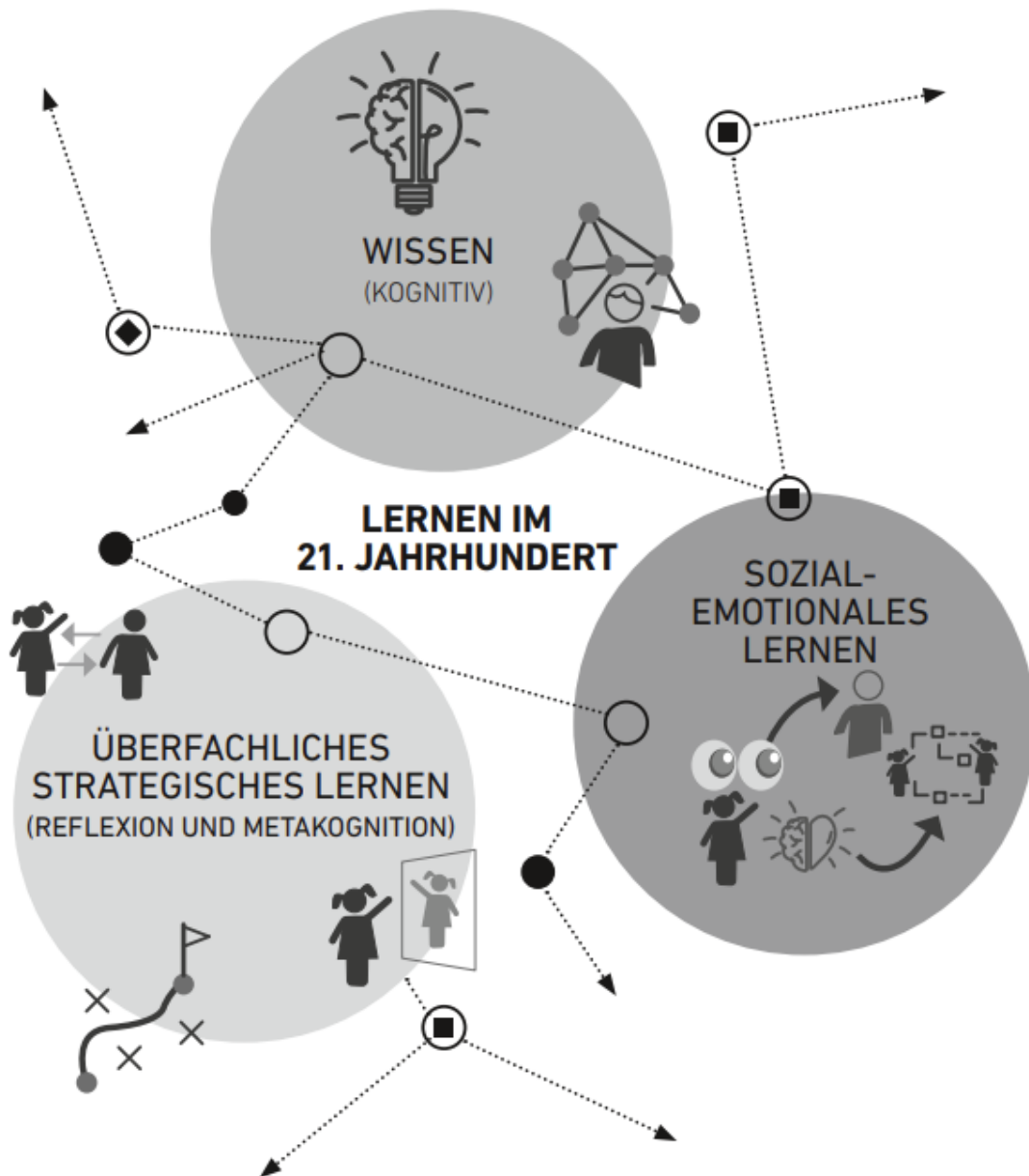


Grobkonzept Schule in der Kultur der Digitalität



Inhaltsverzeichnis

1. Ausgangslage	4
2. Kultur der Digitalität	5
3. Schulentwicklung	6
3.1 Unterrichtsentwicklung	6
3.2 Personalentwicklung	6
3.3 Organisationsentwicklung	7
3.3.1 ICT-Infrastruktur	8
3.3.2 Wissensmanagement	8
4. Entwicklung des Unterrichts	9
4.1 Zeitgemässes Lernen	9
4.2 Nutzung digitaler Technologie im Unterricht	10
4.2.1 Begrifflichkeit «Blended Learning» und «Hybrides Lernen»	10
4.3 Ausblick Unterrichtsentwicklung	10
4.3.1 Begleitetes selbstorganisiertes Lernen	11
4.3.2 Projektartiges Lernen	12
5. Projektgruppe «Schule in der Kultur der Digitalität»	13
6. Blended Learning umsetzen	13
6.1 Tools, Apps und Ideen für Blended Learning	13
7. Ausblick	14
8. Planungshilfen	15

Abbildungsverzeichnis

Titelbild: Dreidimensionales Lernen

Sliwka, A., Klopsch, B. (2022), *Deeper Learning in der Schule: Pädagogik des digitalen Zeitalters*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag. S. 11

Abbildung 1: *Ursachen Digitaler Wandel*

ICT-Coach des Volksschulamts Zürich, <https://ict-coach.ch/zh/uebersicht/download-grafiken/>,
verifiziert am 2.3.2025

Abbildung 2: *Dagstuhl-Dreieck*

Döbeli Honegger, B., Salzmann, R. (2016), <https://mia.phsz.ch/Dagstuhl/WebHome>, verifiziert am
13.02.2026

Abbildung 3: 6C nach Michael Fullan

Holland, B. (2017) *What are the 6COs and why are they important. What are the 6COs and why are the important?*, <https://bookcreator.com/2017/10/what-are--the-6cs-and-why-are-they-important/>,
verifiziert am 2.3.2025

1. Ausgangslage

Die Schulpflege Zollikon hat sich als Legislaturziel 2022 – 2026 gesetzt, dass die Schule mit dem fortschreitenden Digitalen Wandel in der Gesellschaft Schritt hält. Dazu sollen verbindliche Ziele für die Weiterentwicklung der Digitalität im Unterricht definiert und erste Schritte umgesetzt werden. Die eduteam GmbH wurde im Jahr 2024 mit der Analyse des bestehenden Media- und Informatikkonzept der Schule Zollikon beauftragt.

