

Digitale Medien in der KBZ Grund- und Weiterbildung

Wir setzen uns mit unserer Umwelt und Gesellschaft auseinander und sind offen für Neues.

August 2022

Genehmigt durch:

Lehrerkonferenz Grundbildung am 19. Januar 2017

Lehrgangleiterkonferenz Weiterbildung am 27. Januar 2017

Überarbeitet im Frühjahr 2022 im Rahmen der Reformen 2022

Vernehmlassung im Juni 2022

Genehmigt durch die Schulleitung am 20.09.2022

Überarbeitet im Frühling 2026 im Rahmen der digitalen Transformation

Vernehmlassung im Februar 2026

Genehmigt durch die Schulleitung am 17.03.2026

Inhaltsverzeichnis

1. Ausgangslage: Weshalb ein Konzept für den Einsatz von digitalen Medien	5
1.1. Grundsätze und Annahmen	5
1.2. Ziele des Lernens mit digitalen Medien	6
1.3. Anforderungen der Mediengesellschaft	6
1.4. Begründung von digitalen Medien in der Schule und im Unterricht	6
1.5. Künstliche Intelligenz (KI)	7
1.6. Literatur und Modelle	7
2. Lern- und Ist-Analyse: Wo stehen wir?	8
2.1. Infrastruktur und Support	8
2.2. Erfahrungen am KBZ aus Grund- und Weiterbildung	8
2.3. Kompetenzen der Lehrpersonen in der KBZ Grundbildung	8
2.4. Kompetenzen der Lehrpersonen in der KBZ Weiterbildung	8
2.5. Kompetenzen der Lernenden und Teilnehmenden	9
3. Support- und Weiterbildungskonzept: Welche Unterstützung wir anbieten	9
3.1. Campus-Support	9
3.2. IT-Support	9
3.3. Nutzerverwaltung	10
3.4. Unterstützung der Lehrpersonen, Lernenden und Teilnehmenden	10
3.5. Weiterbildungsangebote für die Lehrpersonen	10
4. Infrastruktur: Welche Ausrüstung wir einsetzen wollen	11
4.1. Grundsatz	11
4.2. Lernmanagementsystem (LMS) Campus	11
4.3. WLAN und Internet	11
4.4. Hardware vom KBZ zur Verfügung gestellt	11
4.5. Software vom KBZ zur Verfügung gestellt	12
4.6. Hard- und Software in der Verantwortung der Nutzenden	12
4.7. Sicherheit und Datenschutz	12
5. Qualitätssicherung und Entwicklungsplanung: Wie wir die Qualität pflegen und entwickeln wollen	12
6. Medienkonzept Grundbildung: Was wir erreichen wollen	14
6.1. Individualisiertes und selbstgesteuertes Lernen: Digitale Medien werden für das individuelle und selbstgesteuerte Lernen genutzt.	14
6.2. Ermöglichung von zusätzlichen Lernzugängen: Das Lernen wird durch zusätzliche Lernzugänge mit digitalen Medien angereichert.	14

6.3.	Soziales Lernen: Die Kollaboration wird durch digitale Medien unterstützt.	14
6.4.	Authentisches Lernen: Mittels digitaler Medien werden aktuelle und realitätsnahe Lernbezüge hergestellt.	14
6.5.	Feedback und Evaluation: Digitale Medien werden für Feedback und Evaluation eingesetzt.	15
6.6.	Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien: Die Medienkompetenz wird durch Anwendung und Reflexion gefördert.	15
7.	Nutzungskonzept Grundbildung: Wie wir mit Medien arbeiten wollen	15
7.1.	1:1 Computing mit BYOD-Ansatz	15
7.2.	Präsenzunterricht mit Ergänzung durch eLearning	16
7.3.	Didaktisches Design beim eLearning	16
7.4.	Lernmedien	16
7.5.	KI im Lernprozess	16
8.	Wissensmanagement Grundbildung: Wie wir gegenseitig Material zur Verfügung stellen	17
9.	Einführung Grundbildung: Wie wir das Konzept umsetzen wollen	17
9.1.	Lernmedien Umsetzung in den EFZ-Ausbildungen	17
9.2.	Umsetzung in den EBA-Ausbildungen	18
10.	Medienkonzept Weiterbildung: Was wir erreichen wollen	19
10.1.	Ermöglichung von zusätzlichen Lernzugängen	19
10.2.	Individualisierung	19
10.3.	Kompetenzen fürs Lehren und Lernen in einer digitalen Lernumgebung	19
10.4.	Transfer Wirtschaft Schule	19
10.5.	eTests	20
10.6.	Feedback und Evaluation	20
11.	Nutzungskonzept Weiterbildung: Wie wir mit Medien arbeiten wollen	20
11.1.	1:1 Computing mit BYOD-Ansatz	20
11.2.	Präsenzunterricht mit Ergänzung durch eLearning	20
11.3.	Didaktisches Design beim eLearning	21
11.4.	eLehrmittel	21
11.5.	KI im Lernprozess	21
11.6.	Standards in den Kursen und Lehrgängen der KBZ Weiterbildung	21
12.	Wissensmanagement Weiterbildung: Wie wir gegenseitig Material zur Verfügung stellen	22

13. Einführung Weiterbildung: Wie wir das Konzept umsetzen wollen	22
14. Anhang	23
14.1. Relevante Literatur für die Erstellung des Medienkonzepts	23
14.2. Didaktisches Design nach SAMR-Modell	24
14.3. Überlegungen zum Einsatz von Campus am KBZ	24
14.4. Übersicht über die Campus-Kursbereiche	25
14.5. Konzeptbearbeitung KBZ Grundbildung	25
14.6. Konzeptbearbeitung KBZ Weiterbildung	27
14.7. Konzeptüberarbeitung 2026	27

1. Ausgangslage: Weshalb ein Konzept für den Einsatz von digitalen Medien

Digitale Medien sind heute in allen Bereichen des Lebens präsent. Der technische Fortschritt und die Verfügbarkeit von digitalen Medien haben den Alltag der Lernenden sowie auch der Lehrpersonen stark verändert. Diese Entwicklungen eröffnen auch im Bereich des Lernens neue Möglichkeiten. Das vorliegende Medien- und ICT-Konzept legt die Rahmenbedingungen fest für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien und ICT (Information and Communication Technologies) in der Grund- und Weiterbildung des Kaufmännischen Bildungszentrums Zug (KBZ). Das gemeinsame Medien- und ICT-Konzept definiert die Ziele und Inhalte der schulischen Medienbildung und klärt die Nutzung von digitalen Medien als Informations- und Kommunikationsinstrument in den Teams/Lehrgangsbereichen und zur Kommunikation mit dem schulischen Umfeld.

