





**Bildungszentrum
Limmattal**
Logistik und Technologie

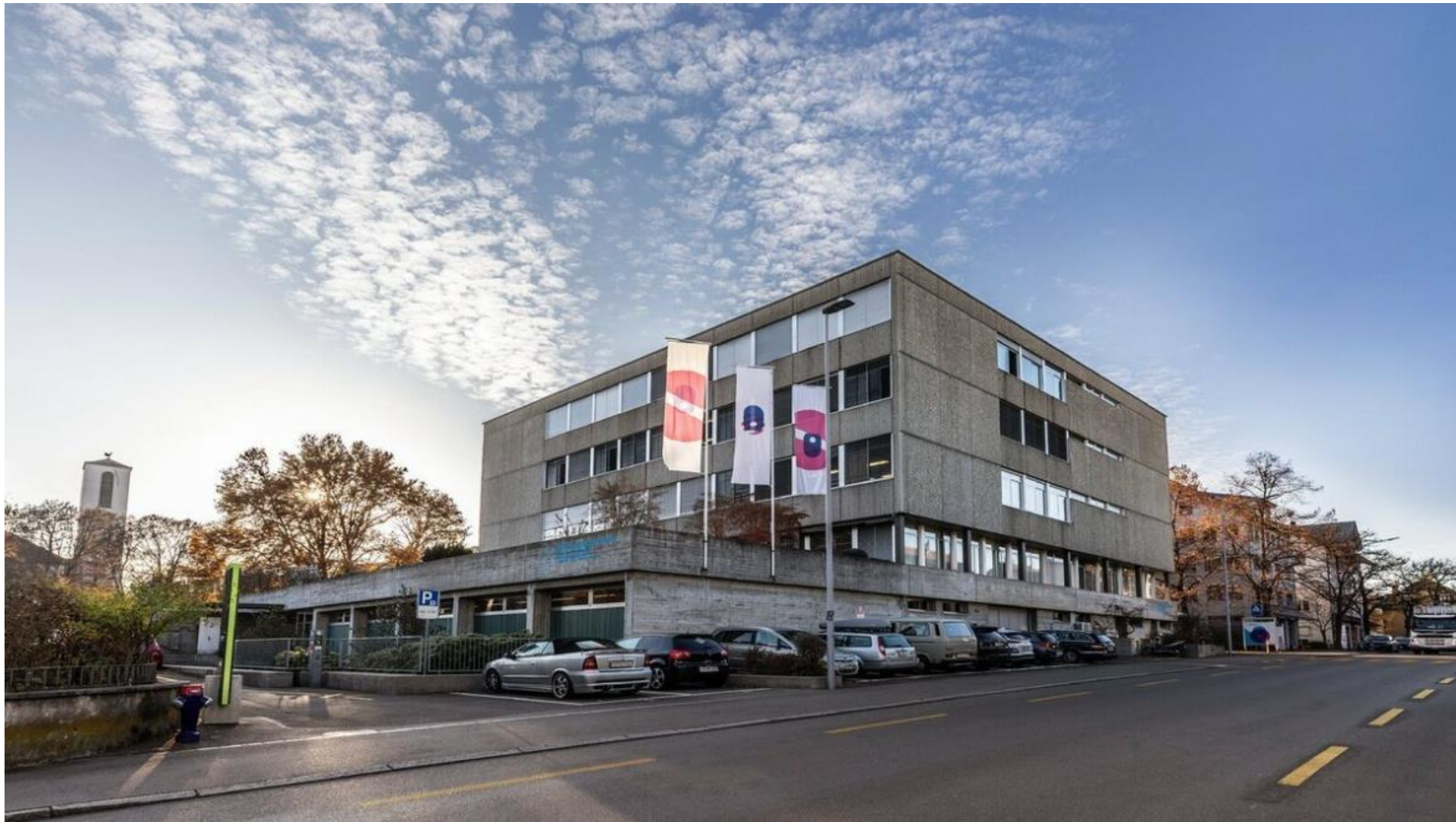
Berufsfachschule

Herzlich Willkommen
4. April 2024





Bildungszentrum Limmattal





Eckdaten BZLT

1200 3

Berufe am BZLT

- Logistiker/in EFZ
- Logistiker/in EBA
- Recyclist/in EFZ
- Strassentransportfachleute EFZ
Strassentransportpraktiker/in EBA

