BEGLEITMATERIALIEN

Deeper Learning

mit Prof. Dr. Anne Sliwka

ZUM THEMA

Im 21. Jahrhundert gewinnen komplexe Kompetenzen wie kritisches Denken und kreatives Problemlösen an Bedeutung. Doch ohne fachliches Vorwissen und praktische Fertigkeiten ist es nicht möglich Probleme zu lösen oder kreativ zu sein. Genau darum geht es beim Deeper Learning: Wie können Lernende sich substantielles fachliches Wissen und handlungsrelevante Fähigkeiten aneignen, um damit komplexe Probleme kreativ zu lösen?

Die Aneignung von Wissen einerseits und den vier zentralen überfachlichen Zukunftskompetenzen Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken und Kreativität andererseits, gehen beim Deeper Learning Hand in Hand. Beim Deeper Learning werden Wissensaneignung und kreatives Problemlösen in einem Lernarrangement verknüpft und aufeinander bezogen. Es geht jetzt um die Weiterentwicklung dieser Pädagogik für das digitale Zeitalter.

Definition

„Deeper Learning beschreibt eine Pädagogik, in der Lernende sich tiefgreifend mit Wissen auseinandersetzen und selbst Wissen generieren, indem sie es sowohl über instruktiv gesteuerte Prozesse der Aneignung als auch über selbstregulierte Prozesse der Ko-Konstruktion und Ko-Kreation verarbeiten."

Deeper Learning Initiative, Heidelberg School of Education

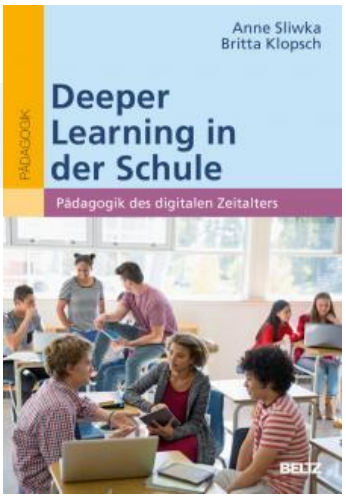
ZUR PERSON

Prof. Dr. Anne Sliwka

Universität Heidelberg

- 1990–1994: Lehramtsstudium (Gymnasium) und Studium der Politischen Philosophie, der Geschichte und der Erziehungswissenschaft
- 1994– 1999: Promotionsstudium sowie Dissertation: „Transplanting Liberal Education", University of Oxford
- 1997–2002: Lehrerin der Deutschen Schülerakademie
- 1998–2000: Projektmanagerin Bertelsmann Stiftung: International Network of Innovative School Systems (INIS)
- 2000–2002: Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Allgemeine Erziehungswissenschaft und Empirische Bildungsforschung, Universität Erfurt
- 2003–2005: Projektleiterin bei „Demokratie lernen und leben", Universität Mannheim
- 2005 –2008: Professorin für Bildungswissenschaft, Universität Trier
- 2009–2013: Professorin für Bildungswissenschaft und Prorektorin für Forschung, internationale Beziehungen und Diversität, PH Heidelberg
- seit 2013: Professorin für Bildungswissenschaft, Universität Heidelberg und Gastprofessorin, Pädagogische Hochschule Heidelberg
- 2015: Gründung der Deeper Learning Initiative, angesiedelt am Institut für Bildungswissenschaft und an der Heidelberg School of Education (HSE)

MATERIALSAMMLUNG



Einstieg ins Thema

- Das Buch von Anne Sliwka und Britta Klopsch: Deeper Learning in der Schule: Pädagogik des digitalen Zeitalters (Beltz | 2022 | broschiert, 221 Seiten | ISBN:978-3-407-25921-9)
- Schnelleinstieg zu Deeper Learning mit Xenia Gäckle: Deeper Learning, Bildung für Menschen im 21. Jahrhundert, Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, Institut für Bildungswissenschaft.
- Das Deeper Learning Unterrichtsmodell von Schule Digital.
- Vortrag von Anne Sliwka: Auf dem Weg zum „Deeper Learning" – wie die Digitalisierung das Lernen in Australien, Kanada und Singapur verändert, 3. Forum "Digitale Stadt" der Stadt Heidelberg.

