

# Aus der Entwicklung – über die Erprobung – in die Praxis

## Eine Transferkampagne zur Implementierung digitaler Medienkonzepte

### ASTRID STEUERWALD

Wiss. Mitarbeiterin im Arbeitsbereich »Lehren und Lernen, Bildungspersonal« im BIBB

### MICHAEL HÄRTEL

Leiter des Arbeitsbereichs »Lehren und Lernen, Bildungspersonal« im BIBB

**Mit der Roadshow »Digitale Medien im Ausbildungsalltag« machen das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) und das BIBB ausgewählte digitale Lern- und Lehrkonzepte aus dem Förderprogramm des BMBF einer breiten Fachöffentlichkeit zugänglich. Ausbildungsverantwortliche erhalten die Möglichkeit, sich in themenspezifischen Workshops über den Einsatz innovativer Tools und Anwendungen zu informieren und diese auszuprobieren. Der Beitrag stellt die Kampagne vor und berichtet von ersten Erfahrungen.**

### Innovationstransfer ist kein Selbstläufer

Besonders kleine und mittlere Unternehmen können die mit der Digitalisierung der Berufs- und Arbeitswelt verbundenen neuen Anforderungen häufig nicht mit eigenen Ressourcen bewältigen. Mit bundesweiten Förderprogrammen unterstützt das BMBF daher gezielt den digitalen Wandel in der Berufsbildung, so auch mit dem Programm »Digitale Medien in der beruflichen Bildung«. Dabei werden seit 2012 in bislang über 300 Pilotprojekten neue digitale Lehr- und Lernformate entwickelt und in der Berufsbildungspraxis erprobt.

Eine Herausforderung stellt jedoch der breitenwirksame Transfer dieser Konzepte dar. Die Erfahrungen zeigen, dass ein Innovationstransfer über den Kreis der unmittelbar in einem geförderten Projekt beteiligten Akteure hinaus nicht ohne Weiteres gelingt. Daher stellt sich die Frage, wie Ausbilderinnen und Ausbilder erfahren können, welche innovativen Medienkonzepte es gibt und wie sie diese in ihrem Aus- und Weiterbildungsalltag einsetzen können.

### Roadshow unterstützt praxisorientierte Anwendung

Für den Transfer der Projektergebnisse wurde von BMBF und BIBB eine Roadshow konzipiert. Dahinter steht die Idee, mit einer Veranstaltungsreihe Good-Practice-Beispiele aus dem Förderprogramm flächendeckend in Deutschland zu transportieren. In sogenannten Anwenderworkshops können sich Ausbilder/-innen mit ausgewählten Konzepten aus den Projekten vertraut machen. So lernen sie z. B. mit der Virtual-Reality-Brille, komplexe Maschinen zu bedienen (vgl. Infokasten), Lernprozesse per Online-Portfolio zu reflektieren oder Erklärvideos zu konzipieren.

Die Transferkampagne bietet dem Ausbildungspersonal Orientierung zu den Fragen »Welche digitalen Konzepte gibt es zur Unterstützung des betrieblichen Ausbildungsalltags und welche eignen sich für meine Arbeit?«

Seit März 2016 organisiert das BIBB anwendungsnahe Workshops für Ausbildungsverantwortliche gemeinsam mit Veranstaltungspartnern und Multiplikatoren vor Ort. Seit der Auftaktveranstaltung im Juni 2016 haben bereits 14 Workshops stattgefunden: 2016 und 2017 jeweils vier; im Jahr 2018 wurde aufgrund der hohen Nachfrage und positiven Teilnehmerresonanz die Anzahl auf sechs Workshops erhöht. Aktuell haben bereits ca. 800 Ausbilder/-innen dieses Angebot genutzt.

#### Projektbeispiel »Social Virtual Learning«

Mit Social Virtual Learning (SVL) können Lernende mittels Virtual Reality Arbeitsprozesse unmittelbar an einer digitalen, interaktiven Druckmaschine erleben. Durch den hohen Immersionsgrad, der es ermöglicht, Erfahrungen am virtuellen Lerngegenstand zu sammeln, wird nicht zuletzt der Spaß am Entdecken komplexer Maschinen gesteigert. SVL trägt so dazu bei, praxis- und arbeitsplatznahe Lernerfahrungen in der beruflichen Aus- und Weiterbildung zu ermöglichen, unabhängig von der Verfügbarkeit realer Lehrmaschinen am Ausbildungsort. Hierbei steht vor allem das handlungsorientierte Lernen im Mittelpunkt. Entsprechend konzipierte Übungen fördern Handlungskompetenz und prozedurales Wissen. Grundlage der Anwendung SVL ist ein im Projekt entwickeltes Autorenwerkzeug, das es Lehrenden ermöglicht, auf Basis von 3-D-Modellen eigene AR/VR-Lerninhalte zu erstellen und anzupassen. Die Anwendung wird bisher in elf Einrichtungen in Deutschland, der Schweiz und Österreich in der Berufsbildungspraxis eingesetzt.

