziele an die eigenen Kompetenzen und Möglichkeiten anpassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich habe mir einfach erstmal zum Ziel gesetzt, möglichst kein Fleisch zu essen. Und das esse ich auch nicht. Aus dem Gedanken des Umweltschutzes. • Ich hatte dann aber das Gefühl, um an den Themen dran zu bleiben, ist es voll wichtig, klein anzufangen und nicht direkt die ganze Welt zu verändern. Und das ist vielleicht auch das, was ich vorhin zu den Demos gesagt habe: wenn man immer alle Aspekte mit betrachtet und alles gleichzeitig macht, dann wird man sich auch den Widersprüchen so stark bewusst. [...] 	<ul style="list-style-type: none"> • Ziele zur Veränderung sollten SMART sein (spezifisch, messbar, anwendbar, realistisch und zeitlich strukturierbar) • Unterscheidung wichtig zu lernen, wie ich komplexe in Gegenüberstellung zu komplizierten Problemen löse
<ul style="list-style-type: none"> • Umdeutung der Sichtweise zw. Verzicht & Veränderung 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich finde es auch schwierig. Es gibt ja einige Leute, die es gut können, das komplett zu streichen, auch sich vegan zu ernähren usw. Ich finde gar nicht, dass das unbedingt sein muss. Ich persönlich mache ja super viel Foodsharing und dann habe ich einfach nur Lebensmittel, bei denen ich ein gutes Gewissen habe, weil sie sonst weggeschmissen werden würden. Und trotzdem verzichte ich persönlich quasi auf nichts. Es gibt also auch Alternativen. 	<ul style="list-style-type: none"> •

<ul style="list-style-type: none"> • Verantwortung von Einzelnen & Gruppen, in die Diskussion zu gehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aber was mir zum Beispiel super wichtig ist, dort, wo ich sehe, dass Leute gar kein Umweltbewusstsein haben – ich denke, wir hier haben das alle so ein bisschen – das da mit reinzubringen und mit anzulernen. Denn ohne das Fünkchen eines Umweltbewusstseins kann man auch nichts ändern. Dann ist einem das noch nicht mal bewusst, dass man gerade der Umwelt etwas Schlechtes tut. Erst einmal muss Bewusstsein entstehen aus meiner Sicht. Wenn man global Deutschland betrachtet. 	<ul style="list-style-type: none"> • ACCA-Konzept aus dem Coaching ggf. interessant, es braucht vier Schritte in dieser Reihenfolge für Verhaltensänderung: 1. Awareness 2. Comprehension 3. Commitment 4. Action
<ul style="list-style-type: none"> • Finanzielle Aspekte eines nachhaltigen Lebensstils 	<ul style="list-style-type: none"> • Man braucht natürlich auch das Geld: plastikfrei und vegan leben – dafür haben die meisten das Geld einfach gar nicht. • Ja. Aber wie gesagt, zum Beispiel durch Foodsharing: ich gebe so wenig für Lebensmittel aus wie nie zuvor und habe so viele Lebensmittel wie nie zuvor – und habe ein gutes Gewissen dabei. Und ich verteile es weiter an Leute, die kein Geld haben, um sich Lebensmittel zu kaufen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie wäre es hier die Diskussionsschleife mit LuL/SuS aufzumachen, wie es wäre, wenn es niemanden mehr gäbe, der Essen wegwirft? Wie wäre dann ein mögliches Modell? Denn oftmals Argumente von Veränderungs-Verweigerern, dass bspw. Menschen ohne Auto nur davon profitieren, dass sie bei Car-Sharing o.ä. kostengünstig mitfahren können, da es andere Menschen gibt, die ein Auto besitzen und dafür zahlen ODER bei das gleiche bei Foodsharing, dass nur günstig Lebensmittel gerettet werden können, weil es Menschen gibt, die es nicht mehr essen würden □ LuL auf solche Diskussionen (auch mit Eltern) vorbereiten & Vergleich zu anderen Ländern ziehen (bspw. Dürfen in Frankreich keine Lebensmittel von den Supermärkten weggeschmissen werden, welche Initiativen/ Möglichkeiten ergeben sich hier? □ überregional denken üben in dieser Diskussion gut möglich • Diskursethische Prinzipien beachten und LuL lehren

Werteorientierung