Vertiefung zum Thema

1. Website der Deeper Learning Initiative – Die unter dem Dach der Heidelberg School of Educatoin angesiedelte Deeper Learning Initiative ist ein Innovationszentrum für die Entwicklung einer Pädagogik, die Menschen in der Welt des 21. Jahrhunderts gerecht wird.
2. YouTube-Kanal der Deeper Learning Initiative – zahlreiche Videos, oft von Studierenden zur Erklärung von Deeper Learning erstellt.
3. Webvortrag von Anne Sliwka: Deeper Learning: Impulsvortrag, Konferenz der Preisträger des Deutschen Schulpreises, Die Deutsche Schulakademie.
4. Interview mit Anne Sliwka Kreativität ist nicht möglich ohne Vorwissen, PLAN BD Online-Magazin für Schule in der Kultur der Digitalität, Forum Bildung Digitalisierung.
5. Deeper Learning Competencies der Hewlett Foundation.
6. Expertenstimmen von Anne Sliwka und Britta Klopsch auf dem Deutschen Schulportal.
7. Anne Sliwka (@SliwkaAnne) auf Twitter.

EINSTIEG INS THEMA

Einstieg als Team

Suche Dir mindestens eine weitere Lehrkraft, mit der Du ko-konstruktiv und ko-kreativ die drei Phasen des Deeper Learning entwickest.

1. Fangt klein an und wählt Inhalte zu einem fachlichen oder auch interdisziplinären Thema.
2. Startet einen Testballon.
3. Wertet die Testphase für euch aus und entwickelt euer Angebot dementsprechend weiter. Der Vorteil der Materialien auf einer digitalen Lernplattform ist, dass sie problemlos wieder verwendet, angepasst und weiter entwickelt werden können.
4. Nutzt die Synergien mit euren Kolleg*innen und habt Spaß.

Einstieg individuell

1. Sieh Dir die Lehrpläne an und entscheide, welche Themen sich für eine Deeper Learning Sequenz eigenen.
2. **Phase 1– Instruktion und Aneignung**: Lege fest, welche Wissensbestandteile auf der digitalen Lernplattform vorbereitet werden müssen und überlege das kreative Assesement zwischen Phase 1 und 2.
3. **Phase 2 – Ko-Konstruktuion und Kreation**: Entwickel die Lernpfade für die Schüler*innen.
4. **Phase 3 – Authentische Leistung**: In welcher authentischen Leistung können die Lernpfade aus Phase 2 münden?
5. Auf der Website der Deeper Learning Initiaive gibt es Unterrichtsbeispiele, an denen Du dich orientieren kannst.
6. Hab Spaß.

LIZENZHINWEIS

Dieses Dokument von Anne Sliwka und der Agentur J&K – Jöran und Konsorten steht als Gesamtwerk unter der Lizenz CC BY 4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Die Bilder / Logos als eigenständige Werke fallen nicht unter die Lizenz.

Das angehängte Glossar fällt ebenfalls nicht unter die freie Lizenz. Es stammt aus dem Buch von Anne Sliwka und Britta Klopsch: Deeper Learning in der Schule: Pädagogik des digitalen Zeitalters Buch | Beltz | 2022 | S. 190-196

GLOSSAR: Zentrale Begriffe rund um Deeper Learning

(aus dem Buch von Anne Sliwka und Britta Klopsch: Deeper Learning in der Schule: Pädagogik des digitalen Zeitalters Buch | Beltz | 2022 | S. 190-196)

21st Century Skills

Fähigkeiten, die im 21. Jahrhundert wesentlich sind, um die Lebens- und Arbeitswelt aktiv zu gestalten. Im Bereich des Lernens und Innovierens stehen die 4K – Kommunikation, Kooperation/Kollaboration, kritisches Denken und Kreativität – im Vordergrund.

