

Die Kultur der Digitalität an Schulen partizipativ gestalten: Lehrkräftefortbildungen zur Integration von generativer KI in neue Lern- und Prüfungssettings

Projekt ProKIS – Prozesse KI-bezogenen Wandels in der Schule

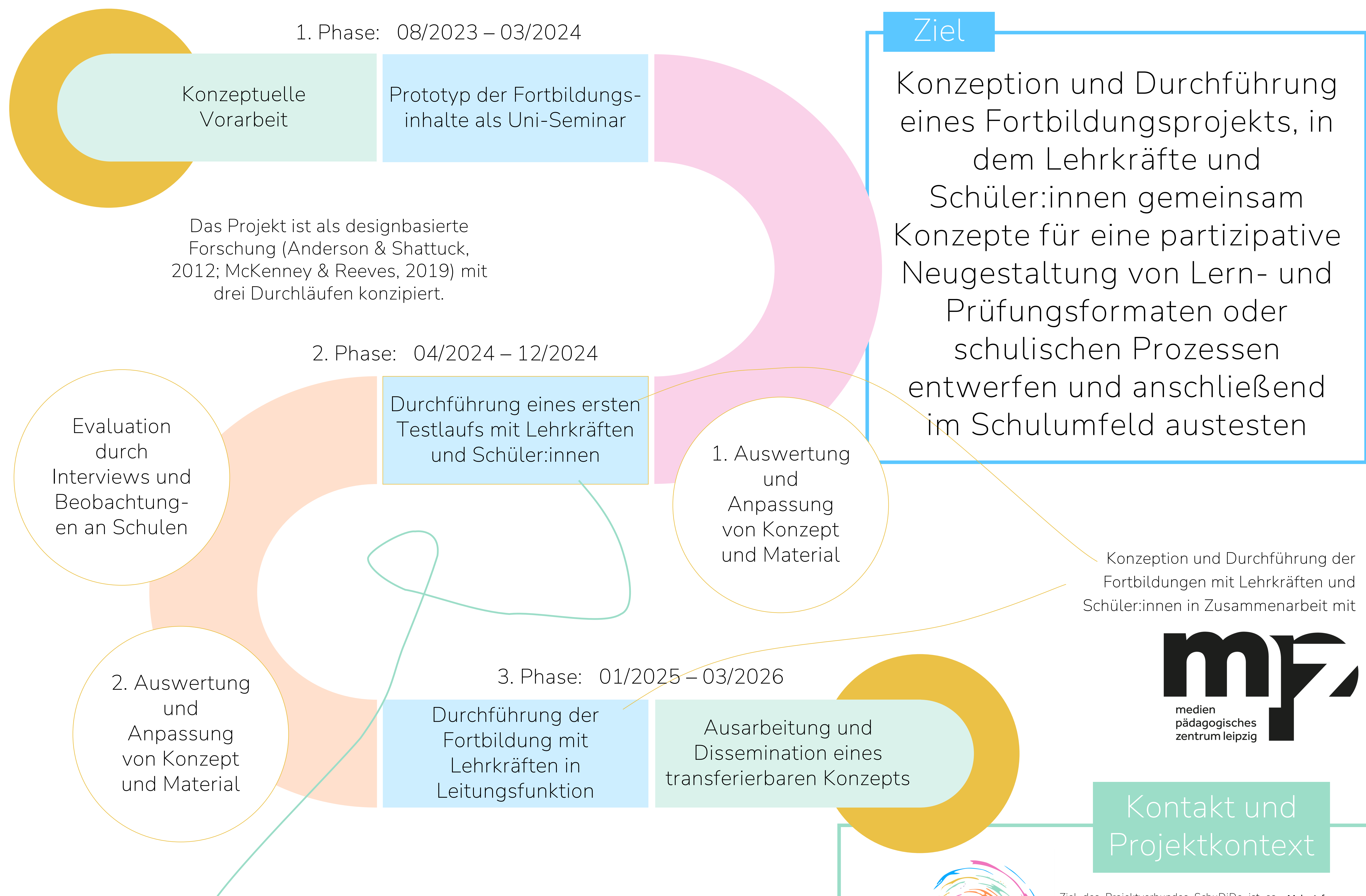
Marcus Kindlinger & Katrin Hahn-Laudenberg, Universität Leipzig



