

Schulkultur

Schule reflektieren ihre Haltungen.



0

Erste Auseinandersetzung

Die digitale Strategieentwicklung wird noch nicht angegangen. Der digitale Wandel ist in der Schulkultur nicht bewusst verankert.

1

Frühe Adaption

Erste Gedanken zur digitalen Schulführung (Digital Leadership) und zum digitalen Wandel sind in der Schulkultur in Form von konkreten Ideen umgesetzt. Die Bedeutung und der Einsatz von IT und Daten werden jedoch noch wenig reflektiert.

2

Systematisierung

Die Schulführung setzt sich zusammen mit dem Team aktiv mit der digitalen Transformation und mit Change-Management an ihrer Schule auseinander. Der digitale Wandel wird in Teilbereichen in Unterrichts- und Schulkultur eingefordert.

3

Implementierung

Die Schulführung als -Digital Leader- identifiziert aktiv Veränderungen, bewertet sie und setzt sie an der Schule um. Der Führungsstil verändert sich durch die voranschreitende Digitalisierung. Die Schulführung verfügt über Kompetenzen im Umgang mit digitalen Tools und Erfahrungen im Change-Management. Digitale Strategien sind an der Schule definiert und der digitale Wandel ist Teil der Schulkultur.

4

Institutionalisierung

Digitale Strategien und der digitale Wandel sind ein fester Teil der Schulkultur. Die Schule wird agil geführt. Die Schulführung nutzt den digitalen Wandel und begeht mit Innovationsgeist neue Wege. Digitale Kommunikation und Kooperation werden gelebt und mit Werthaltungen der Schulkultur laufend abgeglichen. Die Schule verfügt über eine reflektierte Schulkultur in Bezug auf die digitale Transformation.

Unterricht

Medien-didaktische Konzepte in Bezug auf den Lehrplan Volksschule sind implementiert.



Digitale Medien und Lehrmittel ergänzen vereinzelt den mehrheitlich analogen Lernprozess. Es bestehen keine Absprachen unter den Stufen.

Analoge Aufgaben und Lernprozesse werden funktional nicht verändert. Es werden lediglich analoge Lernmaterialien durch digitale Pendanten ersetzt. Absprachen und ein Austausch unter den Lehrpersonen finden punktuell statt.

Lernaufgaben und Lernprozesse werden durch technische Werkzeuge erweitert. Digitale Medien ergänzen in einzelnen Phasen des Lernprozesses und in der Beurteilung die analogen Medien. Die Lehrpersonen tauschen sich regelmäßig aus und unterstützen sich gegenseitig.

Aufgaben und Lernprozesse werden durch digitale Hilfsmittel verändert. Digitale Medien werden situativ und stufengerecht im gesamten Lernprozess und in der Beurteilung eingesetzt. Zum Lehrplan Volksschule bestehen verbindliche stufenübergreifende Absprachen unter den Lehrpersonen.

Mit dem Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge wird der Unterricht durch neuartige Aufgabenformate angereichert. Projekt- und handlungsorientierte Aufgaben unterstützen den Lernprozess. Die Beurteilung wird durch digitale Medien mit nachvollziehbaren Kompetenznachweisen sowie Selbst- und Fremdeinschätzungen ergänzt.

Weiterbildung

SL und LP sind stufengerecht weitergebildet.



Die digitalen Kompetenzen werden erst von wenigen Schulleitenden und Lehrpersonen im Rahmen von punktuell Weiterbildungen erworben.

Die digitalen Kompetenzen werden durch die Schulleitenden und Lehrpersonen individuell erworben. Es ist kein Aus- und Weiterbildungskonzept in Bezug auf digitale Kompetenzen an der Schule vorhanden.

Die digitalen Kompetenzen und Qualifikationen werden im Team thematisiert und gezielt gefördert. Es ist ein Aus- und Weiterbildungskonzept in Bezug auf die Förderung der digitalen Kompetenzen und auf die Zyklen vorhanden.

Digitale Kompetenzen und Qualifikationen werden auf der Basis des lokalen Aus- und Weiterbildungskonzepts gezielt gefördert und im individuellen MAG durch die vorgesetzte Stelle überprüft. Die Schulleitenden und alle Lehrpersonen verfügen über die im lokalen Weiterbildungskonzept definierten Kompetenzen.

Die Schulleitenden und das gesamte pädagogische Personal verfügen über digitale und didaktische Kompetenzen gemäss laufend angepasstem lokalen Aus- und Weiterbildungskonzept. Sie sind in der Lage, die digitale Transformation an der Schule und im Unterricht stufengerecht umzusetzen.