Die vereinbarten Punkte zur Medien- und ICT-Integration leiten die Schulleitung, Teams/Lehrgangsbereiche und Arbeitsgruppen bei ihren künftigen Entscheidungen. Die weitere Schul-, Organisations- und Personalentwicklung am KBZ orientiert sich an den nachstehenden Zielen. Die Einhaltung der im Konzept vereinbarten Ziele und Inhalte ist für alle Mitarbeitenden des KBZ verbindlich.

1.1. Grundsätze und Annahmen

Die fortschreitende Digitalisierung in der Gesellschaft hat einen zentralen Stellenwert in der beruflichen Grund- und Weiterbildung. Dieser Tatsache wollen wir Rechnung tragen, indem wir die künftigen Berufsleute fit für die Arbeitswelt machen und ihnen die Möglichkeit bieten, die notwendigen Kompetenzen zu entwickeln.

Das KBZ stellt daher sicher, dass alle Lernenden und Lehrpersonen Zugang zu digitalen-Werkzeugen erhalten – unabhängig von Herkunft, finanziellen Mitteln oder individuellen Voraussetzungen. Durch begleitende Schulungen, Onboarding-Phasen und klare Empfehlungen wird ein chancengleicher und kompetenzorientierter Umgang gefördert. Verständnis von digitalen Medien

Unter digitalen Medien (früher auch neue Medien genannt) verstehen wir Kommunikationsmedien, die auf der Basis digitaler Informations- und Kommunikationstechnologie funktionieren. Dazu zählen wir technische Geräte und Applikationen zur Digitalisierung, Aufzeichnung, Speicherung, Verarbeitung, Distribution und Darstellung von digitalen Inhalten.

1.2. Ziele des Lernens mit digitalen Medien

Die digitalen Medien begünstigen den Lernprozess und bedeuten eine Kompetenzerweiterung. Der Einsatz digitaler Medien am KBZ verfolgt folgende Ziele:

- Digitale Medien werden für das individuelle und selbstgesteuerte Lernen genutzt.
- Das Lernen wird durch zusätzliche Lernzugänge mit digitalen Medien angereichert.
- Die Kollaboration wird durch digitale Medien unterstützt.
- Mittels digitaler Medien werden aktuelle und realitätsnahe Lernbezüge hergestellt.
- Digitale Medien werden für Feedback und Evaluation eingesetzt.
- Die Medienkompetenz wird durch Anwendung und Reflexion gefördert.
- Die detaillierten Ziele der Grund- und Weiterbildung werden in den Kapiteln 6 und 10 «Was wir erreichen wollen», ausgeführt.

1.3. Anforderungen der Mediengesellschaft

Medien prägen und beeinflussen nicht nur die schulische und ausserschulische Lebenswelt der Lernenden, sondern auch das berufliche und private Leben. Um in der Mediengesellschaft leben, arbeiten und lernen zu können, sind Kompetenzen gefragt, die über die Bedienung von ICT-Geräten hinausgehen.

1.4. Begründung von digitalen Medien in der Schule und im Unterricht

Die Schule ist in mehrfacher Hinsicht gefordert: Im Rahmen der Medienbildung muss sie das Potential und die Chancen digitaler Bildung aufzeigen, aber auch mögliche Gefahren bei der Nutzung von digitalen Medien thematisieren. Teil einer zeitgemässen Medienbildung sind grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit den Werkzeugen und ein Verständnis für die diesen Werkzeugen zugrundeliegenden informatischen Konzepte.

In der Strategie der EDK im Bereich Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) und Medien vom 1. März 2007¹ werden die folgenden übergeordneten Ziele formuliert:

¹ Strategie der EDK im Bereich Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) und Medien vom 1. März 2007

Integration der ICT in den Unterricht aller Schulstufen
Die ICT als Hilfsmittel für das Lehren und Lernen in den einzelnen Fächern einbeziehen
Die ICT in eine umfassende Medienpädagogik einbetten

ICT-Literacy

Allen Schülerinnen und Schülern der Volksschulstufe Grundfertigkeiten im Umgang mit ICT vermitteln
Die Chancengleichheit bezüglich ICT und Medien fördern
Für die Sekundarstufe II zusätzlich: Wissen um Zusammenhänge und elementares fachliches Kernwissen Informatik vermitteln

In der Berufsbildung spielen auch kompetenzorientierte Unterrichtsthemen wie etwa die Anwendung von Buchhaltungsprogrammen eine wichtige Rolle. Auch im Lehrplan 21, welcher die zu erwerbenden Kompetenzen der Volksschule regelt, wird die Wichtigkeit von ICT-Kompetenzen hervorgehoben. Der Bereich Medien und Informatik wird in allen 3 Zyklen thematisiert.

Digitale Medien haben Einfluss auf die Gestaltung des Unterrichts. Die wichtigste Veränderung betrifft die Veränderung des Rollenbilds der Lehrperson. Traditionell war die Lehrperson die Wissensträgerin, die Faktenwissen vermittelte. Heute sind die Informationen grösstenteils im Internet abrufbar. Der Lehrperson kommt, deshalb verstärkt die Rolle der Moderation im Lernprozess zu. Sie leitet die Lernenden an, wie man in komplexen Situationen neues Wissen aufbaut, bestehendes Wissen nutzt sowie im Internet abrufbares Wissen auf seine Glaubwürdigkeit hin überprüft.

Des Weiteren stützt sich das KBZ auf die Informatikstrategie kantonale Schulen² und der KBZ-Mehrjahresplanung³.

1.5. Künstliche Intelligenz (KI)

Das KBZ erkennt die zunehmende Bedeutung von KI als festen Bestandteil der Gesellschaft und der beruflichen Praxis. Als Bildungsinstitution greifen wir diese Entwicklung aktiv auf. Lernende und Lehrpersonen setzen sich gemeinsam mit der Thematik auseinander und entwickeln so Kompetenzen, um KI reflektiert in Ausbildung, Beruf und Alltag zu integrieren.

1.6. Literatur und Modelle

Für die Erstellung dieses Medienkonzepts wurde auf verschiedenste Literatur und Modelle zurückgegriffen. Um das

² Link zur Informatikstrategie kantonale Schulen

³ Link zur KBZ-Mehrjahresplanung

Konzept kurz und prägnant zu halten sowie die bessere Lesbarkeit sicherzustellen, wurde bewusst darauf verzichtet die einzelnen Literaturstellen einzuarbeiten. Eine Auswahl-Bibliografie ist im Anhang aufgeführt.

2. Lern- und Ist-Analyse: Wo stehen wir?

2.1. Infrastruktur und Support

In der unabhängigen Analyse der Firma Softec vom Januar 2020 wird die technische Infrastruktur (Netzwerk und WLAN) als gut beurteilt. Die Nutzung von Office 365 und Campus hat sich bewährt. Der technische Support wurde in vergangenen Umfragen als gut beurteilt.