<ul style="list-style-type: none"> • Spezifische Werte, die Nachhaltigkeit bedingen können 	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Thema Werte, die nächste Frage: Was für Werte stecken dahinter, die ihr bei Euch, aus Euren Perspektiven, wichtig findet? Gibt es eine Art untergeordnete Werte, die abseits von Nachhaltigkeit, dazugehören? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mit den Werten haben wir uns schwergetan. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Achtsamkeit & Selbstfürsorge 	<ul style="list-style-type: none"> • Wir hatten es auch über Achtsamkeit und Selbstfürsorge: wenn man in zu vielen Communities ist und zu viele Themen hat, dass man dann vielleicht auch gar nicht mehr den Blick auf sich selbst richten kann, sondern nur noch so nach außen lebt. Das ist ein relativ schwieriger Prozess. Für sich auch rauszufinden, was sind meine Themen, wo will ich mich einsetzen, wo will ich reduzieren oder meinen Beitrag leisten. Wo sind aber auch Barrieren oder wo muss ich sagen, da kann ich auch nicht mitmachen, weil meine Bedürfnisse gerade andere sind oder ich in einer anderen Situation stecke. 	<ul style="list-style-type: none"> • Auch möglich mit Ernährung & Gesundheit zu thematisieren

Lebenslanges lernen intergenerational & global

<ul style="list-style-type: none"> • Intergenerationales Lernen heißt, Perspektiven zueinander bringen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich finde es schwierig, wenn man es sich ansieht, dass die Bevölkerung immer älter wird, da sind wir uns alle bewusst drüber. Die Jugend kämpft für ihren Planeten, wird belächelt und die Alten stehen da und wundern sich, wo ist unsere Rente. Wir müssen alle an einer Strippe ziehen. [...] Dann sind das oft, nicht konträre Ziele, aber es sind Sachen, die so aussehen, als könnte es zu Konflikten führen. Weil Umweltschutz, Bildung usw. vor allem in die Jugend und in die Zukunft Geld kostet. Und Leute, die ihre eigene Rente gefährdet sehen, wollen ungern ihr Geld für die Jugend ausgegeben sehen. Ich denke daher, dass da gewisse Unterschiede und Konflikte bestehen, die nach gewisser Zusammenarbeit und Fragen rufen. Und die vielleicht auch die Frage stellen, wie wir den Planeten schützen können und gleichzeitig die Renten sichern können. So dass der Konflikt zwischen den Generationen gelöst werden kann – da denke ich, dass man da etwas machen kann. Wenn die Generationen zusammenarbeiten – das erzähle ich immer wieder gerne: in der Firma, in der ich gearbeitet habe, ein Stahlbetrieb, wenn es in den Kolonnen nicht funktioniert hat, wurde immer als erstes auf das unterschiedliche Alter geguckt – es mussten sowohl die Jungen als auch die Alten dabei sein: die Alten hatten das Know-How und die Jungen haben den Drive. Und das ist das, wovon alle, Jung und Alt, beide profitiert haben: die Alten haben sich zurückgelehnt und gesagt: Hey, Jung`, das musst Du so und so machen. Und die Jungen haben dann knack, knack, gemacht und gelernt. Und die Alten konnten sich schön zurücklehnen, so nach dem Motto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierte Diskussionen global beachten • Konfliktfähigkeit & Kooperationsbereitschaft kann hervorgehoben werden, wenn multiperspektivische Spiele gespielt werden, bei denen die Lösung meist nur erzielt werden kann, wenn alle sich über ein größeres Ziel einig sind □ s. Erlebnispädagogik Kooperationsspiele
	<ul style="list-style-type: none"> • Und das ist so ein generelles Problem, bei dem ich denke, dass Synergien geschaffen werden sollten zwischen den Generationen. Einfach um einen Dialog auch zu schaffen. Wenn man schaut, das ist etwas, was für nachhaltige Städte und Gemeinden ein großes Thema ist. Genauso wie hochwertige Bildung durchaus davon profitieren kann. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vernetzung mit Städtekonzepten wie Transition Towns od. nachhaltige Stadt sinnvoll bzw. schon geprüft?

<ul style="list-style-type: none"> • Fokus einerseits kann blinde Flecken andererseits erzeugen 	<ul style="list-style-type: none"> • Was ich interessant finde, ist, dass bei uns es viel einfacher um den Konsum ging: also um Essen, Fortbewegungs-Konsum, also Autos fahren, Reisen und so. Das finde ich interessant, dass es sich fast darauf beschränkt hat in unserer Diskussion. 	
