

Aufforderung zur Angebotsabgabe -

Ausschreibung zur Gewinnung von Expert*innen zur Unterstützung des Modellprojekts »Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele im Unterricht an Berliner Schulen«

Auftraggeberin und Zuschlag erteilende Stelle:

Stiftung Digitale Spielekultur
Marburger Straße 2
10789 Berlin

Stelle, bei der die Angebote einzureichen sind:

Stiftung Digitale Spielekultur
Marburger Straße 2
10789 Berlin

Sehr geehrte Damen und Herren,

die Stiftung Digitale Spielekultur führt im Auftrage der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie des Landes Berlin das Modellprojekt „Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele im Unterricht an Berliner Schulen“ durch. Eine Projektbeschreibung liegt als Anlage bei (vgl. **Anlage 1**).

Zu diesem Zweck sucht die Stiftung Vertreter*innen von Instituten, Hochschulen sowie freiberuflich tätige Expert*innen (künftige Auftragnehmer*innen), die gemeinsam mit Mitarbeiter*innen der Stiftung Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele im schulischen Unterricht entwickeln, durchführen, auswerten und weiterentwickeln.

I Ziele des Modellprojekts sind

- Die Entwicklung von Unterrichteinheiten und Unterrichtsmaterialien für den Einsatz digitaler Spiele im Unterricht sowie die Auswertung und Weiterentwicklung dieser,
- Die Entwicklung, Auswertung und Weiterentwicklung von Lehrmethoden für den Einsatz digitaler Spiele im Unterricht,
- Die Entwicklung eines Qualifizierungsmoduls zur Weiterbildung von Lehrkräften für den Einsatz digitaler Spiele im Unterricht,
- Das Aufzeigen potenzieller Einsatzfelder digitaler Spiele im Unterricht sowie
- Die Identifikation struktureller, systemischer und inhaltlicher Voraussetzungen für den Einsatz digitaler Spiele im Schulunterricht.

II Art der Vergabe

Verhandlungsverfahren ohne Teilnahmewettbewerb (gem. § 8 Abs. 3 Nr. 2 UVgO)

III Auftragsgegenstand

Eine Angebotsabgabe und der Zuschlag für mehrere Aufträge durch ein*e Auftragnehmer*in ist möglich. Das Modellprojekt ist in drei verschiedenen Einheiten (im Folgenden Auftrag A, Auftrag B und Auftrag C) aufgeteilt, die jeweils durch mindestens eine*n Auftragnehmer*innen durchgeführt werden sollen.

IV Auftrag A – Methodik & Didaktik:

- Theoretische und methodische Fundierung des Projekts (inkl. Bedarfsanalyse, wissenschaftliche & praktische Anbindung und Präzisierung des Vorgehens, Feinabstimmung von Zielen, Umsetzungsbedingungen und Bewertungskriterien),
- Entwicklung, Auswertung und Anpassung von mehreren Unterrichtseinheiten mit kuratierten digitalen Spielen im Rahmen der Unterrichtsfächer Deutsch, Englisch, Mathematik und Geschichte der Klassenstufe 8 an allgemeinbildenden Schulen unterschiedlicher Schulformen in Berlin mit Fokus auf die lernmethodische und didaktische Ausrichtung des Projekts,
- Schulung ausgewählter Medienpädagog*innen zur Durchführung der entwickelten Unterrichtseinheiten an den Schulen,
- Ausarbeitung eines Qualifizierungsmoduls für Lehrkräfte zum Einsatz digitaler Spiele im Unterricht mit Fokus auf die verwendeten Unterrichtsmethoden sowie Erprobung des Qualifizierungsmoduls mit teilnehmenden Lehrkräften,
- Auswertung und Nachjustierung des Qualifizierungsmoduls,
- Zusammenfassung der Ergebnisse in Form eines Abschlussberichts.

V Auftrag B – Qualitätssicherung:

- Dokumentation der Durchführung der Unterrichtseinheiten,
- Auswertung der durchgeführten Unterrichtseinheiten mit besonderem Fokus auf die Weiterentwicklung und Nachjustierung der Unterrichtseinheiten mit Blick auf die laut Rahmenlehrplan zu erreichenden Lernzielen,
- Beratung bei der Nachjustierung der Unterrichtseinheiten,
- Qualitätssicherung des entwickelten Qualifizierungsmoduls für Lehrkräfte zum Einsatz digitaler Spiele im Unterricht,
- Zusammenfassung der Ergebnisse in Form eines Abschlussberichts.

