

siA-Fachtag 2023

Workshop 1: Handlungsorientierte Lehr-Lern-Situationen auf DQR 6 in neuen Räumen

Wie kann Lernen gelingen?

Stellen Sie sich vor, Sie starten in die siA.
Statements zum Lernen...

<https://oncoo.de/it82>

**Wie lerne
ich?**

**Mit wem
lerne ich?**



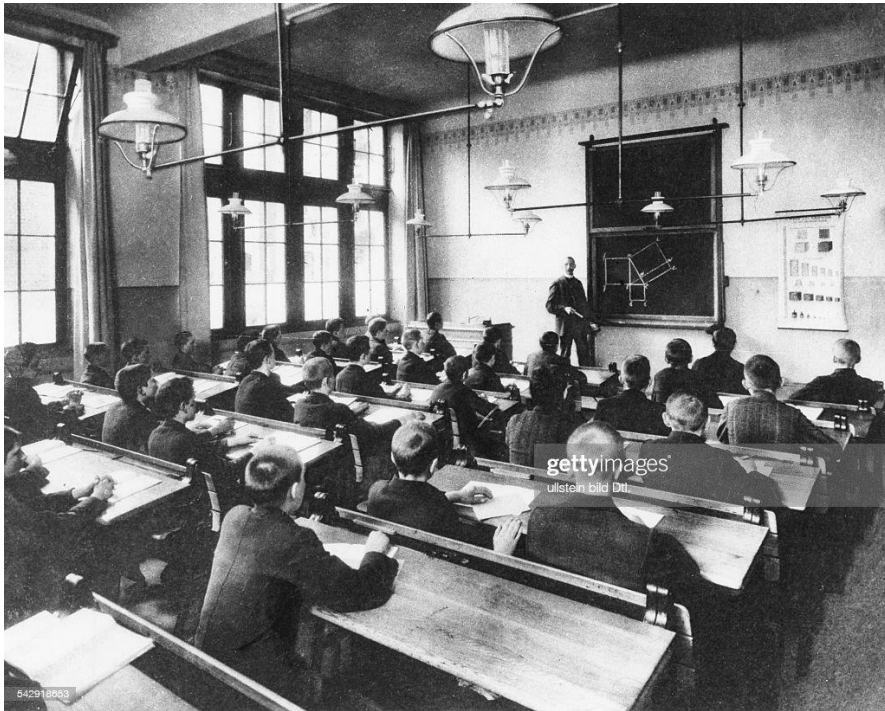
**Wann lerne
ich?**

**Wo lerne
ich?**

**Was sonst
noch?**

Impuls 1: Reinhard Kahl

Der Raum ist der Dritte Pädagoge



<https://media.gettyimages.com/photos/germany-school-around-1900-class-at-school-getting-a-geometry-lesson-picture-id542918653>



<https://i.pinimg.com/originals/89/17/bf/8917bf39040dfc20cc6f106e58291c81.jpg>

Wie kann Lernen gelingen?

Wie sieht ein Lernraum aus, in dem unterschiedliche Interessen von Lernenden berücksichtigt werden können und ein Kompetenzerleben möglich ist?

Erstellen Sie einen Lernraum nach Ihren Vorstellungen und präsentieren Sie diesen kurz der Gruppe.

Material: Flemo-Kasten

Zeit: 15 Min.