Schule im Akteursnetz		
<ul style="list-style-type: none"> • Konzept Chaos macht Schule & Kinder-Uni 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein spannendes Konzept, das es bereits gibt, ist Chaos macht Schule. Das ist quasi Digitalisierung, Netzbildung. Da gehen Freiwillige in Schulen und erklären Netzpolitik oder auch, wie ich mich im Internet verhalte: bspw. welche Bilder sollte ich meinen Freunden schicken und welches besser nicht, wie verhalte ich mich digital oder ähnliches. Das finde ich ein sehr schönes Konzept, das ich leider selbst noch nicht geschafft habe. Und es wird meiner Meinung nach noch viel zu wenig umgesetzt. Und Kinder-Uni, die ist auch klasse. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Konzept Maker Space in the box 	<ul style="list-style-type: none"> • Generell, auch aus der Richtung Maker Space kommend: es gibt heutzutage Maker Spaces in the Box. Das sind Bibliotheken, die einen Space aufmachen. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Schaffung von Möglichkeiten & Zugängen im Stadtteil zur Selbsterkundung 	<ul style="list-style-type: none"> • Stadtbibliotheken usw., die einen 3D-Drucker, vielleicht einen kleinen Laser-Cutter zur Verfügung stellen und damit das Programm erweitern. Und auch den Zugang zu solchen Technologien ermöglichen und auch Möglichkeiten, sich selbst zu bilden und dieses unabhängiger gestalten möchten. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Hauswirtschaft an Schulen stärken & digital denken 	<ul style="list-style-type: none"> • Das ist dann jetzt nicht digital, aber was als neues Thema an den Schulen kommt, ist, dass jetzt mehr wieder in Richtung Hauswirtschaft gemacht werden soll und auch mehr Stellen dafür geschaffen werden sollen. Denn ohne, dass man Wissen über seine Umwelt hat, kann man auch keine Bildung für nachhaltige Entwicklung schaffen. Hier soll erstmal geklärt werden, was eine Möhre ist und wie die eigentlich aussieht. 	

	<p>Ich weiß nicht, was es da auch für digitale Angebote gibt, aber ich fände es mal spannend zu schauen, was es da so in Richtung Hauswirtschaft oder Ernährungslehre gibt, das ist ja alles so ein Thema. Müsste man mal schauen, was es da so für Angebote gibt. Ernährungslehre heißt es dann glaube ich: das ist dann so der Grundsockel für Bildung für nachhaltige Entwicklung, wenn man sich die kleinen Kids anschaut, muss man damit anfangen.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Schule als aktive Netzwerke- rin im Stadtteil und überregio- nal 	<ul style="list-style-type: none"> • Es geht auch darum, dass Schulen die Akteur:innen, die bereits verfügbar sind, auch mit einbeziehen. Dass außerhalb von Schu- len Räume eröffnet werden und Möglichkeiten geboten werden, die zeigen, wie man für eine nachhaltige Entwicklung einstehen kann und wie man etwas verändern kann. Und da ist Schule glaube ich der perfekte Ort, weil alle dahingehen müssen. Und dass alle Kinder und Jugendlichen dort was davon abkriegen oder das mitkriegen. • Und ich glaube, da müsste Schule sich noch viel stärker in einem Akteursnetz bewegen und sich nicht so als eigenständiger Ort oder so als abgeschotteter Ort sehen. Also es funktioniert ja auch schon ganz viel, aber ich glaube, da gibt es noch Potentiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Das Denken des „System Entrepreneu- rship“ kann Schule mit LuL vorleben und SuS am Modell lernen