**Legislaturziel der SPF
2022-2026**

Das Konzept basiert auf den Inhalten des [Lehrplan 21](#) und berücksichtigt Empfehlungen des [ICT-Coach](#) und [ICT-Guide](#) des Kantons Zürich.

Grundlagen

Das Konzept Schule in der Kultur der Digitalität basiert auf dem Medien- und Informatikkonzept (MIK) der Schule Zollikon.

Die Analyse des bestehenden Medien- und Informatikkonzepts der Schule Zollikon durch eduteam GmbH zeigt, weshalb ein pädagogisches Konzept nötig ist und empfiehlt, das bestehenden Medien- und Informatikkonzept im Bereich «Schule in der Kultur der Digitalität» zu erweitern sowie den Fokus auf die Aspekte des digitalen Wandels in der Bildung zu legen.

Das vorliegende Grobkonzept stützt sich auf den «Kurzbericht: Analyse und Weiterentwicklung des MIK der Schule Zollikon», welcher von der Firma eduteam GmbH erarbeitet wurde.

Es nimmt die Unterrichts-, Personal- und Organisationsentwicklung auf.

Die Schulpflege hat mit Beschluss vom 19. Januar 2026 (SPF 2026 – 112) den Strategieleitfaden «Schule Zollikon in der Kultur der Digitalität» abgenommen. Der Leitfaden ist diesem pädagogischen Konzept übergeordnet.

**Strategieleitfaden
«Schule Zollikon in
der Kultur der Digitalität»**

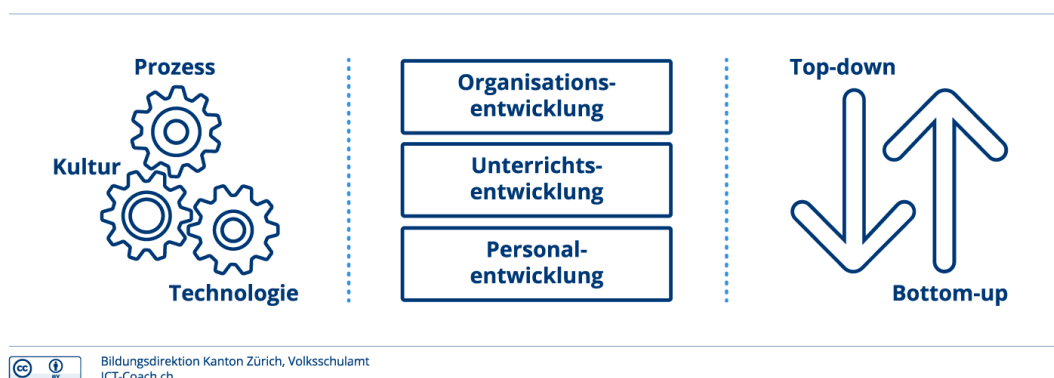


Abbildung 1: Ursachen Digitaler Wandel

Die schnelle Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologien prägt die Gesellschaft, die Wirtschaft, Politik und Kultur. Die digitalen Technologien und Geräte gehören zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen dazu. Bereits vor Schuleintritt nutzen sie digitale Medien. Die Arbeitswelt und das Studium verlangen digitale Kompetenzen aber auch die Fähigkeit, komplexe Probleme in Kooperation mit anderen zu lösen. Dazu braucht es Kreativität und kommunikative Fähigkeiten (vgl. Lehrplan 21, Medien und Informatik). Reines Fachwissen reicht in der heutigen Arbeitswelt nicht mehr aus.

**Gesellschaftliche
Veränderung**

Die digitalen Technologien ermöglichen es, dass die Lehrpersonen noch besser auf die unterschiedlichen Lernniveaus der Schülerinnen und Schüler eingehen können. Für zeitgemässes Lernen müssen die Lern- und Arbeitsformen überdacht und angepasst werden. Lehrpersonen stehen heute vor der Aufgabe, aus einer Vielzahl analoger und digitaler Medienangebote didaktisch fundierte Entscheidungen zu treffen – sowohl für die Vermittlung von Wissen als auch für dessen Anwendung und das Lernen der Schülerinnen und Schüler. In diesem Zusammenhang gewinnt das Konzept des *Blended Learning* als sinnvolle Verknüpfung beider Welten an Bedeutung.

Blended Learning als sinnvolle Verknüpfung

Der Kurzbericht der Firma eduteam GmbH empfiehlt, die Weiterentwicklung des MIK der Schule Zollikon mit einem konsequenten Blick auf den digitalen Wandel in der Bildung anzugehen.

