



Aufgabenformate

Strukturen und Möglichkeiten Lernen zu gestalten

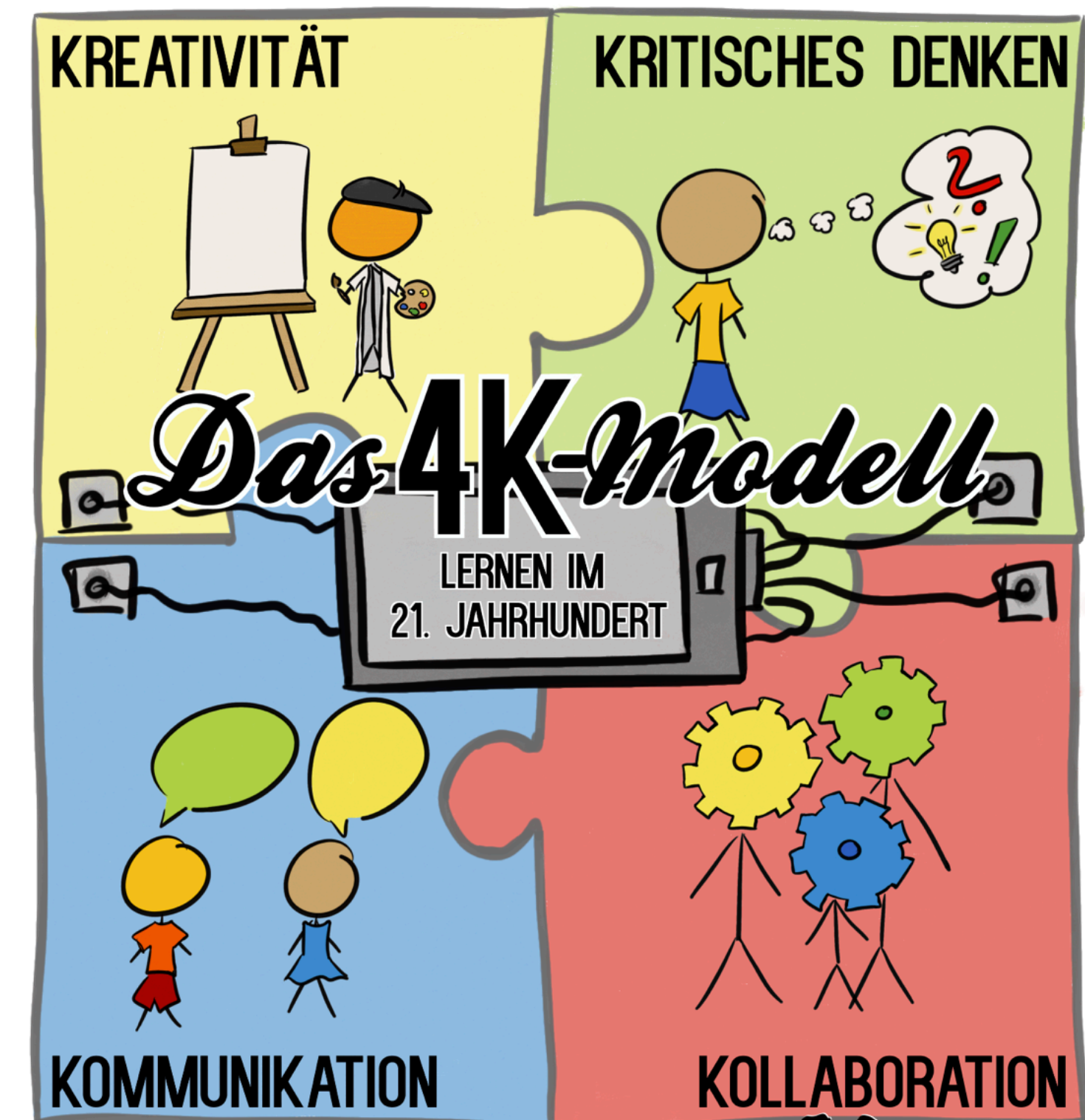
Lernen hat sich verändert ...

Aufgaben???
Prüfungen???
Tests???