<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Angebote schaffen durch Angebotsvielfalt 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich denke da auch voll oft an den Sportunterricht: ich habe mich oft gefragt, boah, warum müssen wir die Sportart machen und die auch noch. Aber es geht halt darum, dass alle mal viele Sportarten zumindest ausprobieren können, um für sich herauszufinden, was sie mögen und was ihnen gefällt. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Schule als Netzwerkpartnerin, die sich für andere öffnet 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich denke aber auch, dass damit auch viele Schulen solche An- gebote annehmen würden, auch von außerhalb. Da ist eher noch so wenig Vernetzung untereinander da teilweise. Dass Leute von außerhalb sich trauen, an die Schulen heranzutreten und ande- rerseits, dass auch Schulen auf andere Leute zugehen – also, ich glaube das fehlt von beiden Seiten. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Mehr lebenspraktische Angebote in Schulen anbieten 	<ul style="list-style-type: none"> • Und auch, dass der ganze Lebensalltag, also das Leben von außen, muss noch viel mehr an die Schüler:innen ran. Es wäre auch mal total interessant, mit einer Klasse zum Beispiel einmal die Woche, immer mittwochs, zum Bauern nebenan zu gehen und dort bspw. die Hühner zu versorgen usw. Solche Angebote fehlen einfach, mit mehr Praxisbezug. • Ich war in einer Schule, die nannte sich G8+. Die funktionierte nach dem G8+ Konzept und das Plus stand dafür, dass verschiedene Fachrichtungen vier Stunden abgegeben haben pro Schuljahr für zwei Bereiche: das eine war Methodenwissen und das andere war das freie Kursangebot. Und das war mega die gute Möglichkeit, für alle Akteur:innen, einfach mal ein Kurzangebot zu machen, für 6 Wochen. Also zum Beispiel mein Vater, Landwirt, hat dann auch einfach mal angeboten 6 Wochen lang, dass man da mittags 2 Stunden hinkann und einfach mithelfen kann. Man konnte auch Blockseminare buchen oder auswählen und das fand ich gerade im Sinne von Vernetzung total gut, dass die Schule sich geöffnet hat. Also auch so herum, dass sie gesagt hat, wir haben hier auch Räume, die ihr nutzen könnt. Also zum Beispiel war da auch eine Nachbarin von mir, die hat dann Kochen angeboten. Natürlich muss man sich dann auch fragen, wer das dann ist, der da Zeit hat und so und welche Ressourcen – aber grundsätzlich so ein Angebot auch zu schaffen und ein bisschen weg von den Unterrichtseinheiten und dem Lernstoff. Eher zu sagen, die Schüler:innen lernen fürs Leben vielleicht mehr, wenn wir da eine halbe Stunde abgeben. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Spiele als Mittel der Vernetzung 	<ul style="list-style-type: none"> • Aber was ich interessant finde ist, dass all diese factorioesten, multifaktoriellen Spiele schon eine gewisse Nachhaltigkeit bringen. Ich weiß nicht genau, wie das heißt, aber wenn man bspw. 7 Tage Zeit hat, um seine Produktionsketten aufzubauen, aber mit einer gewissen Nachhaltigkeit, dass man nicht einfach den Planeten verwüsten kann, sondern ein gewisses Gleichgewicht aufbauen muss. Das finde ich interessant, dass das jetzt auch in Spielen immer mehr eingearbeitet wird. Bei denen Umwelt mit ein Faktor ist, der mit zu berechnen ist. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stadtrallye, Schnitzeljagd, Geo-Caching, Lebend-Monopoly usw. □ auch hier Methoden der Erlebnispädagogik digital & analog interessant

•	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele sind generell gut dafür geeignet, komplizierte Systeme mit gezieltem Blickwinkel zu simulieren, weil man verschiedene Blickwinkel und Systeme anbieten kann. • Und Spiele selbst sind ja ein System in der Regel. Daher kann man das gut nutzen, ein System zu simulieren und erlebbar zu machen. 	•
Prototypentestung		
• Visual Noise	<ul style="list-style-type: none"> • Ich muss sagen, die visual noise der Website ist recht groß, finde ich. Ganz konkret und spezifisch gesagt: es gibt sehr viele verschiedene Icons mit allen verschiedenen Farben und dann sehr viele große Bilder und irgendwie finde ich es teilweise schwierig, wenn man auf diese Kursdetails drückt, hat man sehr viel Überschriften in verschiedenen Farben. Ich glaube, man könnte da das Color Coding noch ein bisschen verbessern. Als jetzt ganz konkretes Beispiel. 	