Kernaussage

2. Kultur der Digitalität

Die Anforderungen an die Schule haben sich grundlegend verändert. Der Leitmedi- enwechsel – also der Übergang vom Buch zum Internet als dominierendes Medium – hat bereits stattgefunden und prägt unseren Alltag in Schule, Beruf und Freizeit. Mit dem Begriff „Digitalität“ ist mehr gemeint als nur der Einsatz digitaler Geräte. Er beschreibt eine Gesellschaft, in der digitale Technologien tief in alle Lebens- und Arbeitsbereiche eingebettet sind – und dadurch auch unsere Art zu kommunizieren, zu lernen, zu arbeiten und uns zu organisieren verändert haben.

Begriff Digitalität

Merkmale der Kultur der Digitalität sind

- **Referenzialität**
Das Wissen steht allen zur Verfügung und Informationen können jederzeit im Internet abgerufen werden.
- **Gemeinschaftlichkeit**
Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler kollaborieren.
- **Selbstorganisation und Partizipation**
Zeitgemässes Lernen erfordert einen hohen Grad an Selbstkompetenzen. Lebenslanges Lernen ist notwendig.
- **Hybride Vernetzung**
Analoges und digitales Arbeiten werden verknüpft.
- **Kritische Reflexion**
Der kritische Umgang mit Medien ist ein wichtiger Bestandteil der Bildung.

Merkmale der Kultur der Digitalität

Diese neue Realität stellt Schulen vor die Aufgabe, Kinder und Jugendliche nicht nur mit Wissen auszustatten, sondern sie gezielt auf das Leben in einer digital geprägten Welt vorzubereiten. Dafür braucht es Kompetenzen wie Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Kollaboration (4K), digitale Handlungskompetenz sowie Selbstkompetenzen wie Eigenverantwortung und Lernfähigkeit.

Anforderungen an die Schule

Die digitalen Geräte und Medien gehören zur Lebenswelt. Sie ermöglichen neue Unterrichtsformen, andere didaktische Settings und Methoden. Im Unterricht sollen analoge und digitale Medien nicht als Gegensätze verstanden werden. Entscheidend ist, dass alle eingesetzten Mittel das Lernen unterstützen, verständlich machen und zur Auseinandersetzung anregen – passend zur jeweiligen Lernsituation und zum Ziel.

Digitale Geräte und Medien gehören zur Lebenswelt

Als Kernaussage gilt: In der Kultur der Digitalität sind alle Mitarbeitenden wie auch die Schülerinnen und Schüler befähigt, in einer digital geprägten Welt mit seinen zahlreichen Möglichkeiten selbstbestimmt und reflektiert zu leben, zu lernen und zu arbeiten.

Neue Rolle der Lehrperson

3. Schulentwicklung

Die Unterrichts-, Personal- und Organisationsentwicklung in diesem Konzept beziehen sich auf die Entwicklungsschritte für dieses pädagogische Konzept.

3.1 Unterrichtsentwicklung

Im Zentrum der Unterrichtsentwicklung steht die didaktisch sinnvolle Verknüpfung analoger und digitaler Medien, Werkzeuge und Lernformate. Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern ein Lernen zu ermöglichen, das sowohl projektartig als auch begleitet selbstorganisiert erfolgen kann – fächerübergreifend und stufengerecht. Durch den gezielten Einsatz dieser Mittel sollen nicht nur Inhalte vermittelt, sondern insbesondere auch jene Kompetenzen aufgebaut werden, die im Lehrplan 21 verankert und in der heutigen Arbeits- und Lebenswelt unabdingbar sind – etwa Kreativität, Kollaboration, kritisches Denken, digitale Handlungsfähigkeit und Selbstverantwortung.

**Blended Learning
BSOL
Projektartiges Lernen**

Die Auswahl und Gestaltung der Lernformen erfolgt dabei differenziert nach Stufe und Entwicklungsstand der Lernenden und orientiert sich an der Frage, wie Lernprozesse aktiv, nachhaltig und kompetenzorientiert gestaltet werden können.

3.2 Personalentwicklung

Bei den Mitarbeitenden sollen die digitalen Kompetenzen identifiziert und wo nötig gefördert werden. Dies kann beispielsweise mit «Best Practice» Austausch, der Förderung von Selbstlernkompetenzen¹ oder dem Besuch einer Weiterbildung erreicht werden.

Ind. Kompetenz-aufbau in den Bereichen Medien, Informatik und Anwendung

Die Personalentwicklung umfasst sowohl den Aufbau individueller beruflicher Kompetenzen als auch die fachdidaktische Befähigung zur Umsetzung im Unterricht. Gemäß dem Modell des Dagstuhl-Dreiecks müssen Lehrpersonen sowohl über grundlegende Kompetenzen in den Bereichen Medien, Informatik und Anwendung verfügen, als auch über die Fähigkeit, diese Inhalte didaktisch sinnvoll in den Unterricht zu integrieren.

Die Weiterentwicklung dieser Kompetenzen erfolgt gezielt über entsprechende Aufträge der Schulleitungen – etwa im Rahmen der Mitarbeitendengespräche (MAG) oder der Weiterbildungsplanung. PICTS unterstützen diesen Prozess, indem sie sowohl individuelle Lernprozesse begleiten als auch schulinterne Weiterbildungsformate initiieren oder koordinieren. Das Konzept wird, wo nötig, mit dieser Begleitung schrittweise in den Schulalltag implementiert.