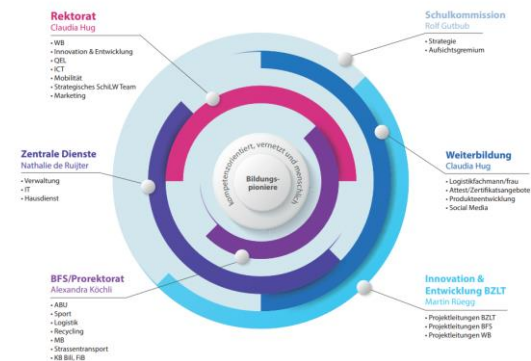


83

22-26plus



4





Leit(fragen)

- Die Förderung und Überprüfung der 21st Century Skills
- Die Gestaltung eines handlungskompetenzorientierten Unterrichts
- Welchen Einfluss hat diese Unterrichtsform auf die Unterrichtsplanung und die Raumgestaltung?
- *Wie hast du es geschafft diesen Kulturwandel bei deinen Lehrpersonen zu bewerkstelligen?*



Programm



- | | |
|---|--------------------------------|
| - Begrüssung, Vorstellung BZLT | 9:00 Uhr bis 9:20 Uhr |
| - Handlungskompetenzorientierter Unterricht | 9:25 Uhr bis 9:50 Uhr |
| - Lernräume | 9:55 Uhr bis 10:30 Uhr |
| - Virtual Reality | |
| - Forschungsraum | |
| - <i>Pause</i> | <i>10:30 Uhr bis 10:50 Uhr</i> |
| - 21. Century Skills | 10:50 Uhr bis 11:15 Uhr |
| - MindMovie | |
| - Design Thinking | |
| - ShapeYourTrip und Circular Quest | |
| - Fragen/Diskussion/Ausblick | 11:15 Uhr bis 11:45 Uhr |
| - <i>Mittagessen</i> | <i>11:45 Uhr bis 12:45 Uhr</i> |



Handlungskompetenzorientierter Unterricht

Fokusthemen bei Xhevdet:

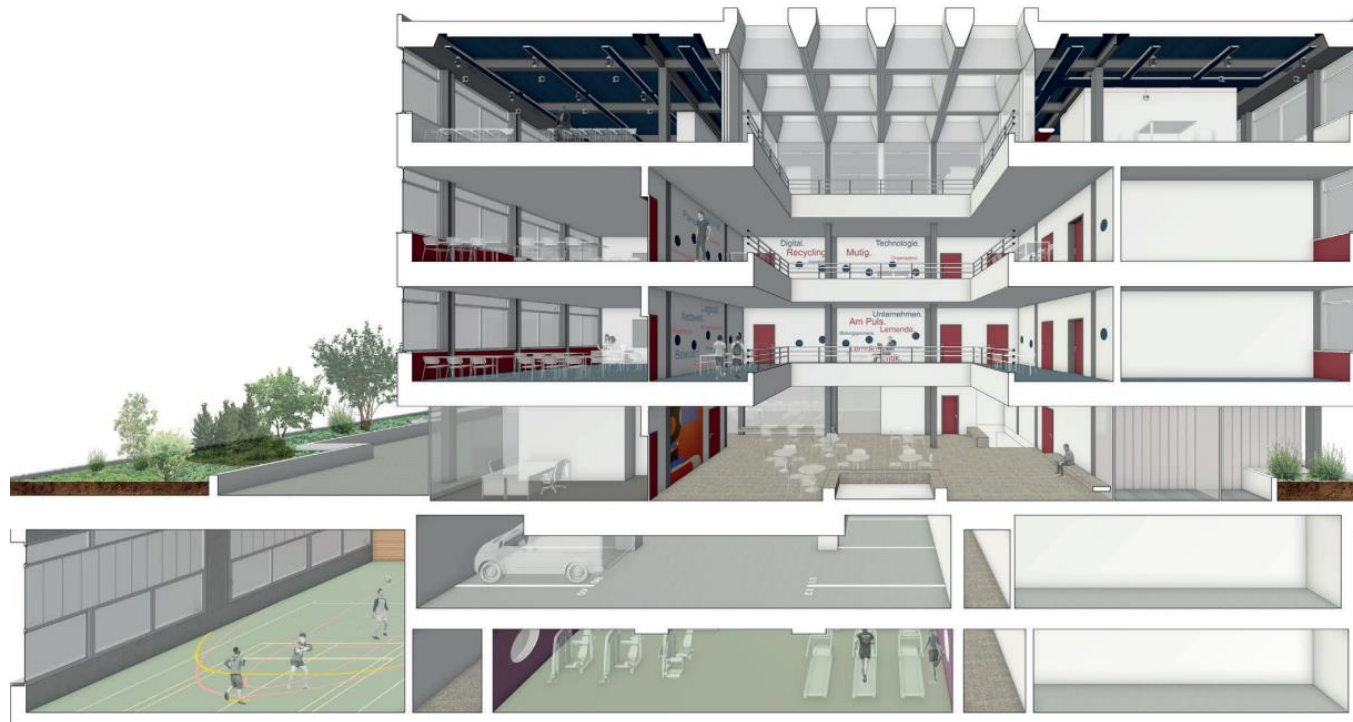
- Handlungskompetenzorientierter Unterricht (Pädagogisches Konzept n47e8)
- Rolle Lehrpersonen
- Physische Lernräume