Herausforderungen von KI-Anwendungen für Schulen

- Wie müssen Lernformate (z. B. Hausaufgaben) angepasst oder sogar gänzlich überdacht werden (Nuxoll, 2023; Schleicher, 2021)?
- Welche Kompetenzen brauchen Schüler:innen, um in einer zunehmend von KI geprägten Welt erfolgreich zu handeln (OECD, 2022; Vuorikari et al., 2022)?
- Wie können Schüler:innen darauf vorbereitet werden, gesellschaftliche Transformationen zu einer Kultur der Digitalität zu reflektieren und aktiv mitzugestalten (Stalder & Kuttner, 2022)?

Anstatt über die in diesem Zusammenhang nötigen Veränderungen „top-down“ zu entscheiden, bietet der KI-Schock die Chance, diese Fragen gemeinsam mit Schüler:innen zu diskutieren und sie aktiv in die Neugestaltung des Lernens einzubeziehen.



Kontakt und Projektkontext

SchuDiDe
Schule: Digital - Demokratisch

Ziel des Projektverbundes SchuDiDe ist es, Wege für digitale Schulentwicklung in einer demokratiefördernden Weise aufzuzeigen und dafür frei verfügbare anwendungsbereite Produkte zu entwickeln. Im Projektverbund wird die Digitalisierung als kulturelles Phänomen betrachtet, das die gesamte Gesellschaft und auch Schule prägt.

Mehr Infos zu SchuDiDe:

Kontakt
Marcus Kindlinger, Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Juniorprofessur für Bildung und Demokratiepädagogik im Kontext von Migration und Integration, Universität Leipzig
marcus.kindlinger@uni-leipzig.de

UNIVERSITÄT LEIPZIG

Dieses Poster finden Sie hier:

Übersicht des geplanten Fortbildungsverlaufs

Workshopphase (zwischen April und Juni 2024)	Implementationsphase (Herbst 2024)	Auswertungstreffen (Winter 2024/2025)
<ul style="list-style-type: none"> Einführung in KI in der Bildung (insb. ChatGPT) Grundlagen partizipativer Schul- und Unterrichtsgestaltung / Kultur der Digitalität Workshop mit Beispielen partizipativer Einsatzszenarien von KI an Schulen 	<ul style="list-style-type: none"> Workshop zur Entwicklung (ggf. fachbezogener) Ansätze für die eigene Schule <ul style="list-style-type: none"> • Zielorientierte Projektplanung in fachaffinen Kleingruppen • Austausch zwischen Gruppen von verschiedenen Schulen • Arbeit an der eigenen Praxis auf Grundlage bestehender Lehrpläne 	<ul style="list-style-type: none"> Austausch über Gelingen und Herausforderungen <ul style="list-style-type: none"> • Welche Konzepte wurden wie umgesetzt? • In welcher Weise wurden Konzepte weiter angepasst? • Inwieweit ist eine partizipative Umsetzung gelungen? Austausch über die umgesetzten Maßnahmen Entwicklung und Dokumentation von <i>best practices</i>

Optional: Beratung an Schulen, ggf. Teilnahme am Unterricht



Anderson, T. & Shattuck, J. (2012). Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research? *Educational Researcher*, 41(1), 16–25.
 Luka, I. (2014). Design Thinking in Pedagogy. *Journal of Education Culture and Society*, 5(2), 63–74.
 McKenney, S. E. & Reeves, T. C. (2019). *Conducting educational design research* (Second edition). Routledge.
 Nuxoll, F. (2023). KI in der Schule. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 73(42), 41–46.
 OECD. (2022). *Harnessing the power of AI and emerging technologies: Background paper for the CDEP Ministerial meeting* (OECD Digital Economy Papers Nr. 340).
 Schleicher, A. (2021). How smart can education get? Very smart.
 Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp.
 Stalder, F. & Kuttner, C. (2022). Schule in der Kultur der Digitalität – Schule als Reflexionsraum. Im Gespräch mit Felix Stalder. In C. Kuttner & S. Münte-Goussar (Hrsg.), *Schule und Gesellschaft. Praxistheoretische Perspektiven auf Schule in der Kultur der Digitalität* (Bd. 62, S. 3–19). Springer Fachmedien Wiesbaden.
 Vuorikari, R., Kluser, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens: With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union.