• Design	<ul style="list-style-type: none"> • Ich fand die Startseite zu durcheinander. Wären da schon Kästen drum und etwas separierter, dann wäre es leichter zu lesen. Es waren viele einzelne Begriffe und wenig Zuordnung 	
• Community-Bildung	<ul style="list-style-type: none"> • Ich habe direkt an unser letztes Treffen gedacht, bei dem wir viel über Community-Building gesprochen haben. Und jetzt mit der Überschrift, die aktuell noch im Adoby-Programm steht, „Bildungsplattform“, ist eigentlich alles erstmal abgedeckt. Aber wenn wir uns jetzt auch noch den ganzen Community-Bereich anschauen, dann fehlen da noch sehr viele Bausteine. Also zum Beispiel Chatfunktionen • Und zum Beispiel geht es ja auch sehr sehr viel um Comunity, das kommt immer wieder auf: Lerngruppen, Community, gemeinsam, allein, wie unterscheidet sich das zwischen den und den Gruppen. Und dann fand ich das sehr überraschend, dass das gar nicht mit drin ist. 	
• Dashboard mit div. Zahlen zur Nutzung	<ul style="list-style-type: none"> • oder eben auch was wir das letzte Mal ausgearbeitet haben, dass für viele es wichtig ist, eine Historie zu haben, was man schon gemacht hat oder mit wem man vernetzt ist. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Bspw. Foodsharing macht das ja auch, dass man im Profil abgebildet hat, wie viel man schon abgeholt hat oder dass man sieht, wie viel man schon gerettet hat usw. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Farbkontraste 	<ul style="list-style-type: none"> • Von der Plattform, um Bildung zu vermitteln, finde ich es okay, also gut, aber jetzt auch kein crasser Wow-Effekt, im Sinne von: habe ich noch nie gesehen. Ich konnte nicht so richtig einordnen, was es ist, was mich stört, vielleicht sind es die Kontraste, die ein bisschen crass sind teilweise und teilweise dann wieder gar nicht. Der Aufbau der Seite ist ja noch relativ grau-beige, dann sind aber immer sehr farbige Bilder. Das macht für mich vor allem das Dashboard sehr unübersichtlich, oder einfach zu viel. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung der Materialien als LuL 	<ul style="list-style-type: none"> • Bisher war da glaube ich nur Klasse 3 oder 4 offen und die anderen waren noch nicht erstellt. Und das war super bunt. Diese Blätter waren auch extrem bunt – da kommt die Schwierigkeit hinzu, dass an keiner Schule Lehrer:innen bunt drücken dürfen. Dann stehe ich also da und habe ein sehr buntes Blatt, bei dem ich auch die Farben brauche, um das umsetzen zu können – ich darf das aber nur schwarz-weiß drucken. Dann geht das halt nicht, das ist schade. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsame Nutzung mit SuS & LuL 	<ul style="list-style-type: none"> • Jetzt kam letztes Mal ja auch die Idee mit auf, wenn Schüler:innen und Lehrer:innen gemeinsam etwas entdecken, sich auf eine Entdeckungsreise gemeinsam begeben würden. Findet ihr das noch immer eine gute Idee? • Ja, eigentlich schon. Wie ich das bis jetzt verstanden habe von der Website, ist das aktuell nur ein file-sharing-Dienst. Man kann den Aufgaben ein paar Sterne verteilen, was gut ist. • Ich finde nach wie vor unsere Idee mit gemeinsamem Entdecken gut: wie könnte man es für Lehrer:innen und Schüler:innen gemeinsam und für beide nutzbar gestalten, vielleicht auch als eine Art Spiel. Zum Beispiel, wir gehen da gemeinsam durch, durch so einen Prozess. Das finde ich durchaus interessanter als das, was bisher da besteht. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Aktuell eher file-sharing-Dienst 	<ul style="list-style-type: none"> • Aber die Website leistet aus meiner Sicht aktuell nicht mehr, als ein paar Aufgabenblätter bereit zu stellen. Die kann man dann herunterladen. Daher weiß ich jetzt nicht, warum man dafür jetzt eine ganze Website hosten und ein Design erstellen etc. muss. Denn es gibt glaube ich ja bereits eine Menge an Online-Materialien und file-sharing-Websites. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Daher ist die functionality ein bisschen underwhelming, also ein bisschen die Frage: bauen wir wirklich gerade eine ganze Website auf, um ein paar pdfs herunterzuladen? • Da wäre die Frage, was will Ackerdemia damit erreichen und was wollen sie auch wirklich selbst machen? Dafür müsste man die Anforderungen und Erfordernisse aufstellen. Denn wenn die Anforderungen sind, Lehrmaterialien zur Verfügung zu stellen, dann braucht man eigentlich nicht die technische Lösung einer eigenen Website. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Login-Bereich noch nicht deutlich 	<ul style="list-style-type: none"> • Und dann gab es noch ganz oben rechts etwas zu sehen auf der Website, das war einfach so ein Bild von so einem Typen: sollte das ein Platzhalter sein dafür, dass man sich einloggen kann auf der Website? • Ja, sonst kann man ja auch keine Sterne vergeben. Sonst bringt mir das ja nichts, Du musst Dich ja irgendwie einloggen. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Wissenschaftliche Namen: Inhalte & Verwendung altersstufen- und entwicklungsgerecht gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Woran ich mich gerade aufhänge: wenn ich zu den Bohnen komme, dann kommt oben der Überblick usw. und unten kommt dann: auf einen Blick und dann kommen fast 6 Zeilen wissenschaftliche Namen. Hier weiß ich nicht, was ich damit anfangen soll. Okey, das ist cool, aber brauche ich das? Oder geht es jetzt eher darum, wie ich damit umgehe? Weil, unten drunter steht dann etwas zu Aussaat und Pflanzen – das ist denke ich doch das, was mich mit den Kids eher interessiert. Und das ist auch das, was in dem Alter, in dem die Kids sind, auch viel relevanter ist. Ich denke, die Kinder wollen oder brauchen keine wissenschaftlichen Namen. Sondern die müssen wissen, dass wenn ich Bohnen umpflanze, auf was muss ich achte. Und da würde ich eher schauen, wie tief geht man mit welchen Informationen und welche Informationen sind wie notwendig. Und wie bekomme ich die altersgerecht, also für unterschiedliche Altersspannen, aufgearbeitet. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn ich in höheren Klassen bin, dann wird es interessanter, wissenschaftliche Namen zu kennen. Oder zu lernen, wie man wissenschaftliche Arbeiten schreibt. Aber ansonsten, in der vierten Klasse, ist das auswendig lernen von wissenschaftlichen Namen eher kontraproduktiv, wenn ich mit den Kindern auf das Feld will. • Da stimme ich voll zu. Als ich das Material gesehen habe, habe ich nur gelacht, als da stand, dass das für die dritte und vierte Klasse ist. Das ist auf jeden Fall unrealistisch. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Es fehlt Unterstützung im Text-Leseverständnis 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich weiß nicht, wer das erstellt hat. Aber da ist 0,0 darauf geachtet worden, dass bspw. die Wörter, die besonders wichtig sind, fett markiert sind, so dass das Text-Leseverständnis in irgendeiner Weise leichter gemacht wird. Das gab es noch gar nicht. Ich glaube nicht, dass das in irgendeiner Weise schon praktikables Material ist. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Ackerdemia-Plattform wird neues Instagram oder „Acker-Twitter“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich denke da auch die ganze Zeit viel größer: dass man bspw. irgendwann gar nicht mehr Instagram benutzt, sondern alle auf Ackerdemia rumhängen. Ich sehe da so viel Potential, bspw. auch unsere Idee, dass man als Lehrkraft mit Acker-Coaches und Coachinnen dann gemeinsam den Acker bestellt und man die Plattform nutzen könnte, um die Chatfunktion einzubauen. Dass man dann sieht, wenn jemand online ist und man hat eine kurze Frage und kann jemandem anschreiben. • Die Idee, die Ackerdemia-Plattform statt Instagram zu nutzen, fand ich richtig lustig, gerade unter dem Motto „Teilen“: Hier, schaut mal unser Feldsalat, der ist mittlerweile so groß! Und dann Bilder zu sharen, so eine Art Acker-Twitter. Da kann man dann entweder den eigenen Progress zeigen, das macht jeder gerne, ein bisschen angeben. Oder eben auch teilen oder auch um Hilfe bitten: wenn jemand ein Bild schicken kann, wenn jemand einen Schädling gefunden hat an einem Stamm und unter dem Hashtag #Hilfe posten kann, wer ihm helfen kann, was das ist und wie man damit umgeht. So dass wirklich ein Austausch unter den Menschen stattfinden kann. Das fände ich cool! • Crowdsourcing! 	<ul style="list-style-type: none"> • Hier können auch noch weitere Konzepte des „Teilens“ eingebaut werden: Werkzeug, Kleidung, Fahrdienste, Wissen etc.