Xhevdet



Physische Lernräume Gesamtsanierung 2025





Physische Lernräume Gesamtsanierung 2025

STIMMUNGSBILDER LERNRÄUME (Vorabzug / Idee)

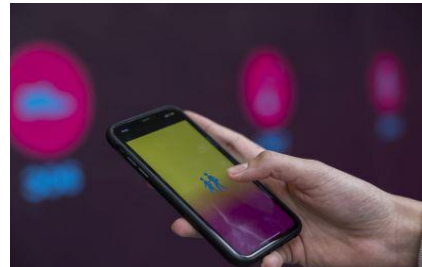




Virtuelle Lernräume



Why



Ausprobieren



VR - Forschungsprojekt der EHB mit dem BZLT

Studienziel



Inwiefern ist es sinnvoll, zuvor erworbenes Wissen mit einem Assessment basierend auf immersive virtual reality zu überprüfen?

Forschungsfragen

1. Inwieweit können Lernende ihr erworbenes Wissen in der immersiven virtuellen Realität abrufen oder anwenden?
2. Inwieweit beeinflusst das Assessment in der immersiven virtuellen Realität kognitive, affektive und motivationale Faktoren?



Studiendesign

VR im ABU-Unterricht

Nicht-immersives Lernszenario:

1. Workshop (Lernen)
2. Selbstorganisierte Lerneinheit (Repetition)
3. Kahoot-Quiz (Festigung)

Immervives Assessment:

- > Eine zweistöckige Wohnung als immersive 360°-Picture Umgebung
 - > Total 16 Wohnungsmängel bzw. -Beschädigungen



Die Wohnung als 360° Picture Umgebung

Impressionen





Die Wohnung als 360° Picture Umgebung

Impressionen





Studiendesign

Studienablauf

Woche 1

Nicht-immersives
Lernszenario (1 Tag)
Lernen, Repetieren,
Festigen



Woche 2

Immersives
Assessment (1 Tag)
Wohnungsmängel
und –Schäden finden

Assessment (Datenerhebung)

- Die Studienteilnehmer wurden nach dem Zufallsprinzip den Gruppen zugeteilt

Gruppe 1

Desktop-Computer

Gruppe 2

Meta Quest 2 VR Brille

- Die Teilnehmer mussten alle Wohnungsmängel finden und dabei laut denken (Audioaufnahme)

- Online-Fragebogen (kognitive Belastung, Präsenz, Motivation, Affekt und Bezug zu immersiven Technologien)



Ergebnisse

Es gibt signifikante Unterschiede zwischen den beiden Studiengruppen bei kognitiven, motivationalen und affektiven Faktoren



