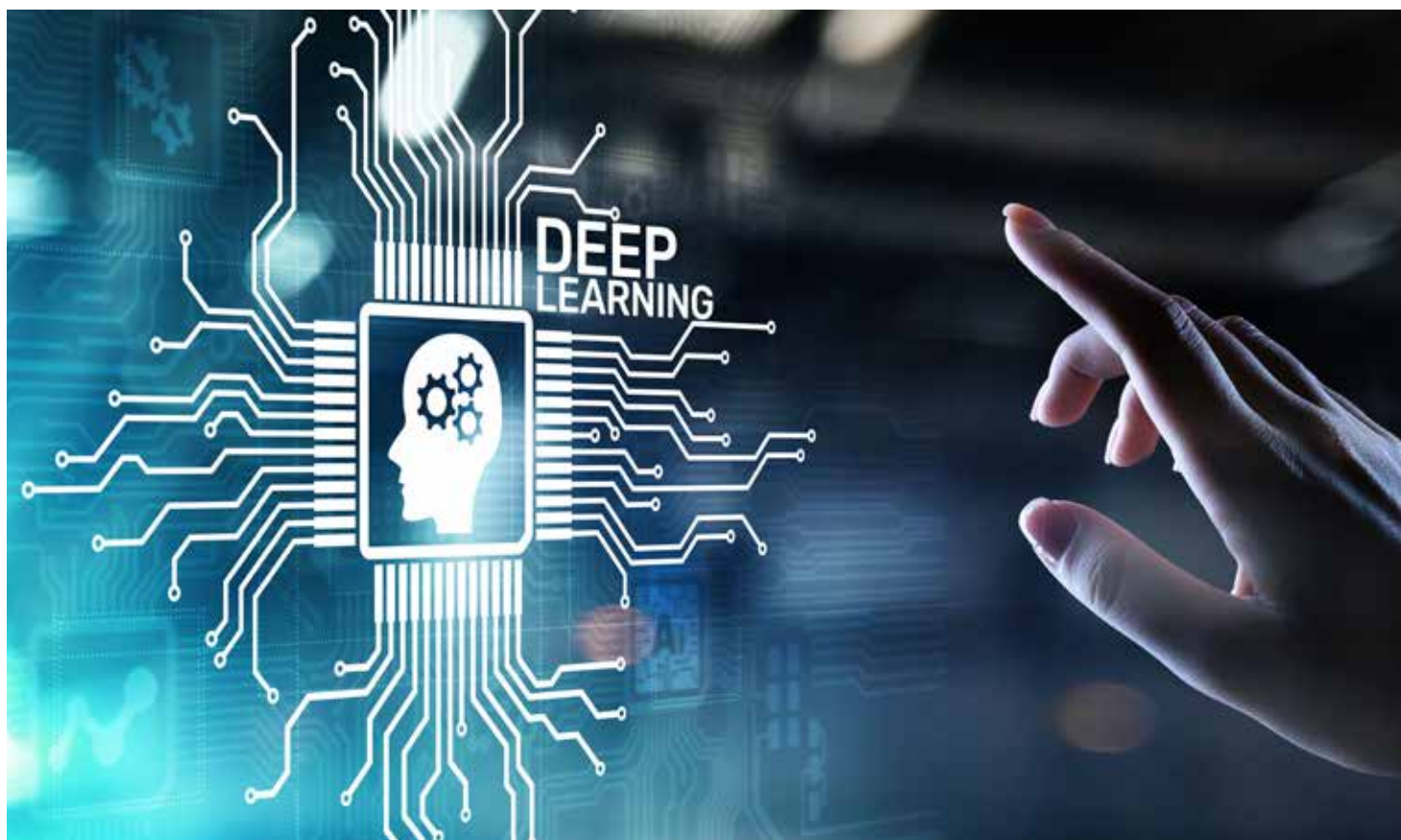




Deeper Learning leicht gemacht: Entdecke die Digital Sparks!