<ul style="list-style-type: none"> • Ackerdemia-Plattform vereint verschiedene Dienstleistungen für den Schulalltag 	<ul style="list-style-type: none"> • Oder ich mache da meine komplette Terminkoordination drüber und bespreche mit der jeweiligen Person, wann die zu mir in die Schule kommt. Also quasi ein bisschen mehr zu denken, als dass man dann keine E-Mails und noch irgendwelche weiteren Sharing-Plattformen braucht, weil alles in dieser einen Plattform vereint ist. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Ackerdemia-Landkarte zur Vernetzung zwischen teilnehmenden Schulen 	<ul style="list-style-type: none"> • Was ich ehrlich gesagt super spannend fände, wenn das vom Grundprinzip eher so aufgebaut wäre, welche Schulen nehmen schon teil an Ackerdemia, welche Schulen vielleicht noch nicht. Dann hätte ich einen Überblick in meiner Stadt und im Vergleich zu anderen Städten in meiner Nähe, welche Schulen schon mitmachen, sodass man sich auch unter den Schulen vernetzen kann, sich austauschen kann: wie läuft es bei Euch? Können wir mal vorbeikommen mit der und der Klasse und uns das anschauen, wie es bei Euch läuft, wie Euer Garten aussieht? So dass man zwischen den Schulen in den Austausch kommt 	<ul style="list-style-type: none"> • Auch möglich, um auf Standortspezifika des jeweiligen Schulackers hinzuweisen und dies mit den SuS zu thematisieren
<ul style="list-style-type: none"> • Empowerment benachteiligter SuS durch Vernetzung auch der SuS untereinander auf Plattform 	<ul style="list-style-type: none"> • Es gibt super coole Sachen: oder dass man für die Ferien einen Gieß-Dienst dort aufbaut und sich einteilt. Oder dies auch nutzt für Schüler:innen in den Ferien, die nicht die Möglichkeit haben aufgrund ihres Elternhause irgendwohin in den Urlaub zu fahren. Die könnten sich trotzdem in so einem Modell richtig wertgeschätzt fühlen, wenn sie dann hier etwas für die Gemeinschaft machen. Da steckt super viel drin, was auch dadurch ausgetauscht werden könnte. Zum Beispiel, hey Leute, ich habe heute für uns gegossen. Und dann bekommen das die anderen mit. Ich glaube, da könnte man richtig coole Sachen daraus machen. 	

<ul style="list-style-type: none">• Spiele & Wettbewerbe auf gemeinsamer Plattform für SuS & LuL zusammen	<ul style="list-style-type: none">• Vielleicht gibt es da auch noch Möglichkeiten, die Ackerdemia noch pushen könnte. Wenn sie zum Beispiel sagen, schaut, in diesem Monat werden die Tomaten reif. Und am Ende des Monats lädt jede Schule ihr schönstes Tomatenbild hoch. So dass die Schüler noch zusätzlich motiviert werden durch die Möglichkeit, sich mit anderen Schulen zu messen. Ich finde so externe Motivation kann in diesem Fall nicht schaden. Dass man nicht immer nur die Lehrerin sieht, die meckert „Du musst noch gießen!“, mit erhobenem Zeigefinger. Sondern dass vielmehr die Frage gestellt werden kann: Also Leute, wollt ihr jetzt den Tomaten-Wettbewerb gewinnen oder nicht? Ich glaube, dass da viel drinsteckt.	
---	--	--

Auszug HA Sheet 3: BNE (digital) – Vorbereitung im Vorfeld zu diesem Workshop durch einzelne Teilnehmende

Neben dem inhaltlichen Input, der hier nicht eingefügt ist, gab es folgende Antworten auf diese vier Fragen zur Vorbereitung auf den Workshop.