Schlussfolgerung und Ausblick

Schlussfolgerung

- VR für die Bewertung kann eine geeignete Alternative sein, wenn eine Technologie verwendet wird, die eine vollständig immersive Erfahrung bietet
- Kein Gruppenunterschied in Bezug auf das Gefühl der Präsenz ist eher unerwartet

Ausblick

- Vollständige Datenanalyse (quantitativ & qualitativ)
- Optimierung des gesamten didaktischen Szenarios



Virtual Reality im Sport

Projekt des Fachbereichs Sport



Joshua



Benedikt



We are sports





Idee





Rahmenbedingungen





Projektphasen



Auswahlphase



Testphase



Testen und bewerten





Applikationen

- Beat Saber
- The Thrill of the Fight
- Dance Central
- Oh Shape
- Fit XR



Fragen





Viel Spass beim Ausprobieren des Lernsettings „Wohnungsübernahme“





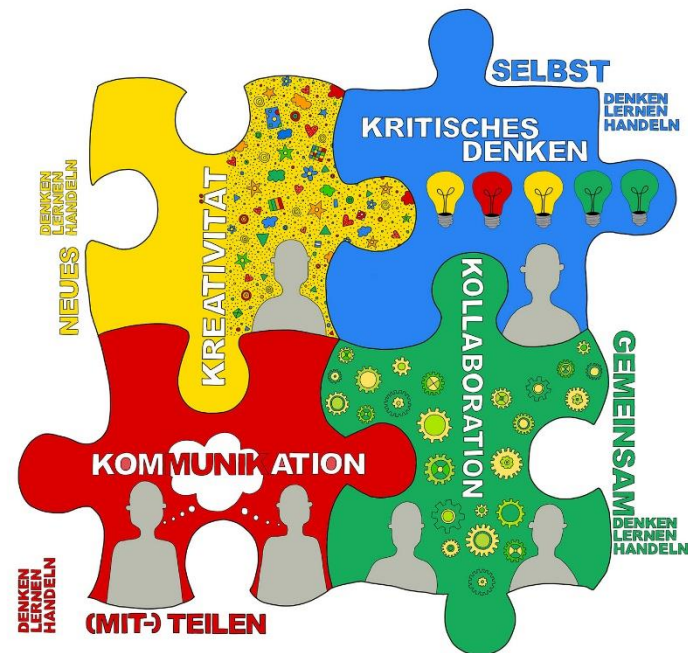
Schöne Pause





21 Century Skills

- Kommunikation
- Kollaboration
- *Kritisches Denken*
- Kreativität

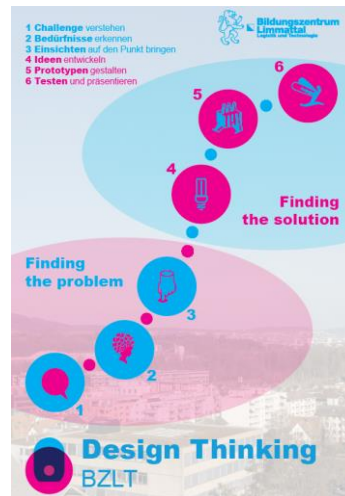


4 Kernkompetenzen für das 21. Jahrhundert



Projektunterricht

- MindMovie
- Design Thinking
- ShapeYourTrip und Circular Quest





Forschungsraum





Bildungszentrum Limmattal

Liebe Besucherin, lieber Besucher

Es freut uns, dass wir dir heute das Bildungszentrum Limmattal vorstellen dürfen.
Der Ablauf des heutigen morgens ist folgendermassen geplant:

- | | |
|---|--------------------------------|
| - Begrüssung, Vorstellung BZLT | 9:00 Uhr bis 9:20 Uhr |
| - Handlungskompetenzorientierter Unterricht | 9:25 Uhr bis 9:50 Uhr |
| - Lernräume | 9:55 Uhr bis 10:30 Uhr |
| - Virtual Reality | |
| - Forschungsraum | |
| - <i>Pause</i> | <i>10:30 Uhr bis 10:50 Uhr</i> |
| - 21. Century Skills | 10:50 Uhr bis 11:15 Uhr |
| - MindMovie | |
| - Design Thinking | |
| - ShapeYourTrip und Circular Quest | |
| - Fragen/Diskussion/Ausblick | 11:15 Uhr bis 11:45 Uhr |
| - <i>Mittagessen</i> | <i>11:45 Uhr bis 12:45 Uhr</i> |

Wir freuen uns auf einen spannenden Morgen mit dir.