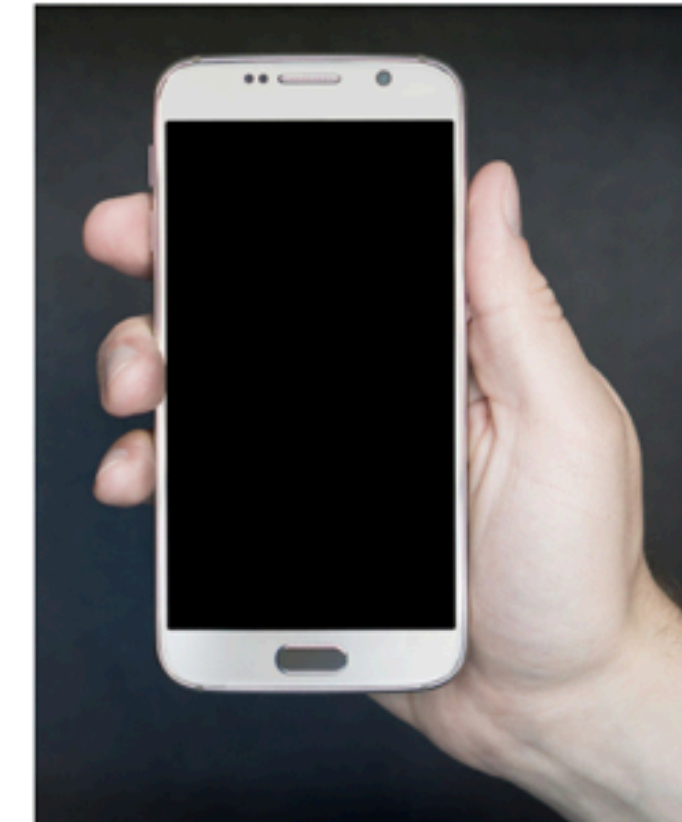
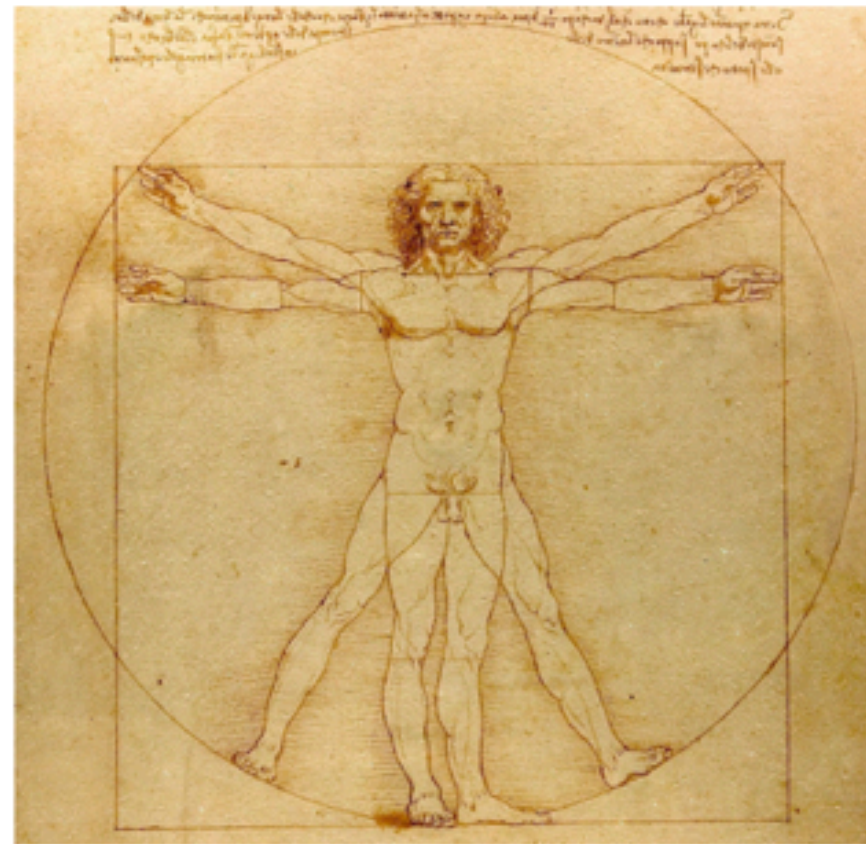
Schule zwischen Realität und Strukturen