¹ Zum Beispiel mit den digitalen Lernmodulen von digi basics (www.digibasics.ch)

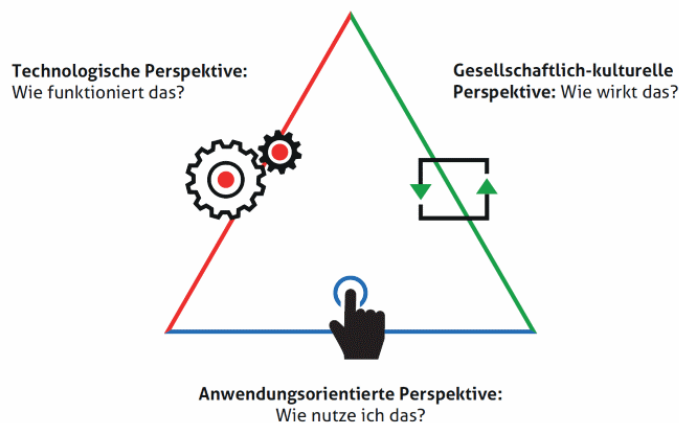


Abbildung 2: Dagstuhl-Dreieck

Die Digitalisierung und die Kultur der Digitalität betreffen alle Bereiche der Schule – von der Schulpflege über die Schulleitung, die Verwaltung, den ICT-Ausschuss, die Steuergruppe, TICTS und PICTS bis hin zu den Lehrpersonen und weiteren Mitarbeitenden. Diese unterschiedlichen Akteurinnen und Akteure bringen verschiedene Aufgaben, Kompetenzen und Bedürfnisse mit, die sich sowohl auf Unterrichts- als auch auf Organisationsebene auswirken (vgl. Strategie-Leitfaden «Schule Zollikon in der Kultur der Digitalität»).

Die Digitalisierung und die Kultur der Digitalität betreffen alle Bereiche der Schule

Damit alle Beteiligten ihre Rolle in einer Kultur der Digitalität wahrnehmen können, braucht es gezielte Unterstützung im Kompetenzaufbau. Die Weiterbildungsplanung soll diese unterschiedlichen Voraussetzungen berücksichtigen und bedarfsgerecht gestalten – sowohl für den pädagogischen als auch für den technischen und organisatorischen Bereich.

Für eine gezielte und gewinnbringende Weiterbildung müssen die benötigten Kompetenzen der Mitarbeitenden identifiziert werden. Dabei muss geklärt werden, ob die Mitarbeitenden die Kompetenzen bereits mitbringen oder in welchem Bereich sie sich weiterbilden müssen.

Die benötigten Kompetenzen werden individuell identifiziert

Die BSLK legt auf Empfehlung der Projektleitung Schule in der Kultur der Digitalität fest, welche Kompetenzen die Lehrpersonen haben oder entsprechend erarbeiten müssen. Dabei muss zwingend auch der Umgang mit KI oder LLM (Large Language Model) berücksichtigt werden.

Die Weiterbildungsthemen werden im Rahmen der jährlich stattfindenden MAGs festgelegt und eingefordert.

Niederschwellige Angebote wie Praxisteams oder «EduCamps», bei denen Lehrpersonen und Mitarbeitende ihre Erfahrungen, Ideen und Kenntnisse einbringen und teilen müssen, werden weiter gefördert.

Unterschiedliche Weiterbildungsangebote

Sie ergänzen Weiterbildungsangebote für gesamte Schulteams oder individuelle Weiterbildungsangebote.

3.3 Organisationsentwicklung

Der digitale Wandel ist integraler Bestandteil der Schulkultur und fest im Schulprogramm verankert. Die Schulen der Gemeinde vernetzen sich aktiv und arbeiten schulhausübergreifend an der Umsetzung der Legislaturziele der Schulpflege sowie an der Weiterentwicklung des bestehenden Medien- und Informatikkonzepts (MIK).

Digitaler Wandel als integraler Bestandteil der Schulkultur

Zukünftige Planungen von Schulräumen, Ausstattung und Inventar müssen sich dabei konsequent an der Kultur der Digitalität orientieren. Lernräume sollen nicht länger statisch sein, sondern vielfältige didaktische Szenarien ermöglichen – vom individualisierten Lernen über kollaboratives Arbeiten bis hin zu projekt- oder produktorientierten Formaten.

Der Mobiliarkatalog der Schule Zollikon wird vor diesem Hintergrund weiterentwickelt und versteht sich als pädagogisch begründetes Gestaltungskonzept für zukunftsfähige Lernumgebungen.

Das Konzept zur Schule in der Kultur der Digitalität steht nicht losgelöst, sondern soll bestehende oder zukünftige schulische Entwicklungsschwerpunkte wie Neue Autorität, Schülerpartizipation oder die Weiterentwicklung der Feedback- und Beurteilungskultur ergänzen und unterstützen.

Die Organisationsentwicklung muss mit dem digitalen Wandel und der Kultur der Digitalität Schritt halten. Dazu gehört, bestehende Konzepte, Abläufe und Strukturen regelmässig zu überprüfen und weiterzuentwickeln.

Konkret betrifft dies die Überarbeitung des Medien & Informatikkonzepts, die strategische Raum- und Infrastrukturplanung, die Bereitstellung von finanziellen und personellen Ressourcen sowie die Gestaltung eines transparenten Kommunikationskonzepts. Auch das Wissensmanagement – insbesondere der Austausch und die gemeinsame Nutzung von Unterrichtsmaterialien und Erfahrungen – gewinnt an Bedeutung.

Neue Technologien ermöglichen neue Prozesse. Damit diese wirksam werden, braucht es Offenheit, Koordination und eine vorausschauende Steuerung auf allen Ebenen der Organisation.

3.3.1 ICT-Infrastruktur

Alle Schulzimmer sind mit Screens und einem Visualizer ausgestattet. In den Sport-, resp. Sommerferien 2026 werden die Screens der Schulzimmer aller Schulen durch Touchscreens ersetzt. Es handelt sich um an der Wand montierte oder bereist in der Wandtafel eingelassene Geräte.

