

EDUCHALLENGE

Design Template

FACH/FÄCHER:
LERNDESIGNER:INNEN:

KLASSE/KURS:
ZEITRAUM:
TITEL DER EDUCHALLENGE:



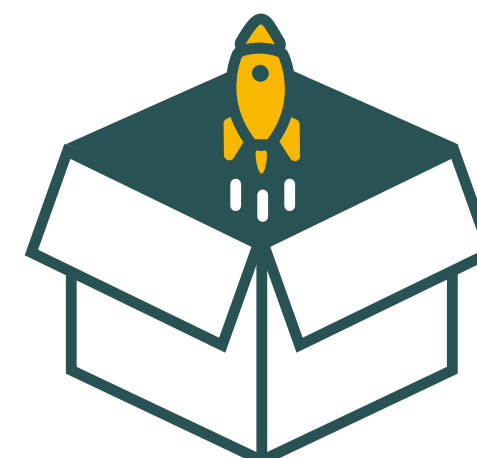
LERNGRUPPENANALYSE

Welche Stärken, Interessen und Bedürfnisse bringen die Lernenden mit?



LERNZIELE

Was sollen die Lernenden am Ende der Einheit verstehen und können? Soll ein bestimmtes Mindset gefördert werden?



LERNPRODUKT

Durch das Erstellen welcher Lernprodukte wird der Lernprozess angeregt und sichtbar?



CHALLENGE-FORMULIERUNG

Welche motivierende EduChallenge fordert die Lerngruppen dazu heraus, eigene Lernwege bei der Gestaltung ihres Lernprodukts einzuschlagen und so das Lernziel zu erreichen?



KRITERIEN

Welche Kriterien soll das Lernprodukt erfüllen? Wie können die Kriterien diese Freiräume eröffnen, Orientierung für Lernende sowie eine Bewertungsgrundlage des Produkts bieten?



LERNPARTNERSCHAFTEN

Können passende Partner (Personen, Institutionen, Unternehmen, etc.) oder Lernorte einbezogen werden?

PHASE 0



VORSTELLUNG DER EDUCHALLENGE UND EINSTIEG

- Wie kann die EduChallenge motivierend gestellt werden?
- Wie finden sich die Teams?
- Welchen Einfluss nehme ich darauf? Welche Entscheidungen müssen die Teams jetzt oder später treffen?
- Welche organisatorischen Aspekte muss ich erläutern?

PHASE 1



INSTRUKTION UND ANEIGNUNG

- Welches Wissensfundament benötigen die Lernenden zur Lösung der EduChallenge?
- Wie können wir diese Inhalte zugänglich machen (z.B. digitale Lernumgebung)?
- Woran können wir erkennen, dass die Lernenden die Schlüsselkonzepte verstanden haben?

PHASE 2



KO-KREATIVE LÖSUNG DER EDUCHALLENGE

- Welche Meilensteine sind auf verschiedenen Lernpfaden wesentlich?
- Welche Strukturen werden zur Orientierung und Selbststeuerung benötigt?
- Wie und wann geben wir lernförderliches prozessbegleitendes Feedback?
- Wie können wir die Lernenden in ihrem Problemlöseprozess unterstützen?
- Welche Werkzeuge, Medien, Materialien benötigen die Teams?
- Welche Komponenten des Prozesses können in die Bewertung einfließen?

PHASE 3



PRÄSENTATION DER EDUCHALLENGE-LÖSUNG MIT FEEDBACK UND ABSCHLUSSGESPRÄCH

- In welchem Rahmen können die erarbeiteten Lösungen authentisch präsentiert werden?
- Wie können ggf. authentische Partner eingebunden werden?
- Wie gebe ich lernförderliches abschließendes Feedback?
- Welche Aspekte des Lernprodukts fließen wie in die Bewertung ein?

Liebe EduChallenge-Designer:innen,

schön, dass ihr – vielleicht zum ersten Mal – eine EduChallenge als Lernarrangement plant!

Dieses EduChallenge-Template hilft euch dabei und bietet euch eine Handreichung und Blaupause dazu. Im Idealfall plant ihr eine EduChallenge als Team mit mehreren Lehrkräften.

WAS IST EINE EDUCHALLENGE?

Eine EduChallenge ist ein Deeper Learning-Lernarrangement, das durch eine explizit formulierte Herausforderung, die ebenfalls „EduChallenge“ genannt wird, motiviert, strukturiert und eingegrenzt wird. Die EduChallenge-Formulierung ist also der rote Faden durch das Lernarrangement. Als Deeper Learning-Lernarrangement haben auch EduChallenges das Ziel sowohl fachliche Kompetenzen als auch überfachliche zu fördern – hierbei besonders die als „21st century skills“ gekannten „4K“: Kreativität und Problemlösen, Kommunikation, Kooperation und kritisches Denken. Bei einer EduChallenge entwickeln die Lernenden diese Schlüsselkompetenzen durch die ko-konstruktive und ko-kreative Problemlösung zur gestellten authentischen EduChallenge und auf Basis eines vertieften Fachwissens (Mastery). Neben den fachlichen und überfachlichen Kompetenzen entwickeln sie durch enthaltene Gestaltungsfreiheiten (Voice and Choice) und Selbsterfahrungen außerdem ihre Identität weiter.