Start: Raum 105

Registrierung

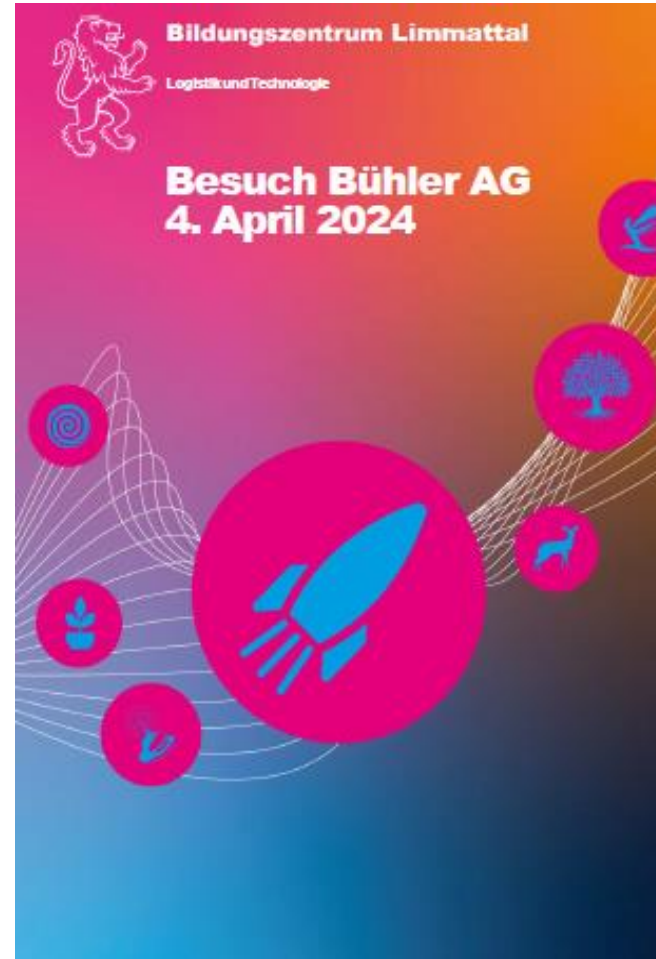
1. QR-Code scannen



2. E-Mail Adresse angeben
(Ihre Emailadresse der Anlassanmeldung)

3. Passwort: **Welcome2024**

Auswertung





1. Schritt

13:47
← Kamera

vrddoro COLLEGE

Willkommen bei vrddoro!

Melde Dich hier an, um vrddoro zu nutzen.

E-Mail
Welcome2024

Login

Passwort vergessen?

Deine Schule hat einen gemeinsamen Login für alle Schulsysteme (single sign on / sso)? Dann logge dich bitte über den dunkelgrauen MS-Button unten ein.

Anmelden

V.v4.7.1_rc1-vrddoro+5ce4c2d4

AA college.vrddoro.com

2./3. Schritt

11:20

vrddoro COLLEGE

- Bildungszentrum Limmattal
- Missions
- Forschungsraum
- Portfolio
- Training
- Master
- Hilfe
- Datenschutzerklärung
- Impressum
- Menü einklappen