Weitere Informationen und kostenfreie Demo-Version unter: [www.social-virtual-learning.de](http://www.social-virtual-learning.de)

## Abbildung

## Teilnehmerstimmen zum Anwenderworkshop



Die ausgewählten digitalen Lehr-/Lernkonzepte werden in jeweils drei parallel stattfindenden Anwenderworkshops durch die Projektverantwortlichen aufbereitet.

- Workshop I: Kfz4me – Erstellung und Nutzung von Erklärvideos zur Entwicklung von Medien-, Sprach- und Sachkompetenz
- Workshop II: Das Ausbildungsportfolio der Kompetenzwerkstatt – Dokumentation von Lernerfahrungen, Unterstützung der Lernreflexion und optionaler Online-Ausbildungsnachweis
- Workshop III: Social Virtual Learning – Gemeinsames Lernen in der virtuellen Realität (vgl. Infokasten)

Datenblätter stellen die einzelnen Konzepte vor und geben Hinweise zu den Funktionen und Einsatzmöglichkeiten. In den Anwenderworkshops wird anhand von Übungen und Simulationen illustriert, wie die Konzepte entstanden sind, wie sie funktionieren und welchen Mehrwert sie dem Ausbildungspersonal zur Optimierung ihrer Arbeit bieten. Die Teilnehmenden wenden die Konzepte dann selbst an. Sie werden von den Projektverantwortlichen dabei begleitet und bei Fragen individuell unterstützt.

Darüber hinaus vermitteln die Projektverantwortlichen nützliche Informationen für die Implementierung in die Aus- und Weiterbildung bzw. in den Arbeitsalltag in verschiedenen Branchen und Bereichen. Zum Abschluss erfolgt in einer Diskussionsrunde der Austausch über die erprobten Konzepte und Erfahrungen mit digitalen Medien.

### Stärken der Workshops aus Teilnehmersicht

Die Kombination aus theoretischem Input und praxisrelevanten Übungen in den Anwenderworkshops wird von den Teilnehmenden sehr gut angenommen (vgl. Abb.). Sie schätzen die individuelle Betreuung durch die Dozentinnen und Dozenten in den Workshops und die vielfälti-

gen Hinweise für die Implementierung in ihren eigenen Arbeitszusammenhängen als Ausbilder/-innen. Die Teilnehmenden spiegeln zurück, dass die Roadshow sie insbesondere dabei unterstützt, Vorbehalte gegenüber dem Umgang mit digitalen Ausbildungsmedien abzubauen. Für viele Ausbildungsverantwortliche ist es das erste Mal, dass sie erfahren, welche Möglichkeiten z. B. Apps für den Wissenstransfer im Betrieb ermöglichen oder wie realistisch eine virtuelle Datenbrille eine Druckmaschine illustriert, wie sie sich im dreidimensionalen Raum um die Maschine bewegen und ihre Funktionen erproben können.

Die Rückmeldungen der Projektverantwortlichen sind sehr positiv. Ihnen hilft die Kampagne dabei, mit ihren Konzepten über die Workshops sichtbarer zu werden. Dies betrifft insbesondere den Transfer über einzelne Branchen hinaus. Durch die im Rahmen der Roadshow gewonnene größere Reichweite entstehen neue Kontakte sowohl zu Bildungseinrichtungen als auch zu Betrieben.

### Weitere Etappen

Die Roadshow geht 2019 in die dritte Runde. Inzwischen hat sich das Veranstaltungsformat bei Verantwortlichen der Berufsbildungspraxis herumgesprochen: Das BiBB und das BMBF erhalten verstärkt Anfragen von Institutionen wie Kammern, Fachverbänden und Berufsschulen. Dazu kommen Anfragen größerer Betriebe, die erkennen, dass es wichtig ist, ihre Mitarbeiter/-innen neue Konzepte ausprobieren zu lassen, um zu eruieren, welche sinnvoll für betriebliche Abläufe sind und wie sie in diese integriert werden können. ◀

Für das Jahr 2019 sind sechs weitere Etappen mit neuen digitalen Konzepten geplant. Informationen zur Kampagne und zur Roadshow: [www.qualifizierungdigital.de/roadshow](http://www.qualifizierungdigital.de/roadshow)