Im Kindergarten bis zur 3. Klasse stehen Tablets zur Verfügung. Ab der 4. Klasse hat jede Schülerin und jeder Schüler ein Laptop zur Verfügung.

Für spezifische Projekte können beim PICTS der Primarschulen Tablets ausgeliehen werden. Es stehen zwei Boxen à 13 Geräten zur Verfügung.

Den Lehrpersonen steht ebenfalls je ein Laptop zur Verfügung.

3.3.2 Wissensmanagement

Es ist sehr viel Unterrichtsmaterial vorhanden. In der Kultur der Digitalität gehört die Zusammenarbeit und das Teilen von Unterrichtsmaterial dazu.

Unterrichtsmaterial soll digital abgelegt und allen zur Verfügung gestellt werden (beispielsweise in der «Datenablage Fächer» auf Teams der Sekundarschule). Lernmanagementsysteme wie LearningView ermöglichen, dass gemeinsame Unterrichtsplanungen dort abgelegt und den Schülerinnen und Schülern einfach zur Verfügung gestellt werden.

Die Sammlung der Unterrichtsmaterialien soll kontinuierlich ausgebaut, aber auch gepflegt werden.

Konsequente Orientierung an der Kultur der Digitalität bei Projekten

Folgeprojekte müssen die Kultur der Digitalität mitberücksichtigen

Bestehende Konzepte, Abläufe und Strukturen müssen mit dem digitalen Wandel und der Kultur der Digitalität Schritt halten

Ausstattung der Räume

Schulgeräte für Schülerinnen und Schüler sowie Lehrpersonen

Unterrichtsmaterial wird digital abgelegt und allen zugänglich gemacht werden

In der Wocheninfo der Schulleitung, an Stellwänden oder auf den Bildschirmen im Schulhaus, beim Austausch in Stufen- / Jahrgangsteam sowie in Newslettern an die Eltern werden «Best Practice-Beispiele» oder Klassenprojekte geteilt.

Unterrichtsbeispiele werden sichtbar gemacht

4. Entwicklung des Unterrichts

4.1 Zeitgemässes Lernen

Die Schule muss auf eine Zukunft vorbereiten, die durch Digitalisierung und KI stark verändert wird. Dafür reicht reines Wissen nicht aus – gefragt sind neben Fachwissen auch Kompetenzen wie Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Zusammenarbeit. Lernende sollen zunehmend selbstständig, lösungsorientiert und aktiv lernen können. Der Unterricht bietet dafür offene, individuelle und kompetenzorientierte Lernformen.

Kompetenzaufbau anstelle von reinem Wissenserwerb

Wichtige Kompetenzen, die erworben werden sollen, sind die 4 K (Kreativität, Kooperation, Kommunikation und Kritisches Denken) ergänzt mit den Selbstkompetenzen und der sozialen Eingebundenheit. Fullan nennt sie die «6C's». Damit können später Probleme auf kreative Art gelöst und mit den Anforderungen der VUCA- (volatility, uncertainty, complexity, ambiguity) oder BANI- (brittle, anxious, nonlinear, incomprehensible) Welt umgegangen werden.

4K und 6Cs für die Anforderungen einer VUCA- oder BANI-Welt

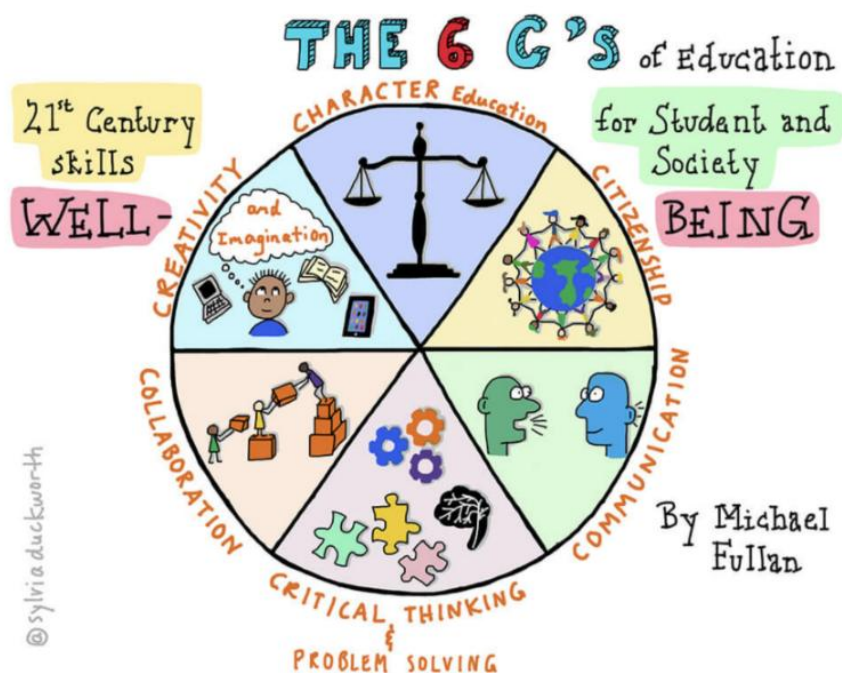


Abbildung 3: 6C nach Michael Fullan

Ein zentrales Ziel der zukünftigen Unterrichtsentwicklung wird es sein, klar zu definieren, wie und wo diese Kompetenzen im Schulalltag aufgebaut werden können – etwa durch Lernformen wie projektartiges Arbeiten oder begleitetes selbstorganisiertes Lernen mit Blended Learning. Die Umsetzung erfolgt dabei stufen- und fachspezifisch und orientiert sich an den Bedürfnissen der Lernenden.