Digitale Transformation

Factsheet

LUP-DT – Workshop VISIONSENTWICKLUNG

Bereich Externe Dienstleistungen
Institut Digitale und Informatische Bildung (IDIB)
Pädagogische Hochschule St.Gallen

PH ^{SG}

Pädagogische Hochschule
St.Gallen

Produktbeschreibung / Zielsetzung

Mit der Initiative "Lokale Umsetzungsplanung Digitale Transformation" (LUP-DT) gibt der Kanton St.Gallen klare Zielvorgaben für die digitale Transformation an Volksschulen vor. In diesem Kontext bietet unser Workshop Schulen eine wertvolle Gelegenheit, die Umsetzung von LUP-DT individuell zu gestalten und proaktiv anzugehen.

Unser speziell für Vertreterinnen und Vertreter von Schulträgern, Schulleitungen, PICTS und Lehrpersonen der verschiedenen Zyklen konzipiertes Angebot nutzt die bewährte Methode von LEGO® Serious Play®, um einen kollaborativen und tiefgreifenden Reflexionsprozess zu ermöglichen. Ziel ist es, gemeinsam eine Vision für die zukünftige Ausrichtung und einen Massnahmenplan der Schule zu erarbeiten.

Das Angebot ist flexibel auf zwei wesentliche Bedürfnisse zugeschnitten:

1. **Schulen am Anfang des digitalen Transformationsprozesses:** Hier legen wir den Fokus auf den Entwicklungsbereich Unterricht, um eine Vision für eine zukunftsorientierte Bildung zu entwerfen.
2. **Schulen mit spezifischem Fokus in der digitalen Transformation:** Für Schulen, die einen bestimmten Entwicklungsbereich aus LUP-DT in den Mittelpunkt stellen möchten, bieten wir einen massgeschneiderten Ansatz zur Visionserarbeitung an.

Durch die Verwendung von LEGO® Steinen als Variante zur Ideenvisualisierung ermöglicht der Workshop es den Teilnehmenden, komplexe Themen greifbar zu machen, fördert die Kommunikation auf allen Ebenen und unterstützt die Entwicklung innovativer Lösungsansätze. Das Ergebnis ist ein stärkeres, gemeinsames Verständnis für die Vision der Schule, das kreative Denkprozesse anregt und die Grundlage für konkrete Massnahmen und Strategien bildet.

Exemplarische Fragen die im Workshop bearbeitet werden:

1. Wie sieht für sie die ideale digitale Lernumgebung in ihrer Schule aus?
2. Wie kann die Schule digitale Technologien nutzen, um das Lernen zu fördern?
3. Welche Rolle spielen Lehrpersonen und Schulleitungen in der digitalen Transformation?
4. Wie können wir gemeinsam eine Vision für die digitale Bildung entwickeln und umsetzen?

Aufbau des Workshops

Vor dem Workshop

Ein Vorgespräch klärt den spezifischen Fokus und bestimmt die zu bearbeitende Stufe gemäss LUP-DT. Es werden gemeinsam die Kernfragen des Workshops definiert. Basierend auf dem aktuellen Kenntnisstand der Teilnehmenden werden vorbereitende Aufgaben definiert, um einen optimalen Workshop-Start zu gewährleisten.

Während dem Workshop

Nach einer Einführung in die LEGO® Serious Play® Methode widmet sich das Team der Entwicklung und Verfeinerung der Vision für den ausgewählten LUP-DT Bereich. Dieser Prozess mündet in der Schaffung einer gemeinsamen Vision und der Definition von Handlungsfeldern, die eine konkrete Basis für zukünftige Massnahmen und Strategien bilden. Vision und Handlungsfelder werden sorgfältig dokumentiert.

Nach dem Workshop (optional)

In einer oder mehreren Follow-up-Online-Sessions erhalten Schulführung und/oder PICTS weiterführende Beratung. Diese Sitzungen dienen der Evaluation und Planung der nächsten Schritte zur Fortführung der digitalen Transformation, basierend auf den Workshop-Ergebnissen.

Eckdaten

Dauer:	1 ganzer Tag (8 Stunden), inkl. Vorbesprechung und anschliessend 2 Stunden Online-Beratung
Anzahl Personen:	6 – 8 (Vertretung von Schulträger, Schulleitung, PICTS, Lehrpersonen der verschiedenen Zyklen)
Kosten:	CHF 3000.– (exkl. Spesen)
Optionale weitere Beratung:	Begleitung der Schule bei der Umsetzung im Unterricht; Agile Schulentwicklung

Kontakt

andreas.weh@phsg.ch