

Deeper Learning

Präsentation LeLe 17.12.2025

Valerie, Ruben, Johanna

Gliederung

1. Theorie
2. Unterrichtsbeispiel
3. Kritischer Blick

Theorie

Was ist Deeper Learning?



Zusammenarbeit
von Lehrkräften

Deeper Learning

Pädagogik des digitalen
Zeitalters —> Fokus auf
21st-Century-Skills

Förderung von
Handlungskompetenzen:
Kollaboration,
Kommunikation,
Kreativität, kritisches
Denken, Problemlösen, ...

Wichtige **Grundkonzepte:**
Identität, Mastery, Student
Agency, Voice & Choice,
Autonomy-Supportive
Teaching

Phasenmodell:

- 1) Instruktion
- 2) Ko-Konstruktion und Ko-Kreation
- 3) Authentische Leistung

Unterricht, in den sich
SuS **aktiv** einbringen

erweiterte Form der
Projektarbeit

Phasenmodell

(Basierend auf Sliwka/
Klopsch 2022)

	Ziele	Prozess	Rolle der Lehrkraft
Phase 0: Co-Design	<ul style="list-style-type: none"> - Auswahl eines geeigneten Themas für eine Deeper-Learning-Einheit - Gestaltung anhand der 3 Phasen 	<ul style="list-style-type: none"> - Auswahl und Strukturierung fachlicher Inhalte - Gestaltung von Lernpfaden und Aufgaben - Einsatz geeigneter (digitaler/hybrider) Lernumgebungen 	<ul style="list-style-type: none"> - Lehrkräfte als Lerndesigner:innen, die im Team Deeper-Learning-Einheiten entwickeln
Phase 1: Instruktion und Aneignung	<ul style="list-style-type: none"> - Aufbau eines gemeinsamen Wissensfundaments - Sicherung zentraler fachlicher Grundlagen - Orientierung und Sicherheit im Lernprozess 	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstorganisiertes Auseinandersetzen mit Lernmaterialien - (Spielerische) formative Überprüfung des Wissensfundaments 	<ul style="list-style-type: none"> - Lehrkraft als Wissensvermittler:in, Input geben - Neugier in den SuS wecken, um so Wissensaufbau anzuregen
Phase 2: Ko-Konstruktion und Ko-Kreation	<ul style="list-style-type: none"> - Vertiefung und Vernetzung des Wissens - Gemeinsames Entwickeln von Lösungen und Ideen - Anwendung des Fachwissens 	<ul style="list-style-type: none"> - Lernende können ihren Lernweg durch Voice und Choice aktiv mitgestalten - Lernende arbeiten möglichst eigenständig in Teams - Gegebenenfalls Einbindung externer Expert:innen - Laufendes Feedback und Reflexion 	<ul style="list-style-type: none"> - Lehrkraft als flexible Lernunterstützer:in mit adaptiver Expertise
Phase 3: Authentische Leistung	<ul style="list-style-type: none"> - Darstellung des Kompetenz- und Wissenszuwachses durch authentische Lernleistungen - Erleben von Anerkennung für die eigene Leistung und Stärkung von Selbstwirksamkeit - Reflexion des individuellen Lernprozesses 	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation der authentischen Leistung vor einem Publikum - Reflexion des gesamten Lernprozesses, der Zusammenarbeit im Team und der persönlichen Entwicklung 	<ul style="list-style-type: none"> - Förderung einer wertschätzenden Feedbackkultur (zugewandt und unterstützend) - Begleitung der Präsentation der authentischen Leistung - Geben gezielter Reflexionsimpulse

The background of the slide features a repeating pattern in a light blue color against a darker blue background. The pattern is characteristic of the Jugendstil (Art Nouveau) movement, featuring stylized, flowing lines that form floral and plant motifs. The design includes clusters of small, five-petaled flowers at the top and bottom, with long, slender, curved stems and leaves that sweep upwards and downwards, creating a sense of organic movement and symmetry.