- Gutenberg-Galaxis vs. Turing-Universum
- Kompetenzbegriff



Grafik: Kristina Wahl || diefraumitdemdromedar.de  || CC-BY-SA

4K



Kreativität

**kritisches
Denken**

Kollaboration

**Kommuni-
kation**



4K

**Neues
denken
können**

**Selbst
denken
können**

**mit
Anderen
zusammen
denken
können**

**eigenes
Denken
(mit-)
teilen
können**

Kreativität

**kritisches
Denken**

Kollaboration

**Kommuni-
kation**



4K

**Neues
lernen
können**

**Selbst
lernen
können**

**mit
Anderen
zusammen
lernen
können**

**eigenes
Lernen
(mit-)
teilen
können**

Kreativität

**kritisches
Denken**

Kollaboration

**Kommuni-
kation**



4K

**Neues
arbeiten
können**

**Selbst
arbeiten
können**

**mit
Anderen
zusammen
arbeiten
können**

**eigenes
Arbeiten
(mit-)
teilen
können**

Kreativität

**kritisches
Denken**

Kollaboration

**Kommuni-
kation**



Grundsatzband Gymnasium

S. 11

Anforderungssituationen

Kompetenzen zu entwickeln und zu überprüfen bedeutet, dass Schülerinnen und Schüler Denkopoperationen bzw. Handlungen ausführen, die sich auf das Bearbeiten von Problemen beziehen und im Kern eine Lösung erwarten lassen. Solche Anforderungssituationen sind gekennzeichnet durch Komplexität und erfordern:

- bewusstes Aufgreifen vorhandenen Wissens sowie vorhandener Fähigkeiten und Fertigkeiten,
- Erkennen inhaltlicher und methodischer Zusammenhänge,
- Durchdenken und Realisieren angemessener Handlungsschritte,
- Beschaffen erforderlicher Informationen durch die Lernenden,
- Dokumentieren und Präsentieren von Ergebnissen sowie
- Prüfen und Bewerten eigener Lernwege bzw. eigenen Handelns.