2.2. Erfahrungen am KBZ aus Grund- und Weiterbildung

Das KBZ hat bereits viele Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien und deren Einsatz im Unterricht. Im Februar 2022 wurde beschlossen, auch in den kommenden Jahren auf das Lernmanagementsystem (LMS) Campus (Moodle) zu setzen. Auch in den Lehrgängen der Weiterbildung wird das LMS Campus eingesetzt und wird zur Steuerung des Lernprozesses verwendet. Zudem sind seit 2018 schrittweise die Lehrgänge in einen Blended Learning-Ansatz überführt worden, was die Bedeutung vom LMS Campus zusätzlich erhöht.

2.3. Kompetenzen der Lehrpersonen in der KBZ Grundbildung

Die Lehrpersonen am KBZ verfügen über breite Erfahrungen im Einsatz von digitalen Medien im Unterricht. Das KBZ setzt seit vielen Jahren auf ein LMS, das im Unterricht lernprozessbegleitend eingesetzt wird. Zudem sind die Lehrpersonen der Grundbildung grundsätzlich offen gegenüber neuen Tools und digitalen Lernsettings. Mit der Reform und den vermehrt aufkommenden digitalen Lehrmitteln wird sich die Auseinandersetzung mit digitalen Medien sogar noch verstärken.

2.4. Kompetenzen der Lehrpersonen in der KBZ Weiterbildung

Die Lehrpersonen der KBZ Weiterbildung haben mit der Einführung von Blended Learning und COVID-19-Pandemie ihre ICT-Kompetenzen erweitert. Während mit Blended Learning vorwiegend ICT-Kompetenzgewinne im pädagogischen Kontext zu verorten sind, fand während der COVID-19-Pandemie eine Kompetenzsteigerung in der Gestaltung von Online-Unterricht statt. Nach wie vor ist davon auszugehen, dass betreffend ICT-Kenntnisse grosse Unterschiede bei den Lehrpersonen der Weiterbildung festzustellen ist. Mit der

bereichsübergreifenden Überarbeitung des Blended-Learning-Konzeptes und einem entsprechenden Schulungsangebot ist davon auszugehen, dass zukünftig eine Nivellierung stattfinden wird.

2.5. Kompetenzen der Lernenden und Teilnehmenden

Die Lernenden der kaufmännischen Grundbildung des Detailhandels und der Mediamatik verfügen über sehr unterschiedliche Computer-, Internet und Informationskompetenzen. Damit diesem Umstand Rechnung getragen wird, finden in den ersten Schulwochen Onboarding-Tage statt. So wird ermöglicht, dass sich alle Lernenden in der digitalen KBZ Umgebung orientieren können.

Die Teilnehmenden der Weiterbildungsabteilung verfügen i.d.R. bereits über berufliche Praxis, in welcher sie in vielseitiger Weise ICT-Kompetenzen erworben haben.

3. Support- und Weiterbildungskonzept: Welche Unterstützung wir anbieten

3.1. Campus-Support

Mit dem Lernmanagementsystem (LMS) Campus verfügt das KBZ über eine stabile Lösung zur Erstellung von eLearning-Elementen. Das LMS wird weiterhin durch eine externe Firma (Pentanet) technisch betreut. Die Verantwortlichkeiten für den pädagogischen Campus-Support und die stetige Weiterentwicklung unserer Plattform werden durch das Learning LAB wahrgenommen.

3.2. IT-Support

Das Kaufmännische Bildungszentrum hat auf das Schuljahr 2021/22 ein neues Supportkonzept erstellt. Für die BYOD-Geräte sind die Lernenden selbst verantwortlich. Das kaufmännische Bildungszentrum ist aber bemüht, im Rahmen seiner Möglichkeiten einen minimalen Support anzubieten. Die erste Anlaufstelle ist die ICT-Lehrperson der entsprechenden Klasse. Daneben das LearningLAB zu seinen Präsenzzeiten zur Verfügung. Ausserhalb der Schalterzeiten kann eine Störung per Mail gemeldet werden. Für die Lehrkräfte stehen nebst dem LearningLAB-Support auch der Hausdienst zur Verfügung. Er ist die erste Anlaufstelle für die fix installierten PCs, Drucker, Multimedia Anlage und die Kopiergeräte. Ein technischer ICT-Support (TICTS (technischer ICT-Support)) unterstützt dabei.

Alle Störungen, welche nicht durch das LearningLAB-Team oder den Hausdienst erledigt werden können, werden per Ticket an den externen IT-Dienstleister weitergeleitet.

3.3. Nutzerverwaltung

Die Verwaltung der Nutzerinnen und Nutzer der ICT-Infrastruktur (WLAN, Office365 und Campus) obliegt dem LearningLAB und der Schulverwaltung.

3.4. Unterstützung der Lehrpersonen, Lernenden und Teilnehmenden

Das LearningLAB, der Hausdienst und die Schulverwaltung erstellen fortlaufend die notwendigen Anleitungen für die eingesetzte Hard- und Software. Die Anleitungen stehen auf SharePoint zur Verfügung. Der PICTS-Verantwortliche (Pädagogischer ICT-Support) bietet den Lehrpersonen Unterstützung bei Fragen zu digitalen Lernsettings, zur Erstellung von digitalen Lernprodukten und bei Software-Anwendungen.

3.5. Weiterbildungsangebote für die Lehrpersonen

Für die Umsetzung des Medienkonzepts müssen die Lehrpersonen über die notwendigen Kompetenzen verfügen. Bei den Lehrpersonen wird zwischen anwendungs- und mediendidaktischen Kompetenzen unterschieden. Es wird erwartet, dass die Lehrpersonen über die notwendigen technischen Anwendungskompetenzen verfügen und diese neben Basisangeboten wie z.B. Campus-Schulungen oder Office 365 selbständig weiterentwickeln. Unter mediendidaktischen Kompetenzen wird die Fähigkeit zur verantwortungsvollen, sicheren und ethischen Verwendung von Medien und ICT in geeigneten Lehr- und Lernformen und deren Weiterentwicklung verstanden

KBZ interne sowie Kurse externer Anbieter stellen die Weiterentwicklung und somit die Qualitätssicherung sicher. Bei fehlenden Kompetenzen können sich die Lehrpersonen, nach Rücksprache mit der Schulleitung, bei offiziellen Weiterbildungsangeboten (z.B. Office-Produkte) anmelden. Für die Lehrpersonen wird darauf geachtet, die Kompetenzentwicklung möglichst individuell zu gestalten.

Das KBZ begleitet den Einsatz von KI durch zielgerichtete Schulungsangebote und pädagogische Unterstützung. Das LearningLAB verfolgt aktuelle Entwicklungen, wählt geeignete Tools aus und unterstützt Lehrpersonen bei der Integration in den Unterricht. Auch die Lernenden werden gezielt an den reflektierten Umgang mit KI herangeführt.