4.2 Nutzung digitaler Technologie im Unterricht

Digitale Medien werden im Unterrichtsalltag genutzt – im Zentrum steht das didaktische Setting. Gleichzeitig müssen die Schülerinnen und Schüler lernen, ausgewählte Tools und Lernplattformen selbstständig und zielgerichtet anzuwenden.

Didaktisches Setting im Zentrum

«Das Medium ist die Botschaft» (Zitat Marshall McLuhan).

Wichtiger als der Inhalt ist oft, wie etwas gelernt wird – also mit welchem Medium und in welcher Form. Wenn digitale Technologien einfach nur das Alte ersetzen, ohne das Lernen zu verändern, bleibt alles beim Alten. Ein PDF-Arbeitsblatt oder ein Vokabeltest im Online-Formular sind dafür typische Beispiele. Ziel ist es aber, mit digitalen Medien neue Lernformen zu ermöglichen – offen, aktiv und vernetzt.

Fokus aus dem Lernsetting mit einer Kombination von analogen und digitalen Lernformen

Wenn der Fokus auf dem Lernsetting liegt, werden analoge und digitale Elemente so kombiniert, dass sie den Lernprozess unterstützen. Zum Beispiel beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema „Gesundheit und Wohlbefinden“: Einige lesen dazu einen Text im Lehrmittel, andere recherchieren online oder schauen ein kurzes Video. Anschließend halten sie ihre Erkenntnisse in einem analogen Plakat oder einer digitalen Präsentation fest und teilen ihre Ergebnisse in der Klasse.

Beim Blended Learning werden analoge und digitale Lernformen didaktisch sinnvoll verknüpft.

4.2.1 Begrifflichkeit «Blended Learning» und «Hybrides Lernen»

„Blended Learning“ und „Hybrides Lernen“ werden im Alltag oft synonym verwendet, sind aber nicht deckungsgleich.

Blended Learning meint eine methodisch-didaktische Kombination von digitalen und analogen Phasen. Die Lernphasen sind strukturiert und aufeinander abgestimmt.

Blended Learning

Ein Beispiel ist, dass sich die Schülerinnen und Schüler das Wissen digital mittels Erklärvideos aneignen und dann mit gemeinsamem Üben vertiefen.

Hybrides Lernen meint, dass der Unterricht zeitlich und räumlich flexibel sein soll. Einzelne Schülerinnen und Schüler können sich dabei digital zuschalten zum Unterricht, während andere im Schulzimmer arbeiten. Es bezeichnet eine gleichzeitige analoge oder digitale Teilnahme am Unterricht. Der Fokus liegt dabei auf der Ortsunabhängigkeit und den parallelen Teilnahmeformen.

Hybrides Lernen

4.3 Ausblick Unterrichtsentwicklung

Die Betreuungs- und Schulleitungskonferenz der Schule Zollikon hat in Workshoptreffen im Januar und Februar 2025 für folgende pädagogische Entwicklungsfelder entschieden, welche den Kompetenzerwerb in einer Kultur der Digitalität fördern sollen.

Ziel für die Unterrichtsentwicklung

- Begleitetes Selbstorganisiertes Lernen (BSOL)
- Lernen in Projekten
- Vernetzung und Partizipation

Der Strategie-Leitfaden «Schule Zollikon in der Kultur der Digitalität» sieht im Unterricht das Blended Learning im Zentrum vor. Die zwei Entwicklungsfelder Beglei-

tetes selbstorganisiertes Lernen (BSOL) und das projektartige Lernen sollen im Fokus stehen.

4.3.1 Begleitetes selbstorganisiertes Lernen

In der Sekundarstufe II, also der Berufsausbildung oder den gymnasialen Mittelschulen, wird selbstorganisiertes und selbstständiges Arbeiten vorausgesetzt. Dies muss schrittweise über die ganze Schulzeit aufgebaut werden. Das «Lernen lernen» ist eine Voraussetzung für das selbstorganisierte Lernen und deshalb wichtig. Die Schülerinnen und Schüler müssen verschiedene Lernstrategien und Arbeitsmethoden kennenlernen. Sie sollen die Schlüsselkompetenzen in ihrem Tempo erarbeiten können (Übungsphasen).

Voraussetzung der Sek II-Stufe

Die Schülerinnen und Schüler sollen zunehmend Verantwortung für ihr Lernen übernehmen, selbstständig denken und sich in eine Arbeit vertiefen können. Sie planen Lernschritte selbst, führen diese durch und reflektieren sie anschliessend. Dabei sind sie auf eine enge Begleitung durch die Lehrpersonen angewiesen.

Ziel der Unterrichtsentwicklung

Die Lehrpersonen müssen in der Lage sein, adäquate Hilfestellungen zu geben, ohne zu stark einzugreifen. Sie müssen bereit sein, Kontrolle abzugeben und stattdessen als Unterstützer und Motivatoren zu fungieren. Sie benötigen Kompetenzen in der Gestaltung von lernförderlichen Umgebungen und müssen sinnvolle Fragen bei der Lernbegleitung stellen können. Pädagogische Diagnostik ist wichtig, um den Lernstand und die Bedürfnisse der Lernenden zu erfassen. Zudem sind Kenntnisse über verschiedene Methoden erforderlich, um den Prozess hin zum selbstorganisierten Lernen zu begleiten.

Personalentwicklung

Bei den Eltern sollte bereits vor Beginn der Selbstlernphase Vertrauen in die veränderte Unterrichtsgestaltung aufgebaut werden. Die bedeutet eine erhöhte, intensive und stringente Kommunikation zwischen Schule und Eltern.