Kompetenzverständnis

The future of education and skills: Education 2030

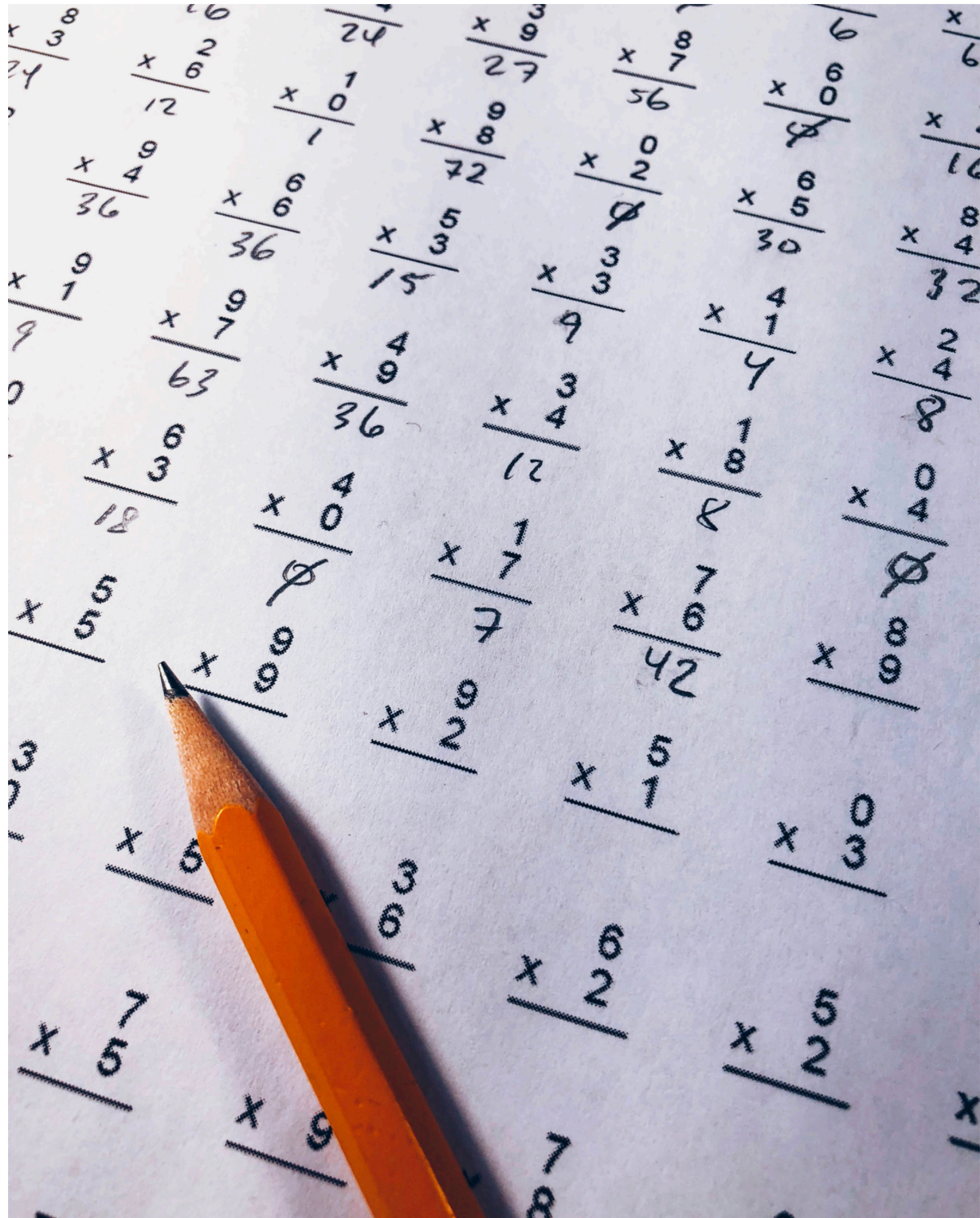


Kompetenzverständnis

These competencies are needed more in societies that continue to become more and more interdependent as they develop, and in economies where the impact of new technologies requires new levels of skills and human understanding. (p.3)



... und was ist mit Aufgaben?



Aufgabenstruktur

- umfangreiche und komplexere Aufgaben über längere Zeiträume
- Unterteilung in kleinschrittige Abfolgen (altersgemäß)
- Wahlmöglichkeiten zu Inhalten, Methoden, Tools
- fächerverbindende Potentiale nutzen

Beispiele



Hier einige konkrete Umsetzungsbeispiele für die Gestaltung von Lehr-Lernszenarien in hybriden Lernsettings:

wöchentliche/tägliche Challenges

- S*S erhalten Herausforderungen, die schnell/einfach zu erledigen sind (täglich)
- **Beispiel:** Foto von Lieblingsposter, Anzahl der parkenden Autos in der Straße, Erstellung eines ABC zu Tieren, ...
- kann fachspezifisch sein, vor allem Gesprächsanlass
- Herausforderung als fächerübergreifende, längerfristige Aufgabe
- **Beispiel:** Papierflieger-Challenge
- mehrere Teilaufgaben: Recherche zur verschiedenen Möglichkeiten der Konstruktion/des Faltens - 3 verschiedene Modelle herstellen; Test der Modelle - Flugweite (messen, vergleichen, diverse Berechnungen); künstlerische Gestaltung des Siegermodells; Recherche zur Geschichte des Flugzeugbaus, ...; Challenge dokumentieren und präsentieren (Adobe Spark, Video, ,, - in Präsenz oder auf LMS zur Verfügung stellen), Feedback ermöglichen - Abschluss: Wettkampf der Siegermodelle vor Ort

... und eine Kollegin aus Bayern hat es umgesetzt!

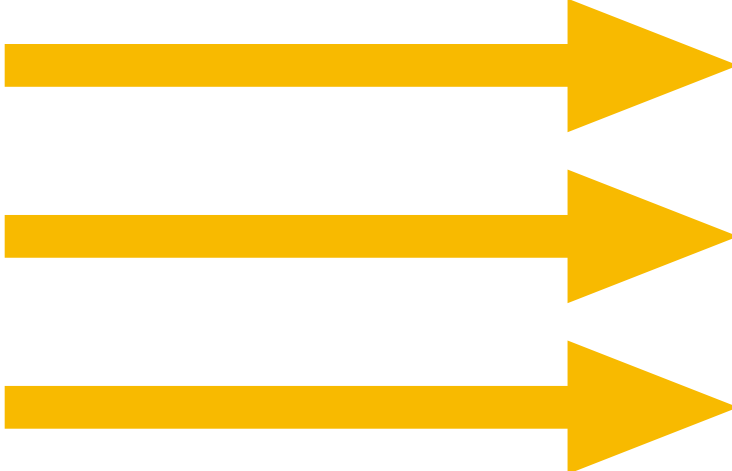
(Für Nachfragen über Twitter an @heidihaselmann)

fächerübergreifende Projekte



... Projekte

fächerübergreifende Projekte

- 
- langfristige Projekte, Beteiligung mehrerer Kolleg:innen verschiedener Fachbereiche
 - kollaboratives Arbeiten der Schüler:innenteams ermöglichen
 - Feedbackschleifen (formative assessment)
 - **Beispiel:** Anlass - Lektüre "Der Schimmelreiter" (Theodor Storm)
 - Ideen zur Umsetzung: historischer Hintergrund, literarische Auseinandersetzung (Personenkonstellation, Konflikte, Sprache, Motive, ...), Dorfleben - Gemeinschaft, Zusammenleben - historische Entwicklung, Deichbau - historisch bis heute - Konstruktion, Materialien, Ebbe/Flut, geographische Lage von großen Deichbauten, Berechnung Böschungswinkel - Deichprofile, Deichbau als Modell (analog und digital), ...