Lehrpersonen sind verpflichtet, mittels eines Kompetenzrasters⁴ periodisch eine Selbsteinschätzung vorzunehmen und daraus individuelle Lernziele abzuleiten.

4. Infrastruktur: Welche Ausrüstung wir einsetzen wollen

4.1. Grundsatz

Das KBZ bietet modern ausgerüstete Unterrichtsräume. Sämtliche Schulräume sind mit Dockingstations (USB-C-Anschluss, mit angeschlossenem Bildschirm und Kamera) Beamer, Visualizer und ausreichend Steckerleisten ausgerüstet. Die Beamer sind via Dockingstation oder WLAN nutzbar. Die Aula ist mit einer Kamera und Mikrofonen ausgestattet. Zusätzlich verfügt das KBZ flächendeckend über eine leistungsstarke WLAN-Verbindung mit entsprechendem Internetanschluss. Die KBZ Grund- und Weiterbildung arbeitet nach dem Grundsatz Bring Your Own Device (BYOD).

Für die Weiterbildung werden Unterrichtsräume zusätzlich so eingerichtet, dass das Streaming des Unterrichts auf eine professionelle Art und Weise erfolgt und so für die Teilnehmenden den grösstmöglichen Nutzen bietet.

4.2. Lernmanagementsystem (LMS) Campus

Für die Lernprozessbegleitung und die eLearning-Elemente wird am KBZ konsequent das Lernmanagementsystem Campus (Moodle) eingesetzt.

4.3. WLAN und Internet

Das KBZ verfügt über ein leistungsfähiges, flächendeckendes WLAN. Die benötigten Anmeldedaten sind gleich wie zur normalen Schul-IT. Der Umgang mit dem Internet ist im Kapitel 4.7 geregelt.

4.4. Hardware vom KBZ zur Verfügung gestellt

In den Schulräumen des KBZ stehen nebst den Dockingstations auch Drucker zur Verfügung. Diese können von Teilnehmenden und Lehrpersonen kostenlos benutzt werden. Die Lehrpersonen werden angehalten für einen ökologischen und kostenbewussten Umgang zu sorgen. Die notwendige Infrastruktur zur Produktion und Ablage von einfachen Lernvideos ist am KBZ vorhanden.

⁴ Link zum digitalen Kompetenzraster für Mitarbeitende

4.5. Software vom KBZ zur Verfügung gestellt

Das KBZ stellt allen Lernenden, Teilnehmenden und Lehrpersonen eine kostenlose Version von Microsoft Office365 zur Verfügung. Für den Bezug der Software benötigen die Nutzenden eine gültige Benutzer-Adresse. Das KBZ stellt den Lehrpersonen eine Auswahl von Fachanwendungen für den Unterricht zur Verfügung⁵.

4.6. Hard- und Software in der Verantwortung der Nutzenden

Die Teilnehmenden der KBZ Grund- und Weiterbildung sind selbst für ihre Geräte verantwortlich. Zudem wird nebst dem Vorgenannten keine weitere Software vom KBZ zur Verfügung gestellt.

4.7. Sicherheit und Datenschutz

Am KBZ sind die Themen Sicherheit und Datenschutz in einem separaten Dokument geregelt⁶. Alle neu eintretenden Teilnehmenden und Lehrpersonen werden zu Beginn mit den Vorgaben und Restriktionen vertraut gemacht.

Die Nutzung von KI am KBZ erfolgt rechtskonform und nachvollziehbar. Datenschutz, Urheberrecht und wissenschaftliche Integrität werden bei der Arbeit mit KI konsequent beachtet. Der Einsatz im Unterricht sowie bei Leistungsnachweisen erfolgt unter klaren Bedingungen und in transparenter Kommunikation.

5. Qualitätssicherung und Entwicklungsplanung: Wie wir die Qualität pflegen und entwickeln wollen

Der Einsatz von digitalen Medien in der Grund- und Weiterbildung des KBZ ist in der Strategie des KBZ verortet. Die künftige Schulentwicklung hat sich u.a. daran zu orientieren.

Das KBZ erachtet die Medien- und ICT-Integration als einen Aspekt der Schul- und Unterrichtsqualität. Periodisch soll im Rahmen von Evaluationen überprüft werden, ob die im vorliegenden Konzept formulierten Vorgaben umgesetzt werden. Das Qualitätsmanagement orientiert sich an den Vorgaben des kantonalen Rahmenkonzepts Qualitätssicherung und -entwicklung (QSE) für die Sekundarstufe II⁷. Die Qualität wird gemäss Rahmenkonzept regelmässig bei den Lehrpersonen, Lernenden und Teilnehmenden erhoben.

⁵ Link zur KBZ-Toolbox

⁶ Link zur Datenschutzbrochure

⁷ Link zum Rahmenkonzept Qualitätsentwicklung (QE) für die Sekundarstufe II

Das LearningLAB-Team stellt sicher, dass der Einsatz von IT-Instrumenten die Umsetzung der pädagogisch-didaktischen Grundsätze in der KBZ Grund- bzw. Weiterbildung ermöglicht und fördert, und zwar im Hinblick auf einen ganzheitlichen, zukunftsgerichteten Lernerfolg. Sie macht Vorschläge für die Auswahl, Beschaffung und Einführung der entsprechenden IT-Instrumente.

KBZ Grundbildung

6. Medienkonzept Grundbildung: Was wir erreichen wollen

Die pädagogischen Ziele der Grundbildung orientieren sich an den Bildungsplänen der verschiedenen Ausbildungen und am pädagogisch-didaktischen Konzept Lernen 2020⁸.

Nachfolgend sind verbindlich jene Ziele dargestellt, wo digitale Medien eine besondere Rolle spielen. Diese Ziele können dazu verwendet werden, Lernsettings auf ihre Effektivität zu überprüfen.

6.1. Individualisiertes und selbstgesteuertes Lernen: Digitale Medien werden für das individuelle und selbstgesteuerte Lernen genutzt.

Digitale Medien unterstützen dabei, der Heterogenität der Lernenden im Rahmen der Binnendifferenzierung gerecht zu werden. Dies ermöglicht mehr Selbstbestimmung, Selbstorganisation sowie örtliche und zeitliche Flexibilität. Der Lernstand der einzelnen Lernenden ist ersichtlich und die Lehrperson kann gezielt und individuell Feedback geben.

6.2. Ermöglichung von zusätzlichen Lernzugängen: Das Lernen wird durch zusätzliche Lernzugänge mit digitalen Medien angereichert.

Multimedial angereicherte Lernsettings unterstützen aktives, selbstgesteuertes und kreatives Lernen.