Impuls 2: Diethelm Wahl

Subjektive-Theorien: Lehr-Lernverständnis

**Vom trägen Wissen zum
kompetenten Handeln.**



Abb. 1: Beispielzeichnung 1 vom Semesteranfang

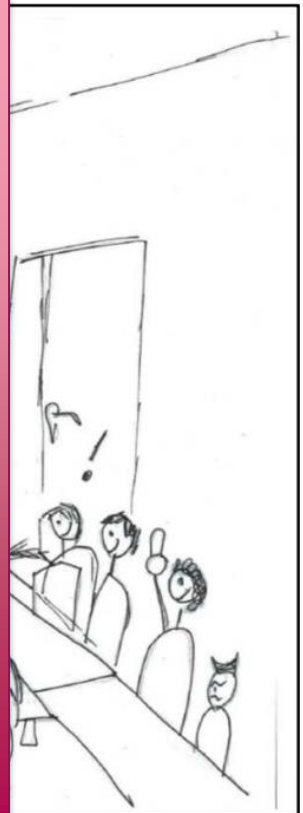


Abb. 2: Beispielzeichnung 2 vom Semesteranfang

Impuls 2: Diethelm Wahl

Subjektive-Theorien: Lehr-Lernverständnis

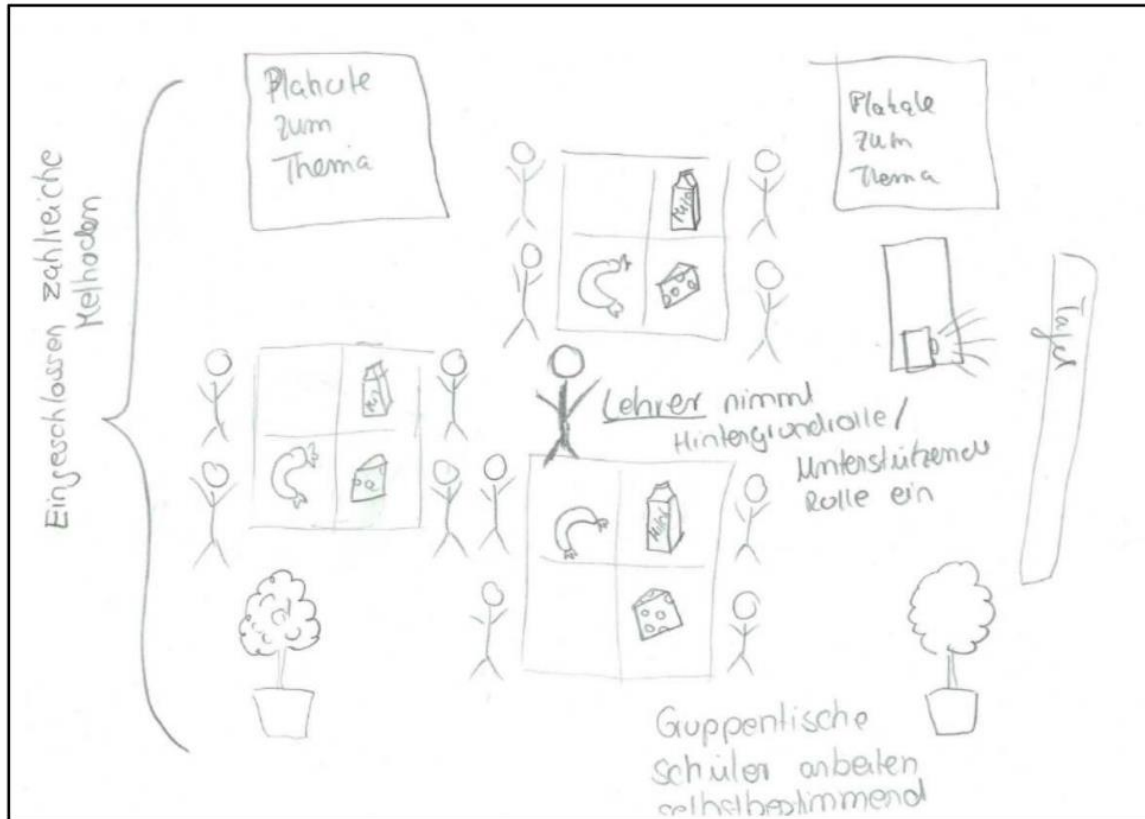


Abb. 5: Beispielzeichnung 1 Semesterende

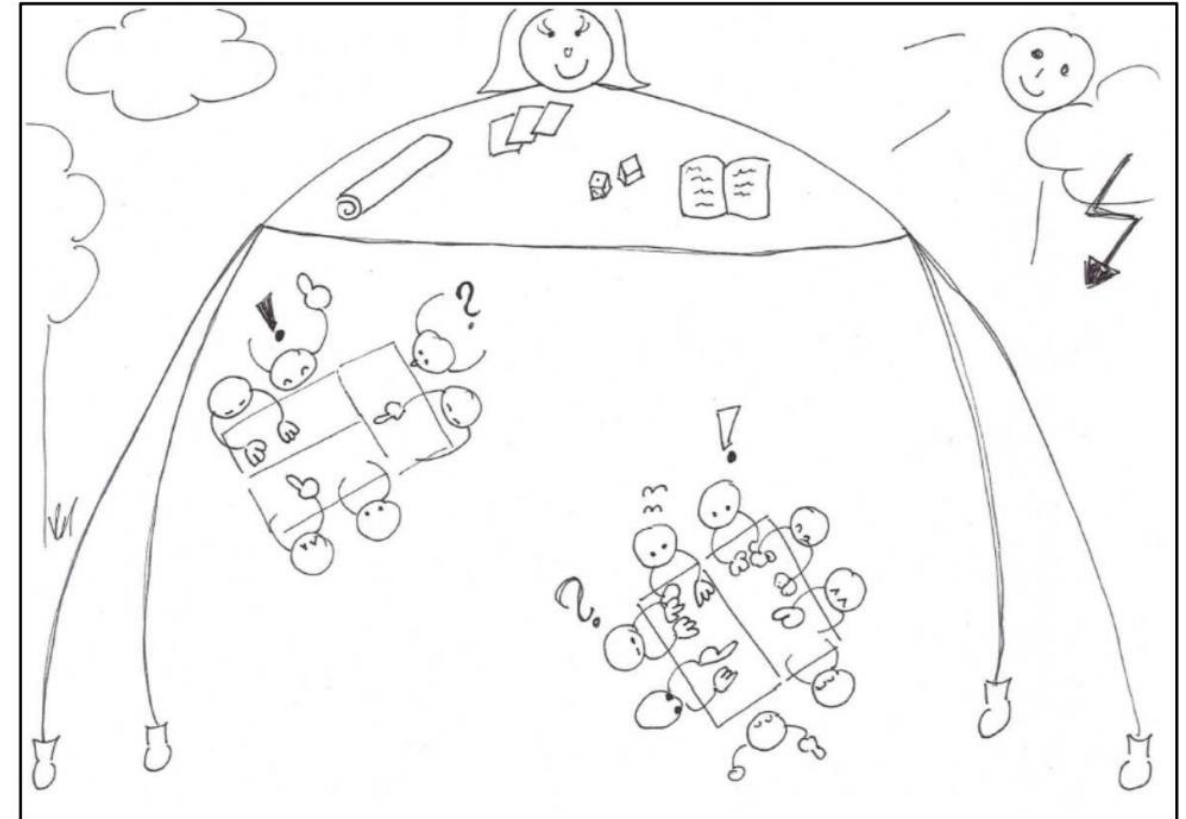


Abb. 6: Beispielzeichnung 2 Semesterende

Impuls 3:

Ganzheitliches Lernen



Voraussetzungen
der Lernenden
als Grundlage

Vorkenntnisse
Erfahrungen

Interessen,
Neigungen;
Begabungen

MICROSTRUKTURELLES
LEHR-LERN-SYSTEM

- Fallstudien
- Rollenspiele
- Projekte ...

Künftige Lebens-
situationen

... verlangen Freiräume für Selbstorganisation

- Aktivitätsspielraum
- Dispositionsspielraum
- Kommunikationsspielraum
- Interaktionsspielraum
- Entscheidungsspielraum

Beruf

Privatsphäre

legt „Modell der vollständigen Handlung“ zugrunde

Rahmung durch Curricula

Klare Vorstellungen von Handlungsorientierung

Partnerschaftliches Lehr-/ Lernverständnis

Gesellschaft

Individuum

MAKROSTRUKTURELLES
LEHR-LERN-SYSTEM

