



Vergabekriterien BeLEARN@BFH-Projekte

1 Anforderungen an « BeLEARN-Projekte » seitens Kanton Bern, bzw. BeLEARN

Als BeLEARN-Projekte kommen Projekte in Frage, wenn sie in die folgenden Themenbereiche fallen:

Forschungs- und Entwicklungsprojekte zum Lehren und Lernen und somit zur

- ...Förderung der Digitalen Skills (von Studierenden und/oder Dozierenden) und/oder
- ...Entwicklung/Erprobung/Erforschung digitaler Tools zum Lehren und Lernen und/oder
- ...Auseinandersetzung mit dem Potenzial von Data Science for Education.

Die Projekte sollen einen Impact in der Weiterentwicklung der Bildung haben (d.h. sie dürfen nicht nur auf die Entwicklung der Lehre an der BFH fokussieren) und einen klaren translationalen Charakter haben. BeLEARN versteht unter «Translation» eine schnelle Umsetzung und Nutzbarmachung von Forschungsergebnissen in der Bildungspraxis im Sinne eines Brückenschlags von der Forschung in die Praxis und umgekehrt (z.B. Skalierbarkeit auf andere Bildungsträger, Kommerzialisierbarkeit, Start-ups etc.).

Eine mögliche Kooperation mit einer oder mehreren BeLEARN-Partnerhochschulen und anderen Hochschul- oder Praxispartnern ist gewollt, ideal wäre dies bereits vor Beginn des Projekts geprüft und sichergestellt.

Im Falle einer Förderung mit BeLEARN@BFH Geldern gelten für Mitarbeitende der BFH die folgenden Vorgaben seitens Kanton Bern bzw. BeLEARN:

- Regelmässiges Arbeiten von Projektmitarbeitenden vor Ort am BeLEARN-Hub in Bern (genauer Standort noch offen), um sich mit den anderen Hochschulen und Praxispartnern zu vernetzen
- Regelmässiges Reporting via definierter Milestones an Koordinator/in BeLEARN@BFH und BeLEARN-Geschäftsstelle
- Möglichst Beteiligung mindestens einer BeLEARN-Partnerhochschule
- Drittmittelinwerbung im Umfang von mindestens 50% der gewährten Anschubfinanzierung spätestens bis Projektende wird angestrebt.

2 Vergabekriterien

Kriterium	Typ
(1) Relevante Problemstellung, d.h. Vorhaben fällt in eine oder mehrere Thematiken von BeLEARN: <ul style="list-style-type: none"> – Förderung der Digitalen Skills (von Studierenden und/oder Dozierenden) und/oder – Entwicklung/Erprobung/Erforschung digitaler Tools zum Lehren und Lernen und/oder – Auseinandersetzung mit dem Potenzial von Data Science for Education 	Muss
(2) Das Vorhaben weist translationalen Charakter auf (Schnelle Umsetzung und Nutzbarmachung von Forschungsergebnissen in der Bildungspraxis - Brückenschlag von Forschung in die Praxis und umgekehrt (z.B. Skalierbarkeit auf andere Bildungsträger, Kommerzialisierbarkeit, Start-ups etc.)	Muss
(3) Projekt sieht Kooperation mit mindestens einem BeLEARN und / oder einem oder mehreren externen Partnern vor (Hochschule oder Praxispartner)	Muss
(4) Ziele/angestrebte Ergebnisse sind klar und nachvollziehbar	Muss
(5) Nachvollziehbare Kostenaufstellung sowie Kosten im Verhältnis zum erwarteten Nutzen	Muss
(6) Wissenschaftliche Vorgehensweise entspricht State of the Art	Muss
(7) Vorgesehene Drittmittelwerbung	Kann
(8) Konkreter und nachhaltiger Nutzen für die Bildungspraxis sichtbar	Kann
(9) Berücksichtigung von Heterogenität als Aspekt von Lehr-/Lernsettings	Kann
(10) Die Projektergebnisse werden als Open Research veröffentlicht	Kann

Erfüllungsgrade:

- 4 Punkte: vollständig erfüllt
- 3 Punkte: mehrheitlich erfüllt
- 2 Punkte: zur Hälfte erfüllt
- 1 Punkt: nur teilweise erfüllt
- 0 Punkte: nicht erfüllt oder nicht ersichtlicht