6.3. Soziales Lernen: Die Kollaboration wird durch digitale Medien unterstützt.

Soziales Lernen im Sinne von handlungsorientiertem und problemlösendem Lernen trägt zur Nachhaltigkeit des Lernens bei und fördert die Kompetenz der Zusammenarbeit und Kommunikation. Mit digitalen Medien können sich die Lernenden gegenseitig unterstützen und gemeinsame Lernergebnisse reflektieren.

6.4. Authentisches Lernen: Mittels digitaler Medien werden aktuelle und realitätsnahe Lernbezüge hergestellt.

Die Aktualität und der Realitätsbezug sind beim Lernen von grosser Bedeutung. Digitale Medien veranschaulichen und dokumentieren Sachverhalte aus Schule, Wirtschaft und

⁸ Link zum Konzept Lernen 2020

Gesellschaft und regen zum eigenständigen Denken und Lerntransfer an.

6.5. Feedback und Evaluation: Digitale Medien werden für Feedback und Evaluation eingesetzt.

Feedback an Lernende und die formative Evaluation sind wirkungsvolle Instrumente für nachhaltiges Lernen. Für K1 und K2-Bereiche sind digitale selbstkorrigierende Prüfungsformen wirksame und effiziente Werkzeuge, um Lernstände von Klassen zu überprüfen. Werden digitale Prüfungsformen eingesetzt, soll die Kompetenzorientierung berücksichtigt werden.

6.6. Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien: Die Medienkompetenz wird durch Anwendung und Reflexion gefördert.

Der Umgang mit digitalen Medien erfordert entsprechende überfachliche Kompetenzen. Medienkompetenz wird durch die gezielte Anwendung und Reflexion in den verschiedenen Fachbereichen aufgebaut. Die konkreten Ziele des KBZ im Bereich Medienkompetenz sind in einem separaten Dokument geregelt⁹.

7. Nutzungskonzept Grundbildung: Wie wir mit Medien arbeiten wollen

7.1. 1:1 Computing mit BYOD-Ansatz

Mobile Geräte sind für die Arbeit und das Lernen flexibel an unterschiedlichen Orten einsetzbar. Die Lernenden bringen ihre eigenen Geräte in den Unterricht mit. Somit haben sie diese jederzeit zur Verfügung. Damit steigt automatisch die Nutzung digitaler Medien im Unterricht; der Wechsel in ein Informatikzimmer fällt weg. Von den Lernenden wird ein hohes Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit den eigenen Geräten verlangt.

Sie bringen ein Gerät in den Unterricht, das den vorgegebenen Minimalanforderungen seitens Schule entspricht. Im Bereich der Berufsbildung fördern persönliche mobile Endgeräte den Transfer des Wissens zwischen Schule und Arbeitsplatz, da die Lernenden vermehrt mit dem gleichen Computer arbeiten. Sie haben so ihre vertraute IT-Umgebung und nutzen das Gerät sowohl in der Ausbildung als auch privat.

⁹ Link zum digitalen Kompetenzraster für Mitarbeitende

7.2. Präsenzunterricht mit Ergänzung durch eLearning

Der Berufsfachschulunterricht findet als Präsenzunterricht statt und wird durch eLearning ergänzt. Lernmaterialien werden auf der Lernplattform Campus zur Verfügung gestellt. Somit sind sie für die Lernenden jederzeit und von überall her abrufbar. Über die Unterrichtsmaterialien hinaus besteht auch die Möglichkeit, auf weitere Quellen im Internet zuzugreifen. Unterrichtssettings wie z.B. Flipped Classroom werden ermöglicht. Die Lehrpersonen sind im Rahmen ihres Pensums auch ausserhalb der Unterrichtszeiten erreichbar. Die Kommunikation wird via Teams sichergestellt.

7.3. Didaktisches Design beim eLearning

Sofern das Arbeiten mit digitalen Medien nicht lediglich das digitale Abbilden von bestehenden Fachinhalten darstellen soll, muss das didaktische Design der Unterrichtssequenzen entsprechend angepasst werden. Beim Einsatz von digitalen Medien ändert sich jedoch je nach Lernform das didaktische Design erheblich. Dabei wird aufgrund der Wechselwirkung zwischen neuen technischen Möglichkeiten und didaktischen Design eine ständige Überprüfung angestrebt, welche zu optimalen Lernsettings führen soll. Die Grundbildung strebt didaktische Settings auf Transformationsebene an (vgl. dazu das SAMR-Modell im Anhang). Dabei gilt der übergeordnete Grundsatz, dass die Technik der Didaktik folgt.

7.4. Lernmedien

Viele Verlage arbeiten mit Hochdruck an digitalen Lehrmitteln, die auf die Reform abgestimmt sein werden. Voraussichtlich werden in der Grundbildung und im Detailhandel künftig vorwiegend digitale Lehrmittel zum Einsatz kommen. Die Lernmedien werden so ausgewählt, dass die Lernziele möglichst gut erreicht werden können. Dies können folglich digitale und/oder analoge Lernmedien sein.

7.5. KI im Lernprozess

Am KBZ wird KI als Werkzeug im Lern- und Lehrprozess verstanden. Der Einsatz erfolgt didaktisch begründet – zur Unterstützung, nicht als Ersatz menschlichen Denkens. KI kann zur Ideenfindung, Reflexion, Individualisierung und zur Effizienzsteigerung von Lernprozessen beitragen. Dabei steht stets der pädagogische Mehrwert im Zentrum: KI ergänzt und erweitert den Dialog zwischen Lehrpersonen und Lernenden. Das KBZ fördert den kompetenten, verantwortungsvollen und kritischen Umgang mit KI. Lernende und Lehrpersonen

erwerben grundlegendes Wissen über Funktionsweise, Stärken und Grenzen von KI-Systemen. Die Fähigkeit, KI-Ausgaben zu prüfen und kritisch einzuordnen, wird gezielt geschult. Damit stärken wir digitale Mündigkeit, Medienkompetenz und ethisches Bewusstsein.

8. Wissensmanagement Grundbildung: Wie wir gegenseitig Material zur Verfügung stellen

Das Wissensmanagement ist in Bildungseinrichtungen von grosser Bedeutung. Damit kann einerseits die Zusammenarbeit unter den Mitarbeitenden optimiert und andererseits sichergestellt werden, dass das erarbeitete Wissen der Institution auf lange Sicht erhalten bleibt. Das KBZ stellt den Lehrpersonen die notwendigen Ressourcen für ein effektives Wissensmanagement zur Verfügung. Wissen soll zentral verwaltet und abgerufen werden können. Die Teams der Grundbildung regeln die Datenstruktur in ihrer SharePoint-Ablage individuell. Die Speicherung der Daten hat unter der Berücksichtigung der geltenden Regelungen für Datenschutz und -sicherheit zu erfolgen.

Die Lernenden werden im Rahmen der überfachlichen Kompetenzen befähigt, Wissen mittels digitaler Medien zu organisieren.