Agency

Überzeugung eines Individuums, mit und in der (Lern-)Umgebung selbstbestimmt und aktiv Lernprozesse zu steuern, über Ziele zu entscheiden und den Lernzuwachs eigenverantwortlich zu kontrollieren.

(Lern-) Coaching

Beratende Unterstützung der Lernenden in der Entwicklung ihrer persönlichen Lernkompetenz oder hinsichtlich eines Lernprozesses. Übergreifende Zielstellung ist, die Handlungsautonomie der Lernenden zu stärken.

Cognitive Apprenticeship

Modell zur Unterstützung individueller Lernprozesse, nach dem die Lehrkräfte je nach Bedürfnissen der Lernenden unterschiedliche Unterstützungsmaßnahmen anwenden (vormachen, coachen, Lerngerüste bauen [Scaffolding], beobachten und zurückziehen, laut denken, entdecken und reflektieren).

Design for Learning

Lehrkräfte arbeiten gemeinsam – ausgehend vom Wissen über Lern- und Bildungsziele einerseits und vom Lernstand/Vorwissen ihrer Schülerinnen und Schüler andererseits – am Design von Unterricht nach dem Deeper Learning-Modell.

Dialogische Leistungsentwicklung

Lernende entwickeln ihre authentischen Leistungen im Dialog mit Lehrkräften, die ihnen formatives Feedback geben.

Expertise

Begründungswissen, Handlungswissen, Eigenschaften und Fähigkeiten, die eine Person zu einem Experten/einer Expertin auf einem Gebiet machen.

adaptive E.

Flexibles Lehrerhandeln, das dazu beiträgt, mit unbekannten Lehr-Lern-Situationen produktiv umzugehen und Probleme schülerorientiert zu lösen.

routinebasierte E.

Festgelegtes Lehrerhandeln, das dazu beiträgt, Herausforderungen zu bewältigen, für die es klar definierte Herangehensweisen gibt.

Flow

Zustand im Lernprozess, in dem die Lernenden so vertieft arbeiten, dass sie Zeit und Raum um sich herum vergessen.

Hybride Lernumgebung

Die Verbindung der traditionellen Lernumgebung Schule mit Lernanlässen in der digitalen Welt sowie mit außerschulischen Bildungsorten und Expertinnen/Experten.

Identität

Selbst erlebte innere Einheit einer Person, die sich in steter hochindividueller Anpassungsleistung von inneren und äußeren Welten bildet.

Instruktions- und Aneignungsphase

Erste Phase einer Deeper Learning-Einheit, in der das Wissensfundament vermittelt wird, das sich alle Schülerinnen und Schüler aneignen müssen, um in die nächste Phase übergehen zu können.

Klassenführung (Classroom Management)

Handlungen und Strategien, die eingesetzt werden, um in einer Klasse effektive Organisationsstrukturen dauerhaft zu etablieren. Ziel ist es, die Klasse so zu führen, dass alle Lernenden effektiv lernen und sich entwickeln können.

Kognitive Aktivierung

Die individuelle intellektuelle Anregung der Lernenden, die von der Passung an das jeweilige Vorwissen und die vorhandenen Fähigkeiten abhängt.

Ko-Konstruktion

Das aktive Zusammenbringen von Sichtweisen, Ideen, Wissen und Fähigkeiten, die zu einem Ganzen verschmolzen werden, um Aufgabenstellungen gemeinsam zu lösen.

Ko-kreative und ko-konstruktive Phase

Zweite Phase einer Deeper Learning-Einheit, in der die Lernenden eigene authentische (inter-)disziplinäre Fragestellungen in Teams bearbeiten. Neben einer fachlichen Weiterentwicklung wird die Kompetenzentwicklung in den Bereichen Kooperation, Kommunikation, kritisches Denken und Kreativität (4K) angeregt.

Kompetenzraster

Tabellarische Übersicht, innerhalb derer Kompetenzen und Fähigkeiten in zunehmender Komplexität dargestellt sind und die der Rückmeldung dient.