VI Auftrag C – Lehrer*innen-Bildung

- Beratung bei der Entwicklung, Auswertung und Anpassung der Unterrichtseinheiten mit besonderem Blick auf eine anschließende Lehrer*innenqualifizierung,
- Ausarbeitung eines Qualifizierungsmoduls für Lehrkräfte zum Einsatz digitaler Spiele im Unterricht,
- Erprobung des Qualifizierungsmoduls mit teilnehmenden Lehrkräften,
- Auswertung und Nachjustierung des Qualifizierungsmoduls,
- Zusammenfassung der Ergebnisse in Form eines Abschlussberichts.

VII Zum Abschlussbericht:

Ein wichtiger Bestandteil des Berichtes ist die Ausarbeitung von Handlungsempfehlungen für eine systematische praktische Umsetzung an Schulen in Berlin. Zusätzlich ist in Zusammenarbeit mit der Stiftung eine zusammenfassende Handreichung für Lehrkräfte zum Einsatz digitaler Spiele im Unterricht anzufertigen.

VIII Zwingende Vorgaben / Parameter sind:

- Geplant ist die Teilnahme von 15, allgemeinbildende Schulen aus Berlin am Modellprojekt.
- Pro Schule nimmt mindestens eine Klasse der Jahrgangsstufe 8 teil.
- Es werden unterschiedliche Schulformen und Bezirke berücksichtigt.
- Die Durchführung finden vor Ort an den Schulen oder, falls aus Gründen des Gesundheitsschutzes nicht anders möglich, im Distanzunterricht statt.
- Vorliegende Hygienekonzepte der Schulen sowie der Musterhygieneplan Corona der Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie müssen berücksichtigt und eingehalten werden.
- Die Studie wird anhand ausgewählter Lerninhalte der Unterrichtsfächer Deutsch, Englisch, Mathematik und Geschichte durchgeführt.
- Die Entwicklung und Durchführung der Lehreinheiten findet in Abstimmung mit der Auftraggeberin und den beteiligten Schulen statt und wird von der Auftraggeberin freigegeben.
- Die Unterrichtseinheiten werden von Medienpädagog*innen oder ähnlich qualifizierten Personal durchgeführt die zuvor von den Expert*innen entsprechend geschult werden.
- Die Projektleitung liegt bei der Auftraggeberin.

- Die Koordination des Projekts an den Schulen erfolgt durch die Auftraggeberin, deren Vorgaben die Auftragnehmer*innen umsetzen müssen.
- Die Auftragnehmer*innen verfassen gemeinsam einen Abschlussbericht auf Grundlage der Ergebnisse des o.g. Ablaufs.

