Stellenausschreibung:

Lerncoach Robotik, KI und Algorithmik (m/w/d) im colab Cottbus

40h/ Woche – befristet bis 31.12.2030 mit der Option auf Verlängerung um weitere 5 Jahre

Standort: Cottbus, 2 Stellen

Zum nächstmöglichen Zeitpunkt

Der Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e. V. ist der Ansprechpartner für Medienbildung in Brandenburg. Im Fokus seiner Arbeit steht die Stärkung von Medienkompetenz bei Fachkräften der Kinder- und Jugendarbeit sowie von Lehrkräften.

Mit den „LausitzLabs" ist ein umfangreiches Projekt in der Lausitz gestartet, mit dem der Verband aktiv die Bildungslandschaft im Kontext von Digitalisierung und Strukturwandel fördert. Im Zentrum steht ein großer Makerspace in Cottbus, ergänzt durch Satelliten-Labs und mobile Angebote, die Kinder, Jugendliche, Familien und pädagogische Fachkräfte in der gesamten Region erreichen. Das innovative und regional verankerte Bildungsökosystem für MINT-, Medien- und digitale Bildung sowie gesellschaftliche Teilhabe gilt es aufzubauen. Ziel ist es, Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen chancengerechte Zugänge zu Zukunftskompetenzen zu eröffnen und die Region im Strukturwandel nachhaltig zu stärken.

Ab sofort ist die Position

Lerncoach mit Schwerpunkt Robotik, KI und Algorithmik (m/w/d)

auf der Stufe Referent*in zu besetzten (2 Stellen).

Die Mission:

Sie machen Technik begreifbar. Kinder, Jugendliche und Fachkräfte sollen bei uns Roboter bauen und programmieren, KI-Systeme selbst trainieren und hinterfragen sowie verstehen, wie Algorithmen unseren Alltag steuern. Sie begleiten diese Lernprozesse im offenen Makerspace, in Workshops und in digitalen Lernpfaden und prägen dabei die inhaltliche Ausrichtung des colabs mit.

Ihre Aufgaben

Lernangebote entwickeln und durchführen

- Konzeption und Durchführung von Workshops, Projekttagen, Arbeitsgemeinschaften und offenen Werkstattzeiten zu Robotik, Programmierung, KI und Daten sowie Computational Thinking
- Entwicklung von Lernpfaden (z. B. Roboter entwerfen, bauen und steuern; eigene Bilderkennung trainieren; Citizen-Science-Projekte mit Daten; Gaming-Controller und eigene Apps)
- Einbindung von Themen wie Desinformation, Cybersicherheit, Berufsorientierung, Entrepreneurship Education und Jugendhackt2go
- Anregung zur kritisch-reflexiven Auseinandersetzung mit KI und Algorithmen: Wie funktioniert das, wo liegen Grenzen und Verzerrungen, wer entscheidet?

- Anpassung der Angebote an Altersgruppen (ca. 10 bis 19 Jahre), regionale Bedarfe und Vorkenntnisse, auch für wenig technikaffine Zielgruppen

Begleitung der Teilnehmenden

- Einweisung in Robotik-Systeme, Mikrocontroller, Sensorik und Programmierumgebungen
- Begleitung von Projektarbeiten nach dem Maker-Education-Ansatz (problembasiert, konstruktionistisch)
- Förderung eines sicheren, wertschätzenden und inklusiven Lernumfelds, insbesondere für Mädchen und junge Frauen sowie für Gruppen mit besonderem Unterstützungsbedarf

Qualifizierung von Fachkräften

- Mitwirkung an Schulungen für das Personal der Satelliten-Labs und der mobilen Angebote
- Fortbildungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte in Präsenz, hybrid und online

Technische Betreuung

- Wartung und einfache Fehlerbehebung bei Geräten und Software
- Dokumentation von Störungen und Koordination externer Servicepartner
- Verwaltung von Verbrauchsmaterialien und Ersatzteilen

Das bringen Sie mit:

Fachliche Anforderungen

- Abgeschlossenes Studium (Bachelor oder Master) in Informatik, Ingenieurwissenschaften, Mechatronik, Data Science, Lehramt (MINT) oder einem vergleichbaren Bereich, oder vergleichbare Qualifikation durch einschlägige Praxiserfahrung
- Fundierte Kenntnisse in mindestens einem der Felder Robotik, KI/maschinelles Lernen oder Algorithmik/Programmierung (z. B. Python, Scratch, Blockly, C/C++)
- Praktische Erfahrung mit Robotik- und Mikrocontroller-Plattformen (z. B. Arduino, micro:bit, Calliope, LEGO Spike)
- Erfahrung in der Vermittlung technischer Inhalte an Kinder, Jugendliche oder Erwachsene, möglichst in MINT-Bildung oder Maker Education

Wünschenswert wären außerdem:

- Erfahrung in Makerspaces, FabLabs, Schülerlaboren, Robotik-AGs oder Wettbewerben (z. B. FIRST LEGO League, Jugend forscht)
- Kenntnisse in Computer Vision, Datenanalyse oder Machine-Learning-Tools für Einsteiger (z. B. Teachable Machine)
- Kenntnisse in 3D-Druck, Lasercutting oder Elektronik
- Erfahrung mit Moodle oder anderen Lernplattformen, Interesse an OER

Persönliche Kompetenzen

- Zuverlässige, strukturierte und serviceorientierte Arbeitsweise
- Teamfähigkeit
- Freude daran, komplexe Themen verständlich und kreativ zu erklären
- Neugier, Begeisterung für Technik und Lust, andere dafür zu begeistern
- Fähigkeit, in komplexen Netzwerkstrukturen zu arbeiten
- Interesse an Bildung, Digitalisierung und regionaler Transformation
- Eigenverantwortung, Flexibilität und Verlässlichkeit
- Führerschein Klasse B
- Bereitschaft zu gelegentlichen Abend- und Wochenendterminen
- Bereitschaft zu Dienstreisen in Brandenburg, Deutschland und Europa
- Gute Englischkenntnisse

Sie erwartet:

- Eine abwechslungsreiche Tätigkeit in einem innovativen Bildungsprojekt
- Arbeit in einer modern ausgestatteten technischen Umgebung
- Zusammenarbeit mit einem engagierten interdisziplinären Team
- Gestaltungsspielraum und Möglichkeiten zur Weiterbildung
- Faire Vergütung in Anlehnung an den Tarifvertrag der Länder (nach E11 TV-L)

Die Vielfalt von Perspektiven und Erfahrungsschätzen hat in unserer Arbeit einen zentralen Stellenwert. Wir begrüßen deshalb ausdrücklich Bewerbungen von Menschen diverser geografischer, ethnischer und sozialer Herkunft, Religionen und Weltanschauungen, sexueller Orientierung und Identität, verschiedenen Alters und Geschlechts sowie von Menschen mit Behinderung.

Bitte senden Sie Ihre aussagekräftige Bewerbung inkl. Lebenslauf und Zeugnissen unter Angabe des frühestmöglichen Eintrittstermins an: **bewerbung@medienbildung-brandenburg.de**. Auch Fragen zur ausgeschriebenen Stelle können hier gestellt werden.