

DEEPER LEARNING

Präsentation:

- 1. Eine Person bleibt an eurem Plakat. Diese ist der Experte. Die anderen Gruppenmitalieder verteilen sich gleichmäßig auf die anderen Plakate.
- 2. Der Experte erläutert nun der neuen Gruppe das Plakat. Folgende Impulse können dabei helfen:
 - Das war uns bei der Erstellung besonders wichtig:

 • Darüber haben wir viel diskutiert:

 - Dazu haben wir noch Fragen:

DAS SPIEL DES LERNENS

Spielreaeln

1. Mischt die Karten und teilt sie untereinander gleichmäßig auf.

2. Ein Spieler beginnt: Lies deine erste Karte vor und lege sie auf das Spielfeld. Darauf folgt der nächste Spieler.

3. Passt gegebenenfalls eure nun gelegte Struktur nochmals an. Fügt Pfeile oder andere Symbole hinzu.

Neugierig geworden?

Dann schau einfach über den QR-Code in unserer Taskcard vorbei. Dort findest du nicht nur Materialbespiele sondern auch Antworten auf Fragen rund um die praktische Umsetzung einer Deeper Learning-Einheit.





(Co-)Design durch Lehrkräfte Instruktion und Aneignung Ko-Konstruktion und Ko-Kreation

Authentische Leistung

Phase

Prozess

Auswählen

passender

Materialien/
Bildungsmedien

Gestalten der (hybriden) Lernumgebung Beziehungsgestaltung/ Lernkultur Co-Design:
Gegenseitige
Unterstützung
zwischen
Lehrkräften

Gestalten des
Lerndesigns der DLEinheit, abgestimmt
auf die Bedürfnisse
der Lernenden entlang
der 3 Phasen (im
Idealfall im Team)

Unterrichtsangebot,

das zum/r

Wissensaufbau/
organisation führt.

Auseinandersetzung mit Bildungsmedien (Personalisierungsmöglichkeit) Substantieller
Input durch
Lehrkräfte/
andere
Expert:innen,

Ggf. Einbinden von
Expert:innen und
außerschulischen
Lernorten

Nachweisen des Wissenfundaments Lernziele der Schüler:innen Möglichst
selbstorganisierte und –
regulierte Arbeit der
Schüler:innen an
komplexen
Lernherausforderungen
(meist in Teams)

Zusammenarbeit im Team Anwenden von 21st
Century Skills beim
Vertiefen von
Wissen und dem
Entwickeln der
authentischen
Leistung

Verfolgen eigener
Lernwege (Voice &
Choice) in der kokonstruktiven
Auseinandersetzung

Arbeitsprozesse

Dialogische
Leistungsentwicklung (u.a.
durch
formatives
Feedback)

Arbeitsergebnisse

Lehrkräfte als
Einschätzer:innen
von fachlichen und
überfachlichen
Kompetenzen und
Feedbackgeber:innen

Rolle der Lehrkräfte Authentische
Leistungen (schul-)
öffentlich umsetzen
und darbieten
Reflektieren über:

Lehrkräfte als Unterrichts – designer:innen Lehrkräfte als Wegbereiter:innen des Aufbaus eines Wissensfundaments

entdeckte Stärken oder Interessen Aneignen eines
stabilen
Wissensfundaments

Co-Agency:
Gegenseitige
Unterstützung
zwischen Lernenden,
Lehrkräften und
anderen am Lernprozess
beteiligten
Akteur:innen

Entwickeln von
überfachlichen
Kompetenzen und
tiefgreifendem
(Fach-) Wissen

Darbieten von mehrdimensionalen Arbeitsergebnissen Personalisiertes
Lernen verbindet
Lernen mit
Interessen,
Talenten,
Leidenschaften und
persönlichen Zielen

Adaptive Expertise
beschreibt flexibles,
professionelles
Lehrkräftehandeln, wodurch
in der Fülle der
pädagogischen Situationen
beim Deeper Learning die zur
Lernsituation passende
Unterstützungsstrategie
genutzt werden kann

Instruktion und Aneignung (Phase I): das Wissensfundament wird vermittelt, das sich alle Schüler:innen aneignen müssen, um in die nächste Phase übergehen zu können.

Lehrkräfte als
flexible
Lernunterstützer:
innen mit
adaptiver
Expertise

Voice & Choice =

pädagogisches Prinzip

--> Lernende können

altersangemessen am

Lernprozess

partizipieren.

Voice & Choice:
selbständiges
Ausprobieren und
Einflussnehmen auf das
Wie'und 'Was'des
Lernens

Voice:

Lernende entscheiden über das eigene Lernen Co-Agency meint sich gegenseitig unterstützende Beziehungen und 7usammenarbeit auf Augenhöhe

Trainieren der 4K und der Student Agency

Metakognitives Reflektieren des Lernprozesses

Tiefes Verstehen von Schlüsselkonzepten

Ko-Konstruktion und Ko-Kreation (Phase II): die Lernenden bearbeiten eigene authentische (inter-)disziplinäre Fragestellungen in Teams zur Anregung von:

--> fachlicher

Weiterentwicklung

--> Kompetenzentwicklung in den Rereichen kritisches Denken und Kreativität (4K)

Authentische Leistung (Phase III) = Schüler:innen zeigen authentische Arbeitsergebnisse öffentlich.

21st Century Skills = Fähigkeiten, die im 21. Jahrhundert wesentlich sind, um die Lebensund Arbeitswelt aktiv zu gestalten.

Mastery = Weg des Reherrschens/ Fntwickelns von tiefgehendem Fachwissen und einem Verständnis der Strukturen innerhalb einer (Fach-)Disziplin. Authentische Leistungen
= Arbeitsergebnisse, die
in die reale Lebenswelt
eingebettet sind und in
dieser wirksam werden.
Vertiefung des Wissens
und Verstehensnachweis

Performatives Feedback

= Leistungsrückmeldung

während des

Lernprozesses

--> Unterstützung und

Verbesserung im

weiteren

Voranschreiten

Pesuch

außerschulischer

Lernorte

Choice:
die Stimme der
Lernenden hat im
Lernprozess
Gewicht

In der Regel sind authentische Leistungen Produkte oder Performanzen. 4K
= Kommunikation,
Kooperation,
kritisches Denken
und Kreativität

Im Bereich des Lernens und Innovierens stehen die 4K im Vordergrund

Zeigen des Wissensund Kompetenzzuwachses



Mischt die Karten und teilt sie möglichst gleichmäßig unter euch auf.

Ein Spieler beginnt.
Lies deine erste Karte
vor und lege sie auf
dem Spielfeld ab. Dann
ist der nächste Spieler
dran.

Legt dann die folgenden Karten so an, dass sich eine sinnvolle Struktur ergibt.

- dazu haben wir noch Fragen
 - darüber haben wir viel
- das war uns besonders wichtig
- Lolaeude Imbolse kauueu helteu:

sein Plakat.

Der Experte erklärt

L

Bestimmt einen [xperten, der euer Die anderen verteilen sich gleichmäßig auf die anderen Plakate.

5 Fügt Pfeile oder Symbole hinzu. 4 Jeaepenenfalls an.
[raebnis und passt es