Schüler:innen auf spannenden Lernreisen zu Fragen des 21. Jahrhunderts begleiten

- In einer zunehmend von Unbeständigkeit, Unsicherheit, Komplexität und Mehrdeutigkeit geprägten digitalen Wissensgesellschaft erfordert der Wandel der (Arbeits)welt neue schulische Lernsettings, die neben digitalen Kompetenzen vor allem die „21st Century Skills“ wie Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken fördern. Um unsere Schüler:innen angemessen auf eine solche Zukunft vorzubereiten, sollte Unterricht also über die reine Vermittlung von Fachwissen hinausgehen und digitale und klassische Medien kombinieren. Dabei verändert sich gleichzeitig auch die Rolle von uns Lehrkräften: Wir sind nicht mehr ausschließlich als Wissensvermittler:innen gefragt, sondern müssen „adaptive Professionalität“ beweisen – je nach Situation sind wir zusätzlich Unterrichtsdesigner:innen/

Lernunterstützer:innen/Feedbackgeber:in (vgl. Sliwka 2023). wir zusätzlich Unterrichtsdesigner:innen/ Lernunterstützer:innen/Feedbackgeber:in (vgl. Sliwka 2023).

Kurz: Das „Neue Lehren und Lernen“ steht derzeit im Fokus vieler Bildungsdebatten sowie Lehrerfortbildungen. Dabei ist das Deeper Learning-Konzept eine Methode, mit der sich Projektarbeit zeitgemäß umsetzen lässt, so dass die oben genannten Kriterien erfüllt werden.

Digital Sparks als niedrigschwellige Umsetzung der Deeper-Learning- Projektmethode

Bei den Digital Sparks handelt es sich um eine Lernplattform, die fertig aufbereitete

„Lernreisen“ (= Projekte) zu verschiedenen gesellschaftsrelevanten Themen bietet. Die Projekte sind interaktiv, kollaborativ und fächerübergreifend konzipiert und eignen sich ideal für Projektwochen, den regulären Unterricht oder Vertretungsstunden. Hinter dem Angebot steht das gemeinnützige Education Innovation Lab aus Berlin. Dank vollständiger Spendenfinanzierung sind alle Inhalte für Schulen kostenfrei nutzbar.

Lernreisen in drei Phasen

Jede Lernreise gliedert sich in drei Phasen: Discover, Create und Share:

- „Discover“ bietet anschaulichen, interaktiven Input.
- „Create“ unterstützt bei der Entwicklung eigener Lernprodukte. Inspiration fin-

den Schüler:innen in der „Bibliothek“ sowie im „Showroom“.

- In der Phase „Share“ werden die Ergebnisse im digitalen Showroom bzw. der Schulöffentlichkeit präsentiert und zum Abschluss wird das Projekt gemeinsam im Plenum reflektiert.

Dieses Vorgehen entspricht den drei Phasen des Deeper Learnings („Instruktion und Aneignung“, „Ko-Konstruktion und Ko-Kreation“, „Authentische Leistung“; vgl. Kasten). Darüber hinaus weist die Struktur der Projekte weitere Kernelemente des Deeper Learning-Konzepts auf. Den Lernenden werden Möglichkeiten eingeräumt, ihren Lernprozess aktiv mitzugestalten (nach dem Voice & Choice-Prinzip) um so Verantwortung für diesen übernehmen zu können („Student Agency“). Das Produkt mündet in einer „authentischen Leistung“ (vgl. Sliwka 2023). Kooperative Professionalität ist bei der Durchführung einer Deeper Learning-Einheit ausdrücklich erwünscht und zählt ebenfalls zu den Kernelementen des Konzepts – auch dies ist bei den Sparks technisch umgesetzt, da man seine Kolleg:innen zu den Lernreisen mit nur einem „Klick“ einladen kann.