9. Einführung Grundbildung: Wie wir das Konzept umsetzen wollen

Seit Sommer 2019 arbeiten alle Klassen mit eigenen digitalen Geräten (BYOD). Das Einrichten der eigenen Geräte sowie das Einarbeiten in die Lernumgebung haben beim Schulstart einen hohen Stellenwert. Die Details dazu sind im Campus-Onboarding-Kurs¹⁰ beschrieben:

Den Lehrpersonen der KBZ Grundbildung werden weiterhin Weiterbildungsmöglichkeiten angeboten. Durch den zusätzlichen Kompetenzerwerb soll sichergestellt werden, dass alle Lehrpersonen über die notwendigen Fähigkeiten für die Umsetzung des Konzepts verfügen.

9.1. Lernmedien Umsetzung in den EFZ-Ausbildungen

Seit Sommer 2017 gilt für alle 1. Klassen des KBZ der BYOD-Ansatz. Die Lernenden bringen ihre eigenen Geräte zum Lernen in den Unterricht mit. Empfehlungen zu den Gerätetypen sind für die Lernenden in einem separaten Papier aufgeführt, welches auf der KBZ-Webseite¹¹ zu finden ist.

Die BYOD-Strategie ist für die Lernenden mit einem nicht zu unterschätzenden finanziellen Aufwand verbunden. Nebst

¹⁰ Link zum Onboarding-Kurs

¹¹ Link zur KBZ-Website der Grundbildung

einem einsatzfähigen Gerät fallen weiterhin die Kosten für Lehrmittel an. Für Lernende mit knappem Budget kann das KBZ in begründeten Fällen finanzielle Unterstützung bieten.

9.2. Umsetzung in den EBA-Ausbildungen

In den Attestausbildungen wird seit 2020 auch auf BYOD gesetzt.

KBZ Weiterbildung

10. Medienkonzept Weiterbildung: Was wir erreichen wollen

Das Medienkonzept der KBZ Weiterbildung orientiert sich an den im Kapitel 1.3 formulierten Zielen.

10.1. Ermöglichung von zusätzlichen Lernzugängen

Mit digitalen Medien ergeben sich neue Lernzugänge, welche das flexible Lernen unterstützen. Die Multimedialität erlaubt bei der Vermittlung von Inhalten neben Text und Bild vermehrt weitere Medienformate wie Video und Audio einzusetzen und diese Medienformate auch zu mischen. Interaktive Lernumgebungen unterstützen individualisierte und selbstorganisierte Lernprozesse. Soziale Netzwerke, Austauschplattformen und kollaborative Inhaltsangebote werden dabei zur Kommunikation und Partizipation genutzt.

10.2. Individualisierung

Das flexible Lernen ausserhalb des Präsenzunterrichts (asynchrones Lernen) versetzt die Teilnehmenden in die Lage, einen selbstbestimmten Lernweg zu wählen. Dabei sind die Teilnehmenden stärker als zuvor für den eigenen Lernprozess verantwortlich. Die zeitliche und örtliche Flexibilität garantiert, dass die Lernzeit optimal genutzt werden kann. Mit dem Streaming des Präsenzunterrichts wird die Individualisierung weiter vorangetrieben.

10.3. Kompetenzen fürs Lehren und Lernen in einer digitalen Lernumgebung

Der sinnvolle Einsatz von digitalen Medien setzt sowohl bei den Teilnehmenden wie auch bei den Lehrpersonen entsprechende Kompetenzen voraus. Bei den Teilnehmenden wird auf die Eingangskompetenzen im ICT-Bereich aufgebaut. Die Lehrgangleitenden und die Lehrpersonen haben den Auftrag, den zusätzlichen Nutzen für den Lernprozess durch den Einsatz von digitalen Medien sichtbar zu machen. Bei den Lehrpersonen wird darauf geachtet, dass die Kompetenzentwicklung möglichst individuell, aber zielgerichtet stattfinden kann.

10.4. Transfer Wirtschaft Schule

Die KBZ Weiterbildung hat Partnerschaften und Kooperationen mit zahlreichen Unternehmungen und Bildungspartnern.

Diese Gefässe werden für einen regelmässigen Austausch genutzt. Dabei stellt die Schulleitung sicher, dass der fortschreitenden Digitalisierung der Arbeitswelt beim Lernen entsprechend Rechnung getragen wird. Dies geschieht ausdrücklich unter der Berücksichtigung der vorgegebenen Rahmenbedingungen, wie z.B. zentralen Abschlussprüfungen.

10.5. eTests

Vermehrt werden im Bildungsbereich eTests für die formative und/oder summative Beurteilung eingesetzt. Mit Campus besteht auch am KBZ die Möglichkeit, digitale Prüfungsformen zu nutzen. Aufgrund der bestehenden Ausbildungsstruktur der Kurse und Lehrgänge liegt dabei der Fokus auf der formativen Beurteilung.

10.6. Feedback und Evaluation

Die digitalen Medien leisten einen wesentlichen Beitrag dazu, dass die Feedback- und Evaluationsmöglichkeiten zum Unterricht weiter professionalisiert werden können. Die Lehrpersonen können auch ausserhalb des Präsenzunterrichts mittels Campus individuelle und personalisierte Feedbacks den Teilnehmenden zukommen bzw. einholen lassen.

11. Nutzungskonzept Weiterbildung: Wie wir mit Medien arbeiten wollen

11.1. 1:1 Computing mit BYOD-Ansatz

Alle Teilnehmenden müssen über ein digitales Gerät mit Internetzugang verfügen.

11.2. Präsenzunterricht mit Ergänzung durch eLearning

Die KBZ Weiterbildung definiert sich weiterhin als Bildungsinstitution mit Präsenzunterricht (synchronem Lernen). Die digitalen Medien stehen den Teilnehmenden als zusätzliche Lernressource für das geleitete und autonome Lernen ausserhalb der Präsenzphasen zur Verfügung. Dabei werden die Vorteile von Blended Learning (Kombination von asynchronem und synchronem Lernen) genutzt.

Der Präsenzunterricht wird für einen intensiven Austausch zwischen den Lehrpersonen und den Teilnehmenden oder zwischen Teilnehmenden untereinander genutzt. Dabei werden die asynchron erarbeiteten Lerninhalte mit dem synchronen Unterricht verzahnt und vertieft. Die Lehrpersonen sind ausserhalb des Präsenzunterrichts wie im bisherigen Rahmen für die Teilnehmenden erreichbar.

11.3. Didaktisches Design beim eLearning

Die Inhalte und Leistungsnachweise der Lehrgänge und Kurse in der KBZ Weiterbildung sind gegeben. Beim Einsatz von digitalen Medien ändert sich jedoch je nach Lernform das didaktische Design erheblich. Dabei gilt der Grundsatz, dass die Technik der Didaktik folgt. Somit werden bei der Lernsituation die Inhalte, die zu fördernden Kompetenzen sowie die Aktions- und Sozialformen durch digitale Medien erweitert.