Für das selbstorganisierte Lernen werden veränderte strukturelle und organisatorische vorausgesetzt. Es bedarf geeigneter Lernumgebungen, die den Lernenden Handlungsspielraum ermöglichen. Lernplattformen und digitale Technologien sollten so gestaltet sein, dass sie selbstorganisiertes Lernen fördern.

Organisationsentwicklung

Um den Erfolg für begleitetes selbstorganisiertes Lernen zu erhöhen, muss eine gute Balance zwischen Freiheit und Struktur für die Lernenden gefunden werden, sowie klare Ziele und Erwartungen formuliert sein. Eine motivierende Lernumgebung, welche die Bedürfnisse nach Kompetenz, Autonomie und sozialer Einbindung erfüllt, erhöht die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges.

Balance zwischen Freiheit und Struktur als Erfolgsfaktor

Digitale Medien und Lernplattformen können diesen Prozess wirkungsvoll unterstützen – zum Beispiel durch individualisierte Lernpfade, sofortiges Feedback oder multimediale Zugänge zu Inhalten. Im Rahmen von Blended Learning lassen sich Phasen der eigenständigen Erarbeitung mit begleiteten Präsenzphasen kombinieren. So wird das selbstorganisierte Lernen durch digitale Werkzeuge gestärkt, ohne die persönliche Beziehung und Begleitung durch Lehrpersonen zu verlieren.

Verbindung des Entwicklungsziels BSOL mit Blended Learning

4.3.2 Projektartiges Lernen

Um die notwendigen Kompetenzen gemäss Lehrplan 21 zu erwerben, müssen die Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit haben, kollaborativ, fächerübergreifend, problembasiert zu arbeiten. Sie lernen den kreativen Umgang mit Problemen, müssen sich in eine Gruppe einfügen können und miteinander kommunizieren. Beim projektartigen Lernen wird mit kooperativen und projektorientierten Lernmöglichkeiten im Stil eines Learning by Doing Wissen angewendet. Dabei werden verschiedene fachliche und überfachliche Kompetenzen trainiert und erworben.

**Kompetenzerwerb
gemäss Lehrplan 21**

Es setzt voraus, dass die Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten zum kritischen Denken und Problemlösen entwickeln. Sie müssen kooperativ arbeiten können und verschiedene Arbeits- und Lernformen trainiert haben. Dabei werden die oben erwähnten 4K oder 6C erworben.

**Ziel der Unterrichts-
entwicklung**

Phase 1: Aneignung von fachlichen Kompetenzen
Phase 2: vertiefte Auseinandersetzung damit; üben
Phase 3: Umsetzung in Projekten (authentische Leistung)

Die Schülerinnen und Schüler erwerben im Verlauf ihrer Schulzeit verschiedene Lern- und Arbeitsformen. Beim projektartigen Arbeiten dürfen sie ihre Ideen und Wünsche einbringen (Partizipation). Sie arbeiten alleine oder in Gruppen. Da die Lehrpersonen nicht in allen Bereichen über das notwendige Wissen verfügen, die Schülerinnen und Schüler fachlich zu unterstützen, müssen die Schülerinnen und Schüler lernen, sich zu vernetzen und das Wissen selbstständig oder mit Hilfe externer Partner zu erwerben.

**Unterrichts-entwick-
lung**

Für die Lehrpersonen bedeutet das Begleiten von projektartigem Lernen ein Rollenwechsel. Es ist nicht nötig, dass sie die Schülerinnen und Schüler fachlich unterstützen können in ihrer Arbeit. Sie müssen bereit sein, Kontrolle abzugeben und stattdessen als Unterstützer und Motivatoren fungieren. Sie müssen als Coaches agieren und den Arbeitsprozess begleiten. Diese neuen Lernformen sollen sinnvollerweise praktisch erfahren und erlebt werden.

**Personal-entwick-
lung**

Der Stundenplan muss Phasen für projektartiges Arbeiten ermöglichen. Unterricht soll nicht nur im Klassenzimmer stattfinden. Dafür ist entsprechendes Mobiliar nötig, damit auch draussen und kollaborativ gut gearbeitet werden kann.

**Organisations-ent-
wicklung**

Blended Learning unterstützt die Schülerinnen und Schüler in ihrer Arbeit – etwa beim Recherchieren, Strukturieren, Dokumentieren und Präsentieren. Digitale Medien eröffnen neue Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung, zur kreativen Gestaltung von Produkten oder zur Zusammenarbeit in Gruppen – auch über die Unterrichtszeit hinaus. Projektartiges Lernen kann so stärker individualisiert, kollaborativ und realitätsnah gestaltet werden.

**Verbindung des Ent-
wicklungsziels Pro-
jektartiges Lernen
mit Blended Learning**

Durch den gezielten Wechsel zwischen digitalen und analogen Phasen wird das eigenverantwortliche Arbeiten gefördert, ohne auf persönliche Begleitung und Reflexion im Klassenzimmer zu verzichten. Die digitalen Werkzeuge dienen dabei nicht als Selbstzweck, sondern erweitern das Handlungsspektrum der Lernenden – je nach Stufe und Thema angepasst.

5. Projektgruppe «Schule in der Kultur der Digitalität»

Die Projektgruppe, bestehend aus der Projektleiterin, den PICTS sowie Lehrpersonenvertretungen aller Stufen, lernte Anfang Schuljahr 2025/26 Blended Learning kennen und setzt Projekte dazu im Unterricht um. Die Erfahrungen werden in den Stufenteams vorgestellt.