Konstruktive Unterstützung

Beschreibt Art und Ausmaß, in welchem Lernende in ihren individuellen Lernprozessen durch die Lehrkraft begleitet und bei Schwierigkeiten unterstützt werden. Ziel ist die Förderung des selbstständigen und verantwortungsbewussten Lernens der Heranwachsenden.

Kooperative Professionalität

Tiefgreifende Form der professionellen Zusammenarbeit, die Schule sowie die darin stattfindenden Lernprozesse aus mehreren Perspektiven berücksichtigt. Sie beruht auf intensivem Dialog, konstruktivem Feedback und der kontinuierlichen gemeinsamen Beforschung und Entwicklung des Unterrichts.

Kreativität

Fähigkeit, problemlösend und gestaltend innerhalb eines Wissensgebietes zu handeln oder etwas Neues zu entwickeln.

Leistungseinschätzung (Assessment)

Systematisches Erfassen von Leistungen, die in einem Prozess erbracht wurden und in einem Ergebnis münden.

authentische L.

Kompetenzbasierte Leistungseinschätzung, die auf authentischen, das heißt lebensnahen Aufgabenstellungen aus dem Alltags- oder Berufsleben beruht. Die Lernenden arbeiten dabei als Experte und Expertin im jeweiligen Fachgebiet und werden ganzheitlich eingeschätzt.

formative L.

Leistungsrückmeldung während des Lernprozesses mit dem Ziel, den Lernprozess im weiteren Voranschreiten zu optimieren.

Lernen

Designbasiertes L.

Die Lernenden entwickeln ein Produkt und wenden dabei die Prinzipien des Designs an.

Forschend-erkundendes L.

Lernformat, bei dem die Lernenden im Rahmen eines Forschungsprozesses Themen und Fragestellungen selbstständig beforschen und dabei vertieftes Wissen erlangen. Die Fragestellungen werden von den Lernenden selbstständig entwickelt, der Forschungsprozess eigenständig geplant und reflektiert sowie die Ergebnisse präsentiert.

Lernen durch Engagement

Lernformat, das Unterrichtsinhalte mit dem Engagement für das Gemeinwohl und die Zivilgesellschaft verbindet. Es geht darum etwas für andere zu tun (Service) und sich kognitiv zu entwickeln (Learning). Fachwissen, Fähigkeiten und Kompetenzen werden dabei konkret angewendet und weiterentwickelt.

Multifunktionales Lernzentrum (Learning Commons)

Zentrale schulische Einrichtung, meist in Form einer weiterentwickelten Bibliothek, die unterschiedliche Ressourcen (Medien, Technologien, Räume und Einrichtungsgegenstände) bereitstellt, um flexibles und kreatives Lernen zu unterstützen.

Personalisiertes L.

Verbindet Lernen mit Interessen, Talenten, Leidenschaften und persönlichen Zielen. Die Lernenden haben Mitspracherecht und Wahlmöglichkeit beim »Wie« und »Was« des Lernens und Einfluss auf die Zielplanung.

Phänomenbasiertes L.

Die Lernenden setzen sich aus unterschiedlichen fachlichen Perspektiven mit einem vielschichtigen Thema (Phänomen) auseinander, um komplexe transdisziplinäre Zusammenhänge zu verstehen und dadurch kritisches Denken zu lernen.

Problembasiertes L.

Die Lernenden entdecken ausgehend von einem Problem Wissenszusammenhänge und entwickeln Problemlösungsfähigkeiten, während sie ihr Basis- und Vorwissen mit neu Erlerntem lösungsorientiert verknüpfen. Dabei sollen sie durch aktives Erforschen realer Herausforderungen oder Probleme tiefergreifendes Wissen erlangen.

Projektbasiertes L.

Lernformat, bei dem die Lernenden Wissen und Fähigkeiten erwerben, indem sie über einen längeren Zeitraum im Rahmen eines Projekts gemeinsam und eigenständig an einer Problemlösung, einem Produkt oder einer Performanz arbeiten. Dabei bauen sie Wissens-, Fähigkeits- und Kompetenzstrukturen auf.