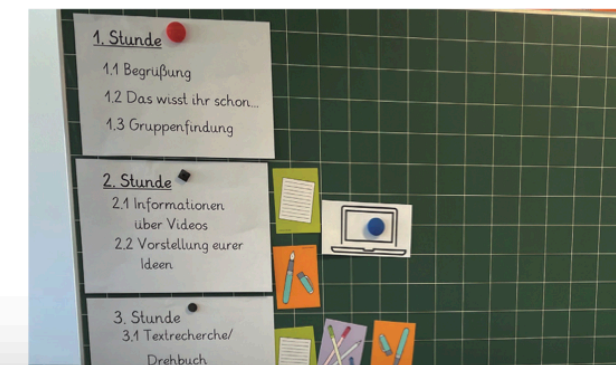
... auch für Grundschulen

Schule in der digital geprägten Welt Ein phasenübergreifendes Projekt der Lehrer*innenausbildung



Videoprojekt: Cybermobbing und Datenschutz

Lisa Herm, Julia Zander, Luisa Mollenhauer,
Florian Bromann, Johanna Richter, Hanna Schwabe



Ziel

Schülerinnen und Schüler der vierten Klasse erarbeiten sich Informationen zu den Themen "Cybermobbing" und "Datenschutz" und erstellen auf deren Grundlage eigene Lernvideos.

Dabei widmen sie sich übergeordneten Fragen wie z. B.

1. Wie schütze ich meine eigenen Daten in einer digitalen Umgebung?
2. Was heißt Urheberrecht und wie gehe ich damit um?
3. Gibt es Ausgrenzung auch im Internet und was kann ich dagegen tun?

OER

In diesem Bereich stehen Unterrichtsmaterialien als [Open Educational Resources](#) zur Verfügung. Die Lizenzangaben sowie Urheber*innen können den einzelnen Beiträgen entnommen werden.

[Ebene Figuren mithilfe der App BookCreator kreativ gestalten](#)

Die Unterrichtseinheit verbindet eine Kompetenzförderung im Kunst- und Mathematikunterricht mit der Förderung von digitalen Kompetenzen. Die Schüler*innen lernen mithilfe der App *BookCreator* geometrische Formen kennen und können diese vor dem Hintergrund einer digitalen Lernumgebung beschreiben und angemessen präsentieren.

[Digitaler Stadtführer mit BookCreator](#)

Innerhalb der Unterrichtseinheit entwickeln und gestalten die Schüler*innen einen digitalen Stadtführer über die Sehenswürdigkeiten der Stadt Stendal mithilfe der *BookCreator* App.

[Einsatz von Kindersuchmaschinen für die erste Recherchearbeit im Internet](#)

Mithilfe der Unterrichtseinheit sind die Schüler*innen in der Lage, im Internet nach Informationen zu suchen und diese für Unterrichtsinhalte zu nutzen, indem sie in Einzelarbeit mithilfe altersgerechter Suchmaschinen gezielt Informationen über ein Haustier suchen, diese in einem Steckbrief festhalten und den Steckbrief in wechselnder Partnerarbeit vorstellen.

Fazit

8 Feststellungen zum veränderten Lernen unter den Bedingungen der Digitalität:

1. Lernen wird zeit-, orts- und institutionsunabhängig.
2. Basiswissen allein reicht nicht als Wissen aus, sondern muss um konkrete Such- und Verarbeitungsstrategien ergänzt werden.
3. Wissensbereiche verschieben sich in ihrer Wichtung und neue kommen hinzu.
4. Halbwertszeit von Faktenwissen sinkt und es ist ein ständiges Neulernen bzw. Vernetzung von Wissen notwendig. (Lebenslanges Lernen)
5. Kompetenzen kann man sich nur durch aktive Auseinandersetzung mit den Lerngegenständen erwerben, deshalb muss der Schwerpunkt auf einem schülerzentrierten Unterricht liegen.
6. Lernen wird individueller. Dies muss sich auch auf Abschlüsse/Prüfungen auswirken.
7. Für Lernen als Prozess eines Individuums wird das Arbeiten in Netzwerken immer bedeutender.
8. Netzwerke werden Ort des Lernens. Sie dienen nicht nur dem Erwerb von Wissen, sondern sie ermöglichen, Wissen aktuell zu halten, anzupassen und zu evaluieren.