Hochaktuelle Themen verfügbar

Aber nicht nur die Projektmethode, sondern auch die auf der Lernplattform angebotenen Themen sind hochaktuell und am Puls der Zeit: Sie behandeln den Klimawandel, verschiedene BNE-Themen, den kritischen Umgang mit KI und Diskri-



Spark „FREI DAY Kick-off“-Projekt für die Grundschule:

Quelle: <https://www.digital-sparks.org>

Phasen des Deeper Learnings: prägnant und kompakt

- **(Co-)Design durch Lehrkräfte:** Phase der Unterrichtsplanung, im Idealfall im Team
- **1. Phase:** Instruktion und Aneignung: von Fachwissen zu einem Thema durch Input von Experten; z.B.: Lehrervortrag, Erklär-Videos oder externe Experten digital interviewen. Sliwka unterscheidet dabei vier verschiedene Dimensionen von Wissen: konzeptionell, deklarativ, prozedural und metakognitiv.

Abschluss der ersten Phase: Nachweisen des Wissensfundaments; z.B.: Quizz/ Lückentext/ Team-Tabu...
- **2. Phase: Ko-Konstruktion und Ko-Kreation:** Phase des möglichst selbstorganisierten Arbeitens an komplexen Problemstellungen, meist in Teams, nach dem Voice & Choice-Prinzip (die Lernenden dürfen auf das „Wie“ und „Was“ des Lernens Einfluss nehmen): Das Fachwissen aus der ersten Phase wird vertieft und simultan werden die 4K sowie die Student Agency (s.o.) trainiert.
- **3. Phase: Authentische Leistung:** Erstellung von Arbeitsergebnissen, die in die reale Lebenswelt eingebettet sind und dort verwendet werden können; z.B.: ein Buch/ Film/ Vortrag/ etwas Gebautes/ eine Ausstellung... Das Lernziel dieser Phase besteht in der Präsentation des vertieften Wissens aus der zweiten Phase und der Reflexion des Lernprozesses.

Bezüglich einer genaueren Beschreibung der einzelnen Phasen sowie der Kernelemente des Konzepts wird auf das Buch „Deeper Learning gestalten: Ein Workbook für Lehrkräfte“ verwiesen (ISBN 978-3407633071, erschienen 2023 im Belz-Verlag). In dem Buch sind zudem zahlreiche Vorlagen zur direkten Umsetzung in die Praxis zu finden.

minierung, Zukunftsforschung sowie die Durchführung eines Schulhackathons. Die Lernreisen sind für Schüler:innen der weiterführenden Schulen konzipiert, es gibt aber auch ein Projekt, das sich speziell an Lernende aus den Grundschulen richtet: den FREI DAY Kick-off, bei dem sich die Kinder die 17 BNE-Ziele erarbeiten und auf dieser Basis ein eigenes Projekt entwickeln.

Wie beginnt man mit den Digital Sparks?

Lehrkräfte können sich innerhalb weniger Minuten auf der Lernplattform registrieren. Nach der Anmeldung sucht man sich unter „Lernreise erstellen“ das gewünschte Projekt aus. Anschließend werden über den Button „Gruppen“ die Schüler:innen per QR-Code oder Link eingeladen und

im zweiten Schritt in einzelne Teams sortiert. Im Menüpunkt „Handbuch“ stehen weitere Informationen bereit - darunter Unterrichtsgänge zu den einzelnen Sparks („Moderationspläne“), ein FAQ, Tutorials sowie ergänzende Anleitungen. Auch ein Termin für eine digitale Sprechstunde lässt sich auf der Webseite der Digital Sparks unkompliziert buchen.