Die Projektgruppe sammelt Erfahrungen mit Blended Learning

Die Projektleiterin erstellt das Konzept. Ein erstes Grobkonzept wurde der BSLK im Juni 2025 und der Schulpflege im September 2025 präsentiert. Im Januar 2026 hat die Schulpflege den übergeordneten Strategie-Leitfaden «Schule Zollikon in der Kultur der Digitalität» abgenommen. Das pädagogische Konzept «Schule Zollikon in der Kultur der Digitalität» wird der Schulpflege im April 2026 zur Erstlesung vorgelegt.

Konzeptarbeit

6. Blended Learning umsetzen

Beim Blended Learning geht es um die didaktischen Überlegungen zum Lehr- und Lernprozess im zeitgemässen Unterricht.

Didaktische Überlegungen

Die Lehrperson muss sich bei der Planung ihres Unterrichts überlegen, wie sie das Lernen der Schülerinnen und Schüler plant.

Die Lehrperson überlegt sich bei der Planung vier Dimensionen.

4 Dimensionen

Zeit

Wie gestalte ich die Zeitstruktur? Lernen die Kinder synchron oder asynchron?

Ort

Wo findet das Lernen statt? Im Klassenzimmer, draussen oder zu Hause?

Sozialform

Wie arbeiten die Kinder; individuell, zu zweit oder in Gruppen?

Medien und Werkzeuge

Welche Medien werden eingesetzt? Wann wird analog und was digital gearbeitet?

Digitale Medien können zum Nachschauen oder -hören, lesen, übersetzen, üben, präsentieren und dokumentieren eingesetzt werden.

Einsatz von digitalen Werkzeugen

Es gibt sehr viele Möglichkeiten, digitale Medien im Unterricht einzusetzen. Hier werden ein paar Möglichkeiten genannt. Die Liste ist nicht abschliessend.

Auf den Webseiten mia4u.ch, web.schabi.ch/seite/samtwin oder web.schabi.ch/seite/phzh-mi sind für alle drei Zyklen zahlreiche Unterrichtsideen abgelegt.

6.1 Tools, Apps und Ideen für Blended Learning

Bookii Stifte (Hörstifte zum Antippen und hören)

Erklärvideos

Kinderlexika

Mehrsprachige Bilderbücher

QR Codes (um z.B. auf Erklärvideos zu kommen)

Übersetzungsass

Nachschauen und -hören

Übersetzen

Digitale Wörterbücher	Üben
Lernapps	
Antolin	
Kahoot	
LMVZ	
Lernlupe	Dokumentieren und ablegen
Brian (KI Tutor)	
Office 365b mit Teams	
Book creator	
LearningView (Lernorganisation für die Planung der Lehrperson)	Präsentieren
Fotos	
Stop motion Filme	
Powerpoint	
Canva	
Audio- und Videoaufnahmen	Einsatz von KI
Schabi (Primarschule)	
Fobizz (Sekundarschule)	Programmieren
BeeBots (kindergerechte Roboter)	
Scratch	
LEGO Mindstorms	

7. Ausblick

Die Projektleiterin organisiert im Q2 des Schuljahrs 2026/27 ein freiwilliges Weiterbildungsangebot für die Lehrpersonen in Form eines «Educamps». Lehrpersonen können in Workshops ihre Erfahrungen teilen oder sich mit anderen austauschen. Die Teilnehmenden wählen aus parallel stattfindenden Workshops aus. Im Q3 oder Q4 sollen die Lehrpersonen der Primar- und der Sekundarschulen das Blended Learning kennenlernen und einen Umsetzungsauftrag bis Ende Schuljahr 2026/27 erhalten. Sie werden bei Bedarf von den PICTS unterstützt.	Weiterbildung und Blended Learning
Die Projektgruppe soll in den entsprechenden Stufenteams weiterarbeiten und die Erfahrungen mit den Kolleginnen und Kollegen teilen.	Weiterarbeit der Projektgruppe
Das Thema KI resp. LLM (Large Language Model) wurde bisher nicht explizit berücksichtigt. In der Primarschule kann der Umgang mit KI über schabi geübt werden. In der Sekundarschule ist das über fobizz möglich. Es soll ein Leitfaden zum Umgang mit KI erarbeitet werden (Auftrag an die PICTS).	KI resp. LLM
Der Einsatz von KI ist in einem Merkblatt mit ergänzenden Informationen zur Weisung über den Umgang mit KI festgehalten (August 2025). Dort sind Einsatzbeispiele notiert.	
Das vorliegende Konzept soll im Sommer 2028 überprüft, aktualisiert und aufgrund der Anpassungen und Erfahrung der ersten beiden Schuljahre mit dem vorliegenden <i>Grobkonzept</i> zum eigentlichen <i>Konzept</i> geändert werden.	Überprüfung des Konzepts

8. Planungshilfen

Die [zitbox](#) der PHSG stellt zum Blended Learning einen Lernpfad zur Verfügung.
→ zum [Lernpfad](#)

Lernpfad auf der zit-
box

Über den folgenden Link findet man eine Planungsvorlage auf Ebene Unterrichtseinheit. Sie hilft zu überlegen, wie die analogen und digitalen Phasen sinnvoll kombiniert werden sollen.
[«Spiessligrafik»](#)



Mikroebene

Über den folgenden Link findet man eine Planungsvorlage auf der Meso-Ebene, also für eine ganze Reihe von Unterrichtseinheiten. Bei der Planung sind folgende Bereiche zu beachten:



Mesoebene

- Inhaltsebene
- Lehr- und Lernformen
- Medien-Wahl
- Raum (analog oder digital)
- Beurteilungsform
- Rolle der Lehrperson

[Planungsvorlage Meso-Ebene](#)

Abgenommen von der Schulpflege Zollikon am 7. April 2026