Fünf Spielräume handlungsorientierten Lernens

- **Aktivitätsspielräume** (Was packe ich wie an?),
- **Dispositionsspielräume** (Wer trägt was am besten zum gemeinsamen Produkt bei?),
- **Kommunikationsspielräume** (Mit wem spreche ich am besten über was, wann, wo? Von wem erfahre ich was, wann, wie am besten?),
- **Interaktionsspielräume** (Mit wem kann ich am effektivsten woran zusammen arbeiten? Wem kann ich am besten mit meinen Fähigkeiten und Kenntnissen beispringen?),
- **Entscheidungsspielräume** (Was tun wir als erstes, was als nächstes, wer tut das am besten, bis wann ist was fertig zu stellen...?).

Wie kann Lernen gelingen?

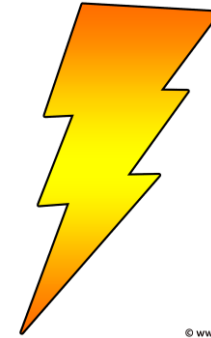
Aufgabe für die Pause:

Diskutiere mit einer beliebigen Person, **wie** diese Spiel-“Räume“ handlungsorientierten Lernens in der Lehre umgesetzt werden können, um eine hohe Selbstständigkeit im Lernprozess zu fördern?

Zeit: 15 Min.

Wie kann Lernen gelingen?

Blitzlicht der Pausengespräche



© www.ClipartsFree.de

Anschlussfähigkeit

- Lernende müssen an Erfahrungen und Vorwissen anknüpfen können. Neue Informationen müssen mit bereits verarbeiteten verknüpft werden.