IX Leistungszeitraum und Fristen

- Spätestens zwei Wochen nach Austragserteilung sind der Auftraggeber*in das geplante Vorgehen, die Methodik sowie ein Zeitplan zur Umsetzung des Projekts zu präsentieren.
- Der Zeitraum für die Entwicklung der Unterrichtseinheiten sind die Monate März und April 2021.
- Bis zum 11. April 2021 müssen das Umsetzungsdesign des Modellprojekts, die Benennung der Rahmenbedingungen zur Umsetzung des Projekts an den Schulen sowie die Unterrichtseinheiten für die erste Erprobung erstellt worden sein, so dass eine Schulung der Medienpädagog*innen bis zum 18. April erfolgen kann. Die Erprobung an den ausgewählten Schulen soll am 19. April 2021 starten.
- Die Umsetzung der ersten Unterrichtseinheiten erfolgt in den Monaten April bis Juni 2021.
- Bis zum 31. Juli 2021 sind die durchgeführten Unterrichtseinheiten auszuwerten und auf Grundlage der Ergebnisse ggf. nachzuzustieren und weiterzuentwickeln. Die zweiten Unterrichtseinheiten sind so zu erstellen, dass eine erneute Schulung der Medienpädagog*innen bis zum 15. August 2021 erfolgen kann.
- Die Umsetzung der zweiten Unterrichtseinheiten erfolgt zu Beginn des Schuljahrs 2021/2022.
- Bis zum 31. Januar 2022 sind die in der ersten Projektphase gesammelten Erkenntnisse auszuwerten und die Entwicklung des Qualifizierungsmodul für Lehrkräfte zum Einsatz digitaler Spiele im Unterricht abzuschließen, sodass ab Februar 2022 mit der Erprobung des Qualifizierungsmoduls mit den teilnehmenden Lehrkräften begonnen werden kann.
- Im März und April sind die Lehrkräfte bei der Durchführung eigens entwickelter Unterrichtseinheiten zu begleiten und diese auszuwerten. Anhand der Ergebnisse ist das Qualifizierungsmodul nachzuzustieren.
- Eine zweite Schulung der Lehrkräfte soll bis zum 31. Mai 2022 stattgefunden haben. Die anschließende zweite Durchführung durch die teilnehmenden Lehrkräfte, sowie deren Evaluation soll im Juni 2022 stattfinden.
- Die Abgabefrist für den gemeinsam Abschlussbericht der Auftragnehmer ist der 31.10.2022; der Abschlussbericht ist bis zu diesem Zeitpunkt der Auftraggeberin vorzulegen.

- Die hier genannten Leistungszeiträume und Fristen sind nach Einschätzung der Auftraggeberin entstanden und können nach Absprache mit dieser und unter Vorlage triftiger Gründe angepasst und geändert werden.

X Anforderungsprofil an die künftigen Auftragnehmer*innen:

Feld- und Fachkompetenzen in Theorie und Praxis auf den Gebieten:

- Inhalte und Methoden der Bildungs- und Medienforschung mit digitalen Spielen,
- Erfahrung mit den Funktionsweisen und Anforderungen der Mediengattung digitale Spiele,
- Stand und Standards aktueller Unterrichtsentwicklung / Didaktik für die ausgewählten Schulformen,
- Konzepte, Verfahren und Instrumente der Bildungs-, Evaluations- und Transferforschung,
- Methodische und didaktische Erfahrungen in der Entwicklung von digitalen Unterrichtseinheiten.

XI Zum Nachweis reichen Sie mit Ihrem Angebot bitte folgende Unterlagen ein:

- **Referenzliste** über vergleichbare Projekte unter Benennung des Projekts inkl. einer kurzen Beschreibung, der Auftraggeberin, der Projektlaufzeit und der Kontaktdaten eines Ansprechpartners bei der Auftraggeberin.
- **Konzept zur Herangehensweise an die Auftragsausführung** (max. 5 DIN A 4 Seiten) mit Angaben zur Methodik in der Planungsphase (inkl. Bedarfsdiagnose, wissenschaftliche Anbindung, Zielen, Umsetzungsbedingungen und Bewertungsmethode), zur geplanten Vorgehensweise bei der Durchführung der Studie vor Ort, beim Monitoring sowie der Koordinierung bei der Auswertung inkl. Erstellung des Abschlussberichts.
- **Kurz-Vita** der geplanten beteiligten Expert*innen
- Angabe eines **Pauschalpreises (netto)** für die Konzipierung und Durchführung des Projekts nach den Vorgaben der Projektbeschreibung inkl. Einreichung des Abschlussberichts innerhalb der genannten Fristen. Benennen Sie bitte außerdem deutlich auf welche Aufträge sich Ihr Angebot bezieht. Eine Angebotsabgabe für mehrere Aufträge ist möglich.
- **Angabe von Stunden- und Tagessätzen** (8 Std. / Tag) für ggf. zusätzliche Leistungen aufgliedert nach Projektleiter und sonstigen Mitarbeitern.
- Bitte nennen Sie uns in Ihrem Angebot eine*n festen **Ansprechpartner*in** und ggf. eine*n Stellvertreter*in.

- Bitte bestätigen Sie in Ihrem Angebot, dass Sie über die notwendigen **personellen und sachlichen Ressourcen** zur Durchführung des Auftrags innerhalb des vorgegebenen Zeitplans verfügen.