Bei Fragen steht das Team von Digital Sparks unter hallo@digital-sparks.org zur Verfügung. Ob personalisierte Playlists, intelligente Assistenten oder kreative Bildgeneratoren – KI verändert unseren Alltag schon heute. Doch was passiert hinter den Kulissen? Welche Mechanismen stecken in den Algorithmen, und wie können wir diese selbst ausprobieren und verstehen? In diesem Spark werden wir uns mit den >>



Spark „FREI DAY Kick-off“-Projekt
für die Grundschule:
Quelle: <https://www.digital-sparks.org>



Spark „Grundgesetz: Recht easy!“
Quelle: <https://www.digital-sparks.org>

>> Grundlagen und Möglichkeiten von KI auseinandersetzen und uns fragen, ob KI wirklich „nur“ ein nützliches Werkzeug ist oder ob mehr dahintersteckt.

Ob Menschenwürde, Meinungsfreiheit oder das Recht auf freie Entfaltung – das Grundgesetz ist zentraler Bestandteil unserer Demokratie. Es sichert die

Grundrechte aller und bildet damit das Fundament, auf dem alles andere in unserer Demokratie aufbaut. Doch was hat das Grundgesetz eigentlich mit uns und unserem Alltag zu tun? In diesem Spark tauchen wir tiefer in die Welt der Grundrechte ein – verständlich, alltagsnah und manchmal auch mit überraschenden Perspektiven. ■

Diese Artikel und weitere DigiBildungs-Updates aus Hamburg gibt es auf dem infoPortal unter: infoportal.lernen.hamburg



Autorin

Eva Müller zum Hagen

ist am Landesinstitut für Qualifizierung und Qualitätsentwicklung in Schulen (LI) in der Beratungsstelle besondere Begabungen tätig und koordiniert dort die schulübergreifenden Enrichment-Angebote. Zudem verfasst sie im Referat für pädagogische Fragen der Digitalisierung Beiträge für das infoPortal, das Lehrkräften Impulse für Unterricht und Schulentwicklung im digitalen Kontext bietet.

- langjährige Unterrichtserfahrung in Mathematik und Physik an Gymnasien und Grundschulen
- Fachkraft für Begabtenförderung
- Verein Mathematik-Olympiaden e.V.
- Elterngruppenleiterin und Beisitzende im DGhK Regionalverein Schleswig-Holstein.



Literaturtipp

Deeper Learning in der Schule: Pädagogik des digitalen Zeitalters

Deeper Learning beschreibt eine innovative Pädagogik, durch die Schülerinnen und Schüler im Kontext der Digitalisierung von passiven Wissensempfängern zu aktiven Gestaltern ihres Lernens werden. Das Buch erklärt die lerntheoretischen Hintergründe des Deeper Learning durch anschauliche Texte, Grafiken und Beispiele. Ein für den deutschen Kulturraum entwickeltes Modell von Deeper Learning knüpft an die bestehende Schulpraxis an und denkt diese konsequent mit den Möglichkeiten und Chancen des 21. Jahrhunderts weiter: Nach einer ersten Phase der Wissensaneignung auf unterschiedlichen Kanälen arbeiten Schülerinnen und Schüler in einer zweiten Phase ko-konstruktiv und ko-kreativ, um dann

Deeper Learning in der Schule: Pädagogik des digitalen Zeitalters

Autorinnen:

Anne Sliwka, Britta Klopsch

Erschienen am: 9. März 2022

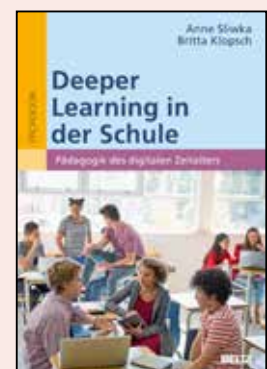
Sprache: Deutsch

Taschenbuch, 221 Seiten

Verlag: Verlagsgruppe Beltz

ISBN: 978-3407259219

Preis: 21,00 EUR (Taschenbuch)



in der dritten Phase authentische Leistungen zu zeigen, die nicht nur im Klassenzimmer sichtbar werden, sondern darüber hinaus die Lebenswelt mitgestalten. So entwickeln die Lernenden nicht nur Agency, sondern auch die 21st Century Skills Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken und Kreativität.