Erfolgsorientierung

- Lernende arbeiten selbstverantwortlich und erhalten Beratung und Unterstützung.
- Lernende müssen im eigenen Lerntempo arbeiten können.
- Die Anforderungen müssen individuell zu bewältigen sein.

Emotionalität

- Lernende befinden sich in vertrauensvollen und wertschätzenden Beziehungen zu Mitschülern und Lehrern.

Bedeutsamkeit

- Für den Lernenden muss das Lernangebot nützlich und wichtig sein. Es muss sich um Problemstellungen aus der Lebens- und Arbeitswelt handeln.
- Für den Lernenden entwickelt sich die individuelle Bedeutsamkeit von Lernangeboten aus der Beziehung zu ihm wichtigen Personen.

Gelingsbedingungen für Lernen

Aktivität

- Der Lernende ist ganzheitlich (mit Kopf, Herz und Hand) in den Lernprozess einbezogen.
- Der Lernende muss auf seinem eigenen Lernweg, in seinem eigenen Tempo selbstverantwortlich handeln.

„Methoden für individuelles Lernen“

Individuelles Lernen & Kooperatives Lernen

„Methoden für kooperatives Lernen“

Die Lernangebote müssen auf das Individuum zugeschnitten sein und in einem positiven sozialen Kontext bearbeitet werden.

Impuls 5: 21st century skills

Kompetenzen für die Zukunft



kritisches
Denken



Kreativität



Kommu-
nikation



Kollabo-
ration

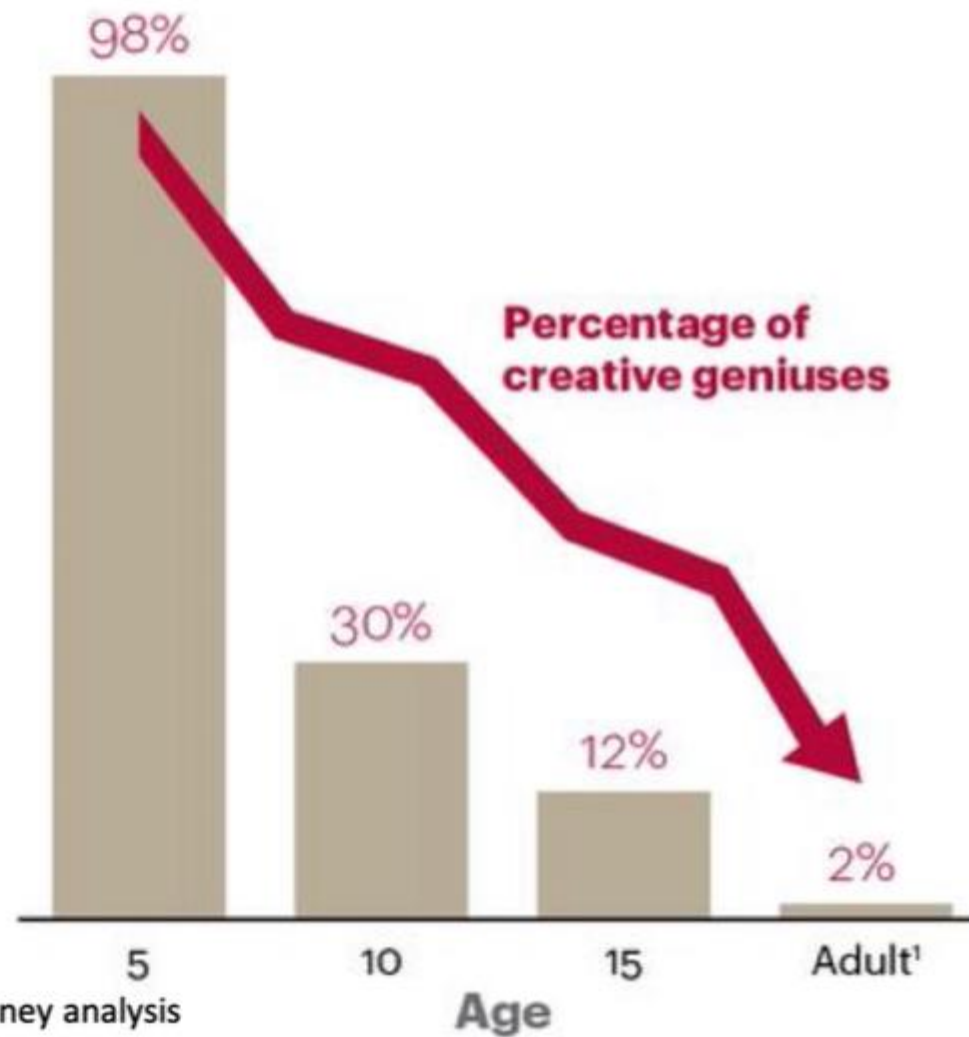
Test

Stellen Sie sich vor Sie haben eine Teekanne, wie könnten Sie diese anders verwenden?