Das konkrete Konzept und dessen Durchführung muss unmittelbar nach Auftragserteilung durch den/die Auftragnehmer*in Absprache mit der Auftraggeberin ausgearbeitet werden.

XII Fristen und Zeitplan für die Angebotserstellung

- Bitte senden Sie Ihr vollständiges Angebot bis zum **05. März 2021**, 16:00 Uhr auf dem Postweg, an

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
z.Hd. Matthias Heider
Marburger Str. 2
10789 Berlin

Bitte beachten Sie, dass auf Grund von Vergaberichtlinien per E-Mail eingegangene Angebote **nicht** berücksichtigt werden können.

- Rückfragen können bis zum 01. März 2021 18:00 Uhr – an unten genannten Ansprechpartner gestellt werden.
- Bitte beachten Sie, dass Angebote, die nicht bis zum 05. März 2021, 16:00 Uhr bei obenstehender Adresse eingegangen sind, nicht berücksichtigt werden können.
- Auswahl der zu beauftragenden Institution und Beauftragung voraussichtlich bis zum 12. März 2021.
- Der Zuschlag wird auf das wirtschaftlichste Angebot erteilt. Dieses ermittelt die Stiftung anhand der in Punkt XIV dargestellten Zuschlagskriterien.

Hinweis: Die Auftraggeberin behält sich vor, den Zuschlag auch ohne vorherige Verhandlungen auf die bis zum 05.03.2021 eingereichten Angebote zu erteilen. Die Bieter*innen halten sich bis zum 12.03.2020 an ihr Angebot gebunden.

XIII Vertragsbedingungen

- Bitte beachten Sie: Alle Verwertungsrechte aller erstellten Grafiken, Audioinhalte, Internetseiten sowie gesammelte Kontaktdaten etc. dürfen nicht bei Dritten (freien Mitarbeiter*innen o.ä.) liegen und gehen nach Projektende vollständig an die Stiftung Digitale Spielekultur über.
- Bei Auftragserteilung wird das Angebot Vertragsbestandteil.
- Im Rahmen des Projektes gesammelte Personendaten unterliegen dem Datenschutzgesetz sowie der EU-DSGVO. Die Sicherheit dieser Daten und

Einhaltung der datenschutzrechtlichen Vorgaben muss von den Auftragnehmer*innen garantiert werden.

XIV Zuschlagskriterien

- Den Zuschlag erhält, unter Berücksichtigung aller Umstände, das wirtschaftlichste Angebot. Der niedrigste Angebotspreis allein ist nicht entscheidend. Dabei wird nach folgendem Schlüssel vorgegangen:

Zuschlagskriterium	Beschreibung	Gewichtung
Fachliche & inhaltliche Eignung	Eignung der Auftragnehmer*innen anhand fachlicher Qualifizierung & Referenzprojekten	35%
Konzept zur Auftragserfüllung	Eignung des eingereichten Konzepts zur Erfüllung der Projektziele; Fachliche & inhaltliche Fundiertheit des Konzepts; Aufbereitung des Konzepts	35%
Angebotspreis	Preis in Euro	30%

- Die Annahme eines Angebotes (Zuschlag) erfolgt in Schriftform per Post.

XV Optionale Auftragsbestandteile

- Die Auftragnehmer*innen können, soweit sie über die nötigen Ressourcen verfügen, ein optionales Angebot unterbreiten, das die Durchführung der Unterrichtseinheiten an den Schulen durch qualifizierte Medienpädagog*innen oder ähnlich qualifiziertes Personal beinhaltet.
- Die Auftragnehmer*innen haben in diesem Falle die Eignung des beauftragten Personals zu gewährleisten.
- Die Unterbreitung dieses optionalen Auftragsbestandteils hat keinen Einfluss auf die oben beschriebenen Zuschlagskriterien.

Wichtiger Hinweis:

Die Ausschreibung steht unter dem Vorbehalt der Zuwendung der entsprechenden Projektmittel durch die Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie.

Ansprechpartner:

Matthias Heider | Projektmanager
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Straße 2 | 10789 Berlin
T +49 30 290 49 290

E heider@stiftung-digitale-spielekultur.de | W www.stiftung-digitale-spielekultur.de