<p>1. Gab es Schlüsselmomente oder Erfahrungen in deinem Leben/ Alltag, die eine Verhaltensänderung hinsichtlich Nachhaltigkeit bei Dir ausgelöst haben? Welche Momente waren das? Was hast Du verändert (auch ganz kleine Aspekte sind spannend)?</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● das Geschenkpaket von einer Freundin mit 5 Haushaltsmitteln (Natron, Zitronensäure etc.), mit denen ich mir mein Waschmittel selbst machen kann - u.v.m.: und einer Probe mit ihrem selbstgemachten Waschmittel; ich dachte mir: wenn sie das kann, muss ich das auch ausprobieren ;-)) Ich habe zwar noch nichts damit gewaschen, aber nutze seitdem zumindest festes Shampoo ohne Plastikverpackung ● die Diskussionen um die Jobwahl meines Bruders, der sich für ein Büro entschieden hat, das sich auf Mobilität im Bereich Radverkehr spezialisiert hat ● ein 3-monatiges Studienprojekt, das interdisziplinär & international ausgerichtet ist und ganz konkret nach Lösungen für weniger food waste gesucht hat - seitdem esse ich fast nur noch abgelaufene Produkte ;-)) ● die Diskussion im Bekanntenkreis, ob der Landwirt eine teure Bewässerungsanlage fürs Gemüse bauen muss - dass dies notwendig ist in Deutschland, weil zu wenig Regen fällt, fand ich absurd im ersten Schritt, dann erschreckend ● Vortrag von Olga Witt (Gründerin des Unverpacktladens Tante Olga) zu Zero Waste → Wasser kann man beispielsweise dem Shampoo/der Seife selbst hinzufügen, auch Papierverpackungen sind umweltschädlich (mit einer Sache anfangen und sich nicht stressen und dann immer weitere Aspekte dazu nehmen) ● Bachelorarbeit über Milchpulverexporte nach Westafrika → in unserer Landwirtschaft läuft etwas falsch → verfolge seitdem die Kampagnen etc. der AbL ● Mitglied des Ökoreferats → Doku über die Modeindustrie → Kaufe fast nur noch Secondhand, Mitglied bei der Kleiderlei, Kleidertauschpartys
<p>1. Das eigene Verhalten im Kontext des großen Ganzen auf der Erde zu sehen kann sowohl inspirieren als aber auch überfordern. Nach welchen Kriterien triffst Du Entscheidungen? Ein paar Beispiele aus dem Alltag reichen 😊</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Die sechs RE des nachhaltigen Konsums: Das sind leicht merkbare Leitlinien, um das eigene Konsumverhalten zu überdenken. <ul style="list-style-type: none"> · Re-think: Überlege, um du das, was du anschaffen möchtest auch wirklich brauchst. · Re-fuse: Weigere dich, neue Dinge immer gleich selber kaufen zu müssen. Man kann auch leihen, teilen, tauschen. Man muss auch nicht jede neue Mode immer gleich mitmachen. · Re-duce: Vermindere deinen Konsum. Kaufe lieber hochwertige, langlebige Dinge, die z.B. auch weniger Rohstoffe oder Energie verbrauchen. · Re-use: Benutze die Dinge möglichst lange. Kaufe auch mal gut erhaltene Second-Hand-Artikel. Das vermindert den Rohstoffverbrauch und spart Geld. · Re-pair: Pflege deine Sachen und repariere kaputte Dinge oder lasse sie reparieren. · Re-cycle: Gib Dinge, die du nicht mehr brauchst, an andere weiter. Falls ein Gerät wirklich kaputt ist, suche eine Sammelstelle, wo es ordnungsgemäß recycelt wird.
<p>1. Werteorientierung scheint oft ein abstraktes Thema. In den Communities und Peer Groups, in denen Du Dich bewegst: welche Unterscheidungen und welche Gemeinsamkeiten stellst Du hinsichtlich Werteorientierung in den verschiedenen Gruppen fest? Welche Rolle spielst Du dabei und wofür setzt Du Dich ein, ganz konkret? Warum?</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● ich erkenne bei mir selbst manchmal in Gruppen, dass ich möchte, dass sich alle wohl fühlen und jede*r zu Wort kommt - das lässt mich manchmal meine eigene Position verwässern - Harmonie & Höflichkeit möchte ich noch besser lernen zu ersetzen mit freundlicher "Radikalität" - andere können ja schließlich auch für sich sprechen
<p>1. Lebenslanges Lernen - intergenerational und in einem globalisierten Kontext – welche Methoden, Strategien, Ideen und Vorgehensweisen kennst Du, um der Idee des lebenslangen Lernens zu folgen? Welche Bedeutung bekommt das Digitale dabei?</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● reden, reden, reden - und vor allem da nachfragen, wo man glaubt, dass das so gar nicht das eigene Thema ist