Die eLearning-Elemente in der KBZ Weiterbildung sollen dabei nicht lediglich ein digitales Abbilden der bisherigen Lernmöglichkeiten zeigen, sondern auch neue Lernzugänge ermöglichen. Details dazu sind im Anhang dem SAMR-Modell zu entnehmen.

Es ist zentral, dass jede Lernsequenz durch eine formative Selbstevaluation (digital, mündlich oder in Papierform) der Teilnehmenden abgeschlossen wird. Die künftigen Lernsequenzen sind durch die Lehrpersonen entsprechend neu zu gestalten.

11.4. eLehrmittel

Die KBZ Weiterbildung ermöglicht den Teilnehmenden den Zugang zu eLehrmitteln (sofern vorhanden) und lässt es ihnen gleichzeitig frei, mit welcher Darreichungsform sie arbeiten möchten.

11.5. KI im Lernprozess

Am KBZ wird KI als Werkzeug im Lern- und Lehrprozess verstanden. Der Einsatz erfolgt didaktisch begründet – zur Unterstützung, nicht als Ersatz menschlichen Denkens. KI kann zur Ideenfindung, Reflexion, Individualisierung und zur Effizienzsteigerung von Lernprozessen beitragen. Dabei steht stets der pädagogische Mehrwert im Zentrum: KI ergänzt und erweitert den Dialog zwischen Lehrpersonen und Lernenden.

11.6. Standards in den Kursen und Lehrgängen der KBZ Weiterbildung

Die Nutzung der digitalen Medien in der KBZ Weiterbildung ist verbindlich. Trotzdem sind individuelle Umsetzungen in den jeweiligen Kursen und Lehrgängen möglich. Das LMS Campus bildet den eigentlichen Lernprozess (Kernprozess) verbindlich ab, während zusätzliche digitale Medien als Unterstützung für das eLearning (Unterstützungsprozess) eingesetzt werden.

12. Wissensmanagement Weiterbildung: Wie wir gegenseitig Material zur Verfügung stellen

Das Wissensmanagement ist in einer Bildungseinrichtung von grosser Bedeutung. Damit kann einerseits die Zusammenarbeit unter den Mitarbeitenden optimiert und andererseits sichergestellt werden, dass das erarbeitete Wissen der Institution auf lange Sicht erhalten bleibt. Die KBZ Weiterbildung stellt den Lehrpersonen die notwendigen Ressourcen für ein effektives Wissensmanagement zur Verfügung. Sämtliche für die Lernszenarien notwendigen Unterlagen können zentral und digital gespeichert bzw. abgerufen werden.

Welche Unterlagen wo und wie für das Wissensmanagement der KBZ Weiterbildung zur Verfügung gestellt werden müssen, wird von den Lehrgangslleitenden bzw. von der Schulleitung festgelegt.

13. Einführung Weiterbildung: Wie wir das Konzept umsetzen wollen

Den Lehrpersonen der KBZ Weiterbildung stehen zahlreiche Weiterbildungsangebote zur Verfügung. Das LearningLAB und die Leitung Schulentwicklung evaluieren die Weiterbildungsbedürfnisse des Lehrkörpers. Der/die PICTS-Angestellte/r bietet auf der Basis dieser Evaluierungen kontinuierlich Weiterbildungsangebote in verschiedenen Formen an. Daneben ist das LearningLAB offen, individuelle Coachings im Rahmen der Ressourcen anzubieten.

14. Anhang

14.1. Relevante Literatur für die Erstellung des Medienkonzepts

Baumgartner, Peter. 2014. Taxonomie von Unterrichtsmethoden: ein Plädoyer für didaktische Vielfalt. 2., aktual. und korr. Aufl. ed: Münster: Waxmann.

Blatter, Martin. 2015. Digitale Lehr- und Lernbegleiter: mit Lernplattformen und Web2.0-Tools wirkungsvoll Lehr- und Lernprozesse gestalten: Bern: hep.

Döbeli Honegger, Beat. 2016. Mehr als 0 und 1: Schule in einer digitalisierten Welt. 1. Aufl. ed: Bern: hep-Verlag.

Dormann, Markus, Alexander Schmieden, und Karl-Heinz Gerholz. 2016. "Aus- und Weiterbildung in digitalen Zeiten." Personalwirtschaft 8:52-54.

Ebner, Martin, und Sandra Schön. 2013. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien (L3T). 2. Auflage. Norderstedt: Books on Demand.

Eickelmann, Birgit. 2010. "Digitale Medien in Schule und Unterricht erfolgreich implementieren: eine empirische Analyse aus Sicht der Schulentwicklungsforschung." Band 19, Münster: Waxmann.

Gerhards, Sandra, und Bettina Trauner. 2010. Wissensmanagement: 7 Bausteine für die Umsetzung in der Praxis. 4. Aufl. ed. Vol. 032 Ed.4, Pocket Power: München: Hanser.

Gerholz, Karl-Heinz. 2013. Fallstudien in der Hochschullehre: Problembasiertes Lernen hochschuldidaktisch gestalten. Vol. 139-165.

Hartmann, Werner. 2015. Digitale Kompetenz: was die Schule dazu beitragen kann. Edited by Alois Hundertpfund: Bern: hep.

Kohn, Martin. 2011. Schulentwicklung 2.0: digitale Lern- und Arbeitswelten, Beltz Pädagogik: Weinheim: Beltz.

Mandl, Heinz, und Helmut Felix Friedrich. 2006. Handbuch Lernstrategien. Göttingen u.a.: Hogrefe.

Moser, Heinz. 2010. Schule 2.0: Medienkompetenz für den Unterricht. Vol. Band 20, Schulmanagement konkret: Köln: Link.

Müller, Claude, Maren Lübcke, Mark Alder, und Roger Johner. 2015. "Dauerhaft Digital: systematische Entwicklung und Implementation einer E-Learning-Strategie." Zeitschrift für Hochschulentwicklung 10 (2):155-171. doi: <http://dx.doi.org/10.3217/zfhe-10-02/11>.

Müller, Claude, Michael Stahl, Maren Lübcke, und Mark Alder. 2016. "Flexibilisierung von Studiengängen: Lernen im Zwischenraum von formellen und informellen Kontexten." Zeitschrift für Hochschulentwicklung 11 (4):93-107. doi: <http://dx.doi.org/10.3217/zfhe-11-04/07>.

Schulz-Zander, Renate, Birgit Eickelmann, Heinz Moser, Horst Niesyto, und Petra Grell. 2012. Jahrbuch Medienpädagogik. 9, Jahrbuch Medienpädagogik #Bd #9. Wiesbaden: Springer VS.