4. Schritt

11:20

vrddoro COLLEGE

Forschungsraum

Besuch Bühler AG

5. Schritt

11:21

vrddoro COLLEGE

Besuch Bühler AG

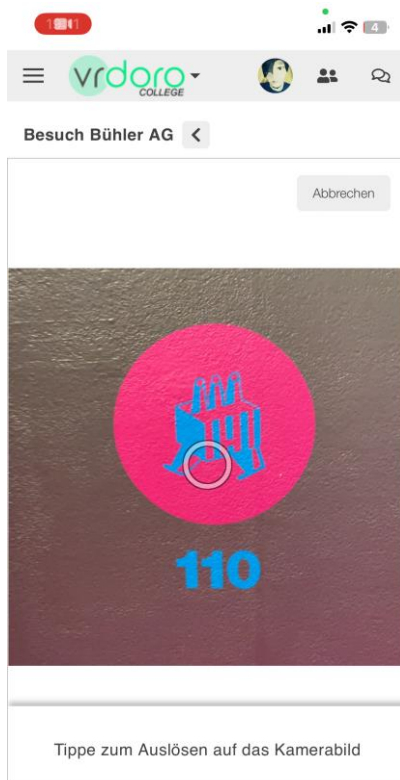
Abbrechen

„college.vrddoro.com“ möchte auf deine Kamera zugreifen

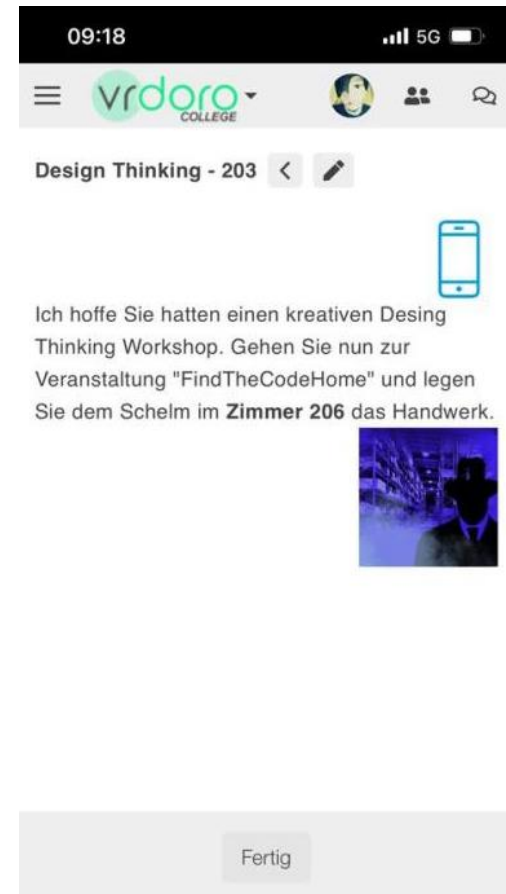
Abbrechen Erlauben

Tippe zum Auslösen auf das Kamerabild

Icon fotografieren



Bildungszentrum Limmattal





Forschungsraum

Liebe Besucherin, lieber Besucher
Es freut uns, dass wir dir heute das Bildungszentrum Limm
Der Ablauf des heutigen morgens ist folgendermassen gep

- Begrüssung, Vorstellung BZLT
- Handlungskompetenzorientierter Unterricht
- Lernräume
 - Virtual Reality
 - Forschungsraum
- *Pause*
- 21. Century Skills
 - MindMovie
 - Design Thinking
 - ShapeYourTrip und Circular Quest
- Fragen/Diskussion/Ausblick
- *Mittagessen*

Wir freuen uns auf einen spannenden Morgen mit dir.



Registrierung

1. QR-Code scannen



2. E-Mail Adresse angeben
(Ihre Emailadresse der Anlansanmeldung)

3. Passwort: **Welcome2024**



Auswert



Liebe Besucherin, lieber Besucher
Es freut uns, dass wir dir heute das Bildungszentrum Limmattal
Der Ablauf des heutigen morgens ist folgendermassen geplant

- 9: - Begrüssung, Vorstellung BZLT
- 9: - Handlungskompetenzorientierter Unterricht
- 9:5 - Lernräume
 - Virtual Reality
 - Forschungsraum
- 10:3 - *Pause*
- 10:5 - 21. Century Skills
 - MindMovie
 - Design Thinking
 - ShapeYourTrip und Circular Quest
- 11:1 - Fragen/Diskussion/Ausblick
- 11:4 - *Mittagessen*

Wir freuen uns auf einen spannenden Morgen mit dir.