Schreiben Sie Ihre Möglichkeiten auf ein Blatt Papier? (Zeit: 2 Min.)

George Land's NASA Creativity Test

A NASA creativity test used to select innovative engineers and scientists was given to 1,600 children



Quelle: Breakpoint ad Byond; A.T.Kearney analysis

Impuls 7: Wagner-Herrbach und Richter

Kompetenzanforderungen DQR 6 Niveau

Wissenschaftlichkeit

- Recherche-/Analysekompetenz
- kriteriengestützt begründen/bewerten
- theoriebasierte Vergleiche

Forschung

- Fragen/Hypothesen generieren/prüfen
- Forschungsmethoden anwenden
- Modellieren
- empiriegestützt analysieren

Mehrperspektivität

- Interessengruppenvergleiche
- Ziel-/Prozess-/Ergebnisvergleiche
- Vergleich disziplinärer Zugänge
- Vergleich moralisch-ethischer Zugänge

Interdependenzen

- Wirkungen/Wirksamkeit des Handelns
- intendierte/nicht-intendierte Effekte
- Problemlösestrategien
- Entscheidungen unter Unsicherheit

DQR Niveau

Niveau 4

Niveau 4 beschreibt Kompetenzen, die zur selbständigen Planung und Bearbeitung fachlicher Aufgabenstellungen in einem umfassenden, sich verändernden Lernbereich oder beruflichen Tätigkeitsfeld benötigt werden.

Niveau 6

Niveau 6 beschreibt Kompetenzen die zur Planung, Bearbeitung und Auswertung von umfassenden fachlichen Aufgaben- und Problemstellungen sowie zur eigenverantwortlichen Steuerung von Prozessen in Teilbereichen eines wissenschaftlichen Faches oder in einem beruflichen Tätigkeitsfeld benötigt werden. Die Anforderungsstruktur ist durch Komplexität und häufige Veränderungen gekennzeichnet.

Impuls 8: Hans Aebli

Ausgang von Lehr-Lern-Situationen – Grundtypen von Problemen

Lücken

Unser Bild von der Wirklichkeit oder unsere Handlungspläne weisen unverbundene Stellen, Lücken auf.

Widersprüche

Unsere Aussagen über die Wirklichkeit oder über unsere Handlungspläne widersprechen sich;

Kompliziertheit

Unsere Sicht der Wirklichkeit oder unsere Handlungspläne sind unnötig kompliziert.

Impuls 9: KMK

Orientierungspunkte für handlungsorientierten Unterricht

- Didaktische Bezugspunkte sind **Situationen**, die für die Berufsausübung bedeutsam sind (**Lernen für Handeln**).
- Den Ausgangspunkt des Lernens bilden **Handlungen**, möglichst selbst ausgeführt oder aber gedanklich nachvollzogen (**Lernen durch Handeln**).
- Handlungen müssen von den Lernenden möglichst **selbstständig geplant, durchgeführt, überprüft, gegebenenfalls korrigiert** und schließlich **bewertet** werden.
- Handlungen sollten ein **ganzheitliches Erfassen der beruflichen Wirklichkeit** fördern, zum Beispiel technische, sicherheitstechnische, ökonomische, rechtliche, ökologische, soziale Aspekte einbeziehen.
- **Handlungen müssen in die Erfahrungen der Lernenden integriert** und in Bezug auf ihre gesellschaftlichen Auswirkungen reflektiert werden.
- Handlungen sollen auch **soziale Prozesse**, zum Beispiel der Interessenerklärung oder der Konfliktbewältigung, sowie unterschiedliche Perspektiven der Berufs- und Lebensplanung einbeziehen.

Wie kann Lernen gelingen?

Finden Sie sich mit einer/ 2 Person(en) aus einem anderen Lernort zusammen und überlegen Sie sich, wie eine handlungs- und kompetenzorientierte Lehr-Lern-Situation oder Prüfungsaufgabe ausgestaltet sein könnte.

Skizzieren Sie Ihre Ideen kurz auf einem Flip-Chart

Zeit: 20 Min.

Wie kann Lernen gelingen?

**Was nehmen
Sie mit?**



**Was lassen
Sie hier?**