14.2. Didaktisches Design nach SAMR-Modell

SAMR-Modell nach Dormann, Schmieden & Gerholz 2016		
Transformation	Neubelegung Redefinition	Bewältigung einer Lernaufgabe nur durch digitale Techniken/Werkzeuge möglich <i>z.B. Erstellung Actionbound</i>
	Änderung Modification	Re-Entwicklung von Lernaufgaben, die mit digitalen Techniken/Werkzeuge zu bearbeiten sind <i>z.B. Einsatz von Quizlet live</i>
Anreicherung	Erweiterung Augmentation	Funktionale Verbesserung von Materialien durch digitale Werkzeuge <i>z.B. Einsatz von OneNote</i>
	Ersetzung Substitution	Substitution analoger Aufgaben/Materialien durch digitale Repräsentationen <i>z.B. Arbeitsauftrag als pdf-Datei in Campus</i>
		KBZ Grundbildung
		KBZ Weiterbildung

14.3. Überlegungen zum Einsatz von Campus am KBZ

Das Lernmanagementsystem Campus basiert auf Moodle und wird am KBZ flächendeckend für die Grund- und Weiterbildung eingesetzt. Die Anmeldung erfolgt über den Microsoft-Account, wodurch alle Nutzerinnen und Nutzer automatisch mit ihrem persönlichen Zugang auf das System zugreifen können. Lernende und Lehrpersonen sind beim Einstieg in Campus automatisch in die laufenden Kurse und Klassen eingeschrieben. Die Kurse erscheinen direkt auf dem persönlichen Dashboard.

Lehrpersonen erhalten dadurch automatisch die korrekten Bearbeitungsrechte für ihre zugeteilten Klassen.

Für den Zugang zu den Masterkursen ist eine einmalige Einschreibung über das LearningLAB erforderlich. Diese Kurse dienen der Vorbereitung und Bearbeitung von Unterrichtsinhalten. Zu einem festgelegten Zeitpunkt werden Masterkurse in die laufenden Kurse kopiert. Bis zu diesem Zeitpunkt haben die Lehrpersonen Zeit, ihre Kursinhalte anzupassen und zu aktualisieren.

Die Lehrpersonen verfügen dabei bei der Gestaltung ihrer Kurse über inhaltlichen und methodischen Freiraum, unter Einhaltung definierter Strukturvorgaben (Vorlagen und Abmachungen im Team).

Änderungswünsche betreffend Anzahl Kurse pro Semester, Benennung von Kursen oder Strukturanpassungen sind mit der zuständigen Teamleitung/Bereichsleitung zu besprechen. Diese spricht sich im Anschluss mit der Schulleitung ab.

14.4. Übersicht über die Campus-Kursbereiche

Bereich	Zweck / Nutzung	Verantwortlich	Besonderheiten
Masterkurs	Offizielle Kursvorlage, Strukturgeber	Teamleitung, Bereichsleitung	Werden zu vorbestimmten Zeitpunkt in die laufenden Kurse kopiert
Laufende Kurse	Unterrichtsraum für aktive Klassen	Lehrpersonen	Anpassbar für Lerngruppe
Workingspace	Entwicklungsraum für neue Inhalte, Platz zum Ausprobieren und Zusammenarbeit	Lehrpersonen, Teams	Eigenverantwortung und jährliche Bereinigung
Öffentliche Kurse / Schulungen	Kurse für alle oder Schulungskurse für Lehrpersonen	LearningLAB	Login mit Selbsteinschreibung

14.5. Konzeptbearbeitung KBZ Grundbildung

Die Projektgruppe «Lernen und digitale Medien» traf sich im Oktober 2012 zu ihrer ersten Sitzung und erarbeitete in der Folge das Konzept für das Lernen mit digitalen Medien. Im Juli 2013 hiess das Lehrerkollegium das Konzept «Lernen und digitale Medien am KBZ» gut. Von 2012 – 2014 wurde die Arbeit der Projektgruppe aus der Aussenperspektive von Critical Friends begleitet. Nebst verschiedenen Fachexperten, die im Rahmen von Lehrerkonferenzen und Projektgruppensitzungen

einbezogen wurden, begleitete Prof. Dr. Werner Hartmann, infoSense, das Projekt punktuell.

Im April 2022 wurde das Konzept von der Teilprojektgruppe «Digitale Medien» unter der Leitung von Roman Michel und seinem Team (Priska Fuchs, Mareen Jahn, Markus Sandhofer und Alex Enzmann) überarbeitet und aktualisiert. Die Bereiche der IT und der Infrastruktur, der Einsatz des PICTS und die Handlungsanleitung für das digitale Arbeiten am KBZ waren die wesentlichsten Aspekte, die ergänzt wurden.

Mitglieder der Projektgruppe:

Eliane Burri (2012 – 2014)
Alex Enzmann (2012 – 2014)
Adrian Hollenstein (2012 – 2014)
Stefan Riedler (2014 – 2017)
Markus Sandhofer (2012 – 2017)
Claudine Thommen (2012 – 2013)
Reto Wegmüller (2012 – 2017)
Stephanie Wüest (2012 – 2017)
Maya Zehnder (2012 – 2017)
Gerhard Zingg (2012 – 2017)
Critical Friends (2012 – 2014):
Patrick Bucheli
Mauro Cilurzo
Elena Dormann
Ralf Frigg
Peter Landolt

Leitung Projektgruppe:

Priska Fuchs (2012 – 2014)
Eliane Burri (2014 – 2017)

14.6. Konzeptbearbeitung KBZ Weiterbildung

Das Projekt zum Konzept «Digitale Medien in der KBZ Weiterbildung» wurde im Frühjahr 2016 gestartet. Die Projektgruppe hat im Juli 2016 die Arbeit aufgenommen und am 27. Januar 2017 den Lehrgangleitenden zur Beurteilung vorgelegt. Das Konzept wurde am 30. Januar 2017 durch die Leitung Weiterbildung verabschiedet.

Mitglieder der Projektgruppe:

Karin Gisin	Lehrperson Informatik
Max Gisler	Lehrgangleiter Finanzen
Kethrin Murihiah	Lehrperson Sprachen
Patrick Scherer	Lehrgangleiter Immobilien
Josef Studer	Lehrperson Recht
Reto Wegmüller	Projektleiter / Leiter Weiterbildung

Mitglieder des Echoraums:

Margrit Huber	Lehrperson Informatik
Tobias Maestrini	Lehrperson Informatik
Joel Steinmann	Lehrperson Marketing
Carola Watts	Qualitäts- und Marketingverantwortliche

14.7. Konzeptüberarbeitung 2026

Rémy Niederer	PICTS, Lehrperson Mediamatik
Tobias Lau	Mediamatiker
Katrin Meier Leu	Prorektorin Schul- und Qualitätsentwicklung