Registrierung

1. QR-Code scannen



2. E-Mail Adresse angeben
(Ihre Emailadresse der Anlansanmeldung)

3. Passwort: **Welcome2024**



Start: Raum 104

Auswertung



Liebe Besucherin, lieber Besucher
Es freut uns, dass wir dir heute das Bildungszentrum Limmattal vorstellen dürfen.
Der Ablauf des heutigen morgens ist folgendermassen geplant:

- 9:00 | - Begrüssung, Vorstellung BZLT
- 9:25 | - Handlungskompetenzorientierter Unterricht
- 9:55 U - Lernräume
 - Virtual Reality
 - Forschungsraum
- 10:30 U - *Pause*
- 10:50 U - 21. Century Skills
 - MindMovie
 - Design Thinking
 - ShapeYourTrip und Circular Quest
- 11:15 U - Fragen/Diskussion/Ausblick
- 11:45 U - *Mittagessen*

Wir freuen uns auf einen spannenden Morgen mit dir.



Start: Aula

Registrierung

1. QR-Code scannen



2. E-Mail Adresse angeben
(Ihre Emailadresse der Anlansanmeldung)

3. Passwort: **Welcome2024**



Auswertung





Kulturwandel

Wie hast du es geschafft diesen Kulturwandel bei deinen Lehrpersonen zu bewerkstelligen?



Ausblick

Timeline Strategie BZLT 2022 – 2026plus



22/23

Voraussetzungen optimieren

- Intern:
- Teamkultur
 - Organisationsstruktur
 - Zielbilder Unterricht
 - Neue Lernräume
 - Sich weiter entwickelnde Digitalität
 - Long life learning

- Extern:
- Marketingstrategie
 - Netzwerk
 - Kundenzufriedenheit



23/24

Innovativ und kreativ gestalten und umsetzen

- Intern:
- Pädagogische Zielbilder konkretisieren und ausgestalten
 - Long life learning kreativ gestalten und umsetzen
 - Innovative Projekte in den Kompetenzbereichen kreieren
 - Teamkultur innovativ gestalten
 - Organisationsstruktur umsetzen
 - Digitalität innovativ ausgestalten
 - Umzug planen und vollziehen
 - Lernräume ausgestalten
 - Mobilität erweitern



24/25

- Extern:
- Kundenakquise innovativ gestalten
 - Kooperationspartner Mobilität aufbauen
 - Projekte mit Kooperationspartner gestalten (OdA, Betriebe, andere Schulen)
 - Als Bildungspioniere auftreten



25/26

Konsolidieren, evaluieren und optimieren

- Intern:
- Neue Unterrichtssettings evaluieren und optimieren
 - Neue Digitalität evaluieren und optimieren
 - Teamkultur und Organisationsstruktur evaluieren und optimieren
 - Rückumzug planen und vollziehen
 - Neue Lernumgebung (BZLT Dietikon) evaluieren und optimieren
 - Schliessen des PDCA-Zyklus



26/27

- Extern:
- Externe Prozesse evaluieren und optimieren
 - Kundenzufriedenheit evaluieren



Laufendes Projekt

- (e)Lernportfolio im digitalen Raum





Laufendes Projekt

- PlanYourLearning@BZLT



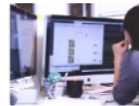


Vernetzung von Arbeits- und Lernformen (Seufert, 2023)