Personalisierung

Verfolgt das Ziel, innerhalb des Deeper Learning-Phasenmodells die konkreten Lernbedürfnisse und Lernziele, die kulturellen und sprachlichen Hintergründe sowie die Interessen der oder des Lernenden aktiv in der Gestaltung der einzelnen Phasen zu berücksichtigen.

Phase der authentischen Leistungserbringung

Dritte Phase in Deeper Learning-Einheiten, in der die Schülerinnen und Schüler authentische Arbeitsergebnisse öffentlich zeigen.

Scaffolding

Bereitstellung von »Lerngerüsten«, mit deren Hilfe Lernende gezielt an Aufgaben und Lösungswege herangeführt werden. Mit steigender Kompetenz werden die Hilfestellungen sukzessive verringert, bis auf sie ganz verzichtet werden kann.

Selbstkonzept

Wahrnehmung der eigenen Stärken, Schwächen und Fähigkeiten in Bezug auf Lernprozesse.

dynamisches S. (growth mindset)

Einstellung, dass alle Fähigkeiten und Kompetenzen weiterentwickelt werden können, wenn man sich im Lernprozess engagiert.

statisches S. (fixed mindset)

Einstellung, dass (Lern-)Begabung, Stärken und Schwächen angeboren sind, weshalb sie trotz Arbeitsengagement nur sehr begrenzt weiterentwickelt werden können.

Tiefenstrukturen

Qualitätsmerkmale von Lehr- und Lernprozessen, die für Beobachter zunächst unsichtbar sind. Sie beziehen sich auf Interaktionen zwischen Lernenden und Lehrenden sowie die Auseinandersetzung von Lernenden mit Lerninhalten. Sie werden oft durch die Konzepte Klassenführung (Classroom Management), konstruktive Unterstützung und kognitive Aktivierung verdeutlicht.

Tiefgreifendes Fachwissen (Mastery)

Mastery ist Lernprozess und Lernziel zugleich. Es umfasst das substanzielle Wissen über Inhalte, den Transfer dieses Wissens sowie das Verständnis der Struktur eines Feldes oder einer Disziplin.

Voice und Choice

Pädagogisches Prinzip, das Lernenden ermöglicht, altersangemessen im Lernprozess zu partizipieren. Dies bedeutet, dass sie eigene Entscheidungen treffen (Choice) und ihren Stärken und Schwächen Ausdruck verleihen (Voice), wodurch sie sich selbstbewusst und eigenständig der eigenen Entwicklung widmen.

Wissen

Kenntnisse in einem bestimmten Fachgebiet bzw. über ein bestimmtes Fachgebiet.

Deklaratives W.

Faktenwissen und sprachlich gefasste Theorien und Weltbeschreibungen.

Konzeptuelles W.

Vielfach vernetztes domänenspezifisches Begriffswissen, das sich zeigt, wenn Klassifikationen, Prinzipien, Kategorien, Modelle oder Schemata verbalisiert werden.

Metakognitives W.

Strategisches Handlungswissen, das dazu beiträgt, den eigenen Lernprozess zu steuern sowie Informationsverarbeitungsstrategien und Problemlösestrategien gezielt anwenden zu können.

Prozedurales W.

Wissen über Prozesse und Vorgehensweisen, das auf konzeptuelles und deklaratives Wissen zurückgreift. Es tritt in routinierten Handlungsweisen auf und kann nicht immer verbalisiert werden.

Wissensfundament

Mindestniveau an Wissen und Kompetenz, das sich Lernende in der Phase I des Deeper Learning aneignen müssen, um in der darauffolgenden Phase kreativ und ko-konstruktiv weiterführende Lernprozesse anstoßen zu können.

Zone der nächsten Entwicklung

Beschreibt das Lernpotenzial im Bereich Wissen, Kompetenzen und Fähigkeiten, das eine Person gerade noch nicht zeigt, im nächsten Lernschritt mit kompetenter Unterstützung aber erreichen kann.