Unterrichtsbeispiel

Einheit zum Thema „Jugendstil“ in Klasse 9

Phasenmodell Unterrichtsbeispiel

Phase 1: Instruktion und Wissensaneignung	Phase 2: Ko-Konstruktion und Ko-Kreation	Phase 3: Authentische Leistung — Gallery Walk
<p><u>Umfang:</u> 1 Doppelstunde</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lehrkraft gibt Einführung in die Epoche des Jugendstils und den historischen Kontext - Multimedia-Stationsarbeit (SuS arbeiten an verschiedenen Stationen, bestehend aus Info-Texten, Büchern und Tablets) - Wissensprüfung (z.B. in Form eines digitalen Quizzes oder falls möglich im Rahmen eines Ausstellungsbesuchs) 	<p><u>Umfang:</u> 2 Doppelstunden</p> <ul style="list-style-type: none"> - AB ornamentale Gestaltung zur Lockerung - Gruppeneinteilung und Aufgabenstellung - Verschiedene Projekte werden in den jeweiligen Gruppen individuell geplant - SuS fertigen Designs und Skizzen an - Kollaborative Umsetzung des Objekts - Lehrkraft gibt formatives Feedback, Verbesserungsvorschläge und Ideen 	<p><u>Umfang:</u> 1 Doppelstunde</p> <ul style="list-style-type: none"> - Präsentation der entstandenen Objekte in einer Mini-Ausstellung in der Klasse - Möglichkeit, eine Ausstellung im Schulhaus zu kuratieren, eine Vernissage zu veranstalten und die Ausstellung für die Schulgemeinschaft und Eltern zu öffnen

Anmerkung nach der Präsentation: Bereits in Phase 1 Verknüpfung zu Lebensrealität der SuS machen: Entweder thematisch („Wo macht sich der Jugendstil heute noch bemerkbar?“) oder inhaltlich („Welche Fragen aus dem Jugendstil sind heute noch relevant?“) —> Thema Ästhetisierung von Konsum durch Werbung, Verzierung, etc.)

Kritischer Blick

Was sind die Vor- und Nachteile dieses
Konzepts?

Vor- und Nachteile für den (Kunst-)Unterricht

Pro

- Kombination aus Wissenserwerb und Entwicklung von Handlungskompetenzen
- Projektarbeit geeignet für Kunstunterricht
 - > Verzahnung Theorie und Praxis
- Identifikation und Selbstbestimmung der SuS
 - > gesteigerte Motivation durch aktive Teilnahme
- Differenzierung
- Soziales Miteinander
- Öffnung des Lernraums
- Längerer und intensiver Arbeitsprozess zu einem Thema
 - > kann sehr tief behandelt werden
- Neue Lern- und Prüfungskultur (authentische Leistungen)
- Interdisziplinär einsetzbares Konzept
- Ko-Kreation auch zwischen Lehrkräften möglich
- Gerüst des Phasenmodells gibt Planungssicherheit
- Positiv für Schulimage

Contra

- Eingeschränkte Nutzbarkeit im Kunstunterricht durch Fokus auf Ko-Kreation (nicht jedes künstlerische Projekt lässt sich in Kollaboration umsetzen)
- Klassische Probleme der Gruppenarbeit
- Einzelne Positionen sind schwer zu fassen
 - > Bewertung?
- Fokus auf digitale Tools setzt Kompetenzen der SuS voraus
- Sehr zeitintensiv —> Lange Arbeit an einem Projekt kann für manche SuS repetitiv und langweilig werden
- Nicht jeder Lerntyp kommt mit diesem Format klar
- Ungewisses Outcome
- Großer Planungsaufwand für Lehrkraft, damit Unterricht strukturiert abläuft —> Workload
- Von Lehrkraft wird viel gefordert (muss in verschiedene Rollen schlüpfen, individuell auf SuS eingehen, ...)

Fazit

zu Deeper Learning

Quellen

Klopsch, B.; Adams, E. (2024): Didaktik der Kulturschule. Impulse aus Wissenschaft und Praxis. Weinheim; Basel: Beltz Juventa

<https://hse-heidelberg.de/hsedigital/hse-digital-teaching-and-learning-lab/deeper-learning-initiative>

<https://www.youtube.com/channel/UC55EE8AM7-fHPv5jMUfXOMQ>



Danke für's Zuhören!