Erweiterte Trainings / Blended Learning



Selbstgesteuertes Lernen mit digitalen Medien



Moderierte Lern- & Reflexionsprozesse im Arbeitsfeld



Lernen im Prozess der Arbeit



Austausch & Lernen von- / miteinander



Missions*
BZLT
mit/ohne
Kooperations-
partner

Workshops*
BZLT
mit/ohne
Kooperations-
partner

Projekte*
BZLT
mit/ohne
Kooperations-
partner

**Portfolio*-
Arbeit/
Austausch**

LMS, AR/VR, avatar- und KI-basierte Lernumgebungen*

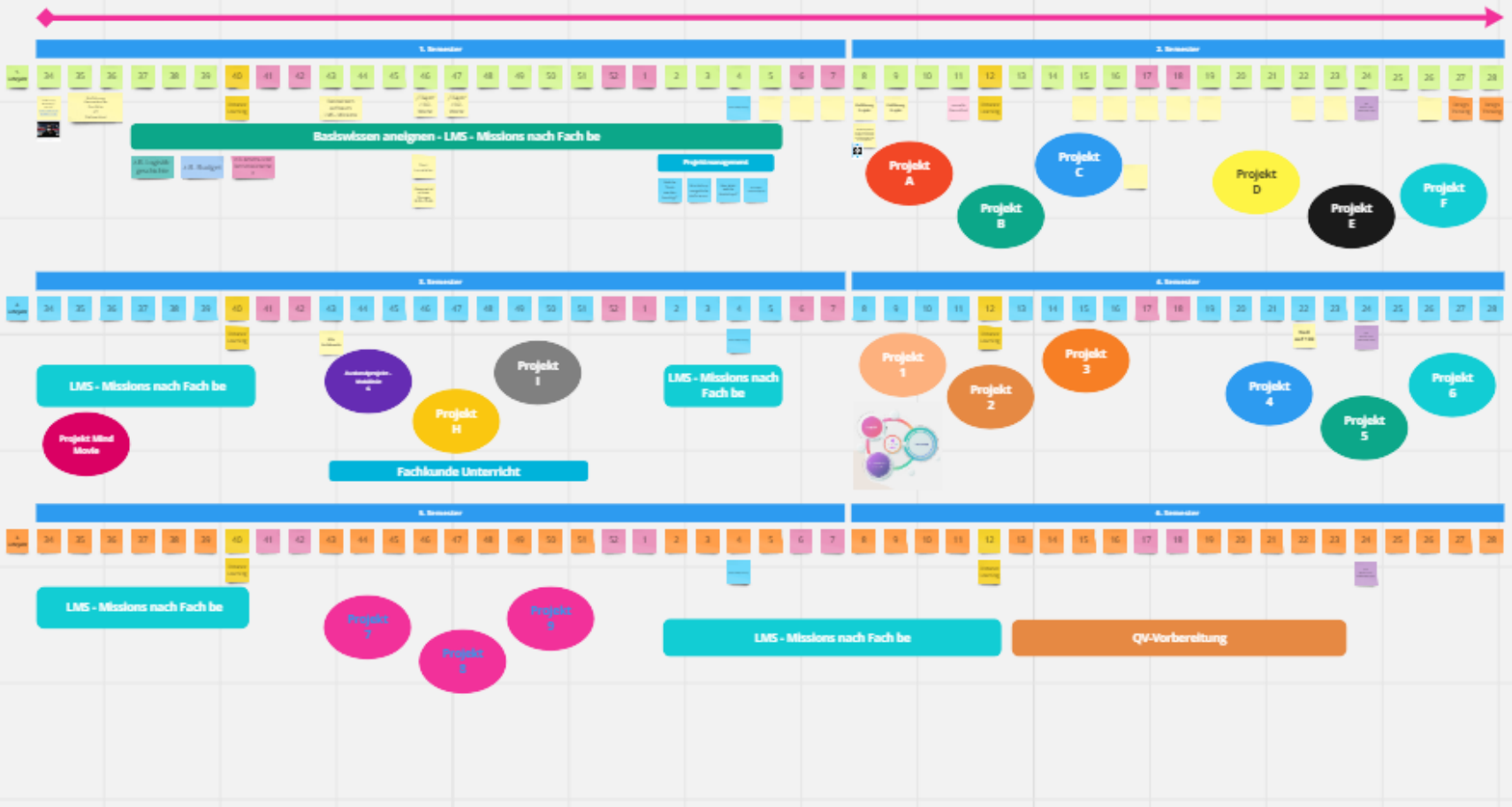
**Arbeit im
Betrieb**

***Möglichkeiten der Ko-Konstruktion zur Kompetenzentwicklung**



 **Bildungszentrum Limmattal**
Logik und Technologie
n47e8 pro

n47e8 pro - Start 2024





(Wunsch)Projekt

- Virtual Reality Escape Room





Fragerunde





**Vielen Dank für das Interesse
und eure Aufmerksamkeit**