WIE ARBEITE ICH MIT DIESEM TEMPLATE?

Folgt einfach den Impulsfragen in den Boxen in Leserichtung und notiert eure Gestaltungsideen, um die EduChallenge schrittweise zu planen. Dieses Template eignet sich auch für die Planung in Teams. Mithilfe der Planungsskizze gelingt es euch ein Gerüst für eure EduChallenge zu entwerfen und im Anschluss könnt ihr mit der Feinplanung (z.B. Materialbeschaffung) weitermachen.

WIE LÄUFT EINE EDUCHALLENGE AB?

Zu Beginn einer EduChallenge stellt ihr oder ein externer Partner die EduChallenge. Dies sollte authentisch und motivierend gestaltet sein. Die EduChallenge sollte so mit dem Lernziel verbunden sein, dass die Lernenden durch das Lösen der EduChallenge die angestrebten Konzepte und Kompetenzen erwerben können. Gleichzeitig solltet ihr dies anhand des zur

Lösung der EduChallenge erstellten Lernprodukts feststellen können. Die folgenden drei Phasen der EduChallenge bauen auf den drei Phasen des Deeper Learning auf (s. Sliwka & Klopsch, 2022). Phase 1 zielt darauf ab, dass die Lernenden, die zur Lösung der EduChallenge nötigen Wissensbasis aufbauen. Hierzu steuert ihr in der Regel den Unterricht, führt zentrale Schlüsselkonzepte ein, ladet externe Expert:innen ein oder nutzt eine vorbereitete (hybride) Lernumgebung. Zudem gibt es Übungsphasen. Phase 2 zielt darauf ab, dass die Lernenden in Kleingruppen Lösungen zur EduChallenge erarbeiten. Dies ist oft ein iterativer Designprozess, bei dem die Lernenden kreative Lösungsansätze entwickeln, auch mal verwerfen und verbessern. Ihr begleitet die Gruppen in dieser Phase in der Rolle eines Lerncoaches und gebt formatives Feedback. In der letzten Phase der EduChallenge präsentieren die Lernenden ihre Challenge-Lösungen in einem möglichst authentischen Setting – gerne über den Tellerrand des Klassenraums hinaus. Hier kommt es darauf an, dass sowohl die fachlichen Leistungen als auch die im Prozess geförderten und gezeigten überfachlichen Kompetenzen (4K) Wertschätzung erfahren.

WO FINDE ICH WEITERE INFOS?

Natürlich gibt es erheblich mehr Gestaltungsaspekte zu Deeper Learning und zur EduChallenge als auf diese Seite passen. Einen kompakten Einblick erhaltet ihr in dem „Workbook“ von Beigel et al. (2023), das frei verfügbar ist (Link s. Literatur unten). Ausführlichere Infos zu Deeper Learning findet ihr bei Sliwka & Klopsch (2022).

Wenn ihr Fragen oder Rückmeldung zur EduChallenge oder diesem Template habt, meldet euch gerne bei Jan (jan.heysel@uni-bonn.de) oder Janina (beigel@ibw.uni-heidelberg.de).

Das würde uns richtig freuen!

Zum Template: Inhaltliches Konzept Jan Heysel und Janina Beigel (2024). Grafische Gestaltung Thomas Häpp (ECampus/ULB Bonn). Dieses pdf steht unter der Lizenz CC BY-NC-SA (s. <https://creativecommons.org/licenses/?lang=de>). Das Projekt „EduChallenge“ ist eine Kooperation der Fachdidaktik Physik der Universität Bonn mit dem Institut für Bildungswissenschaften der Universität Heidelberg. Es wird gefördert von der Deutsche Telekom Stiftung.

Quellen und Literaturhinweise: Sliwka, A. (2018). Pädagogik der Jugendphase. Beltz. • Sliwka, A., & Klopsch, B. (2022). Deeper Learning in der Schule: Pädagogik des digitalen Zeitalters. Beltz. • Beigel, J., Klopsch, B., & Sliwka, A. (2023). Deeper Learning gestalten. Ein Workbook für Lehrkräfte. Beltz.

<https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files/files/media/publications/deeper-learning-gestalten-workbook.pdf> (open access)

• Heysel, J., Rätz, J., Woeste, I., Munz, V., Beigel, J., & Bertoldi, F. (2022). EduChallenge: Perspektiven auf Naturwissenschaften. Entwicklung eines innovativen Unterrichtskonzepts zum Bereich Nature of Science. PhyDid B, Beiträge zur DPG-Frühjahrstagung, 1. <https://ojs.dpg-physik.de/index.php/phydid-b/article/view/1236> (open access)

EDUCHALLENGE DESIGN TEMPLATE



Planungsskizze zur einfachen Gestaltung einer EduChallenge

erstellt von Jan Heysel & Janina Beigel



Weitere Infos, Veröffentlichungen und das PDF dieses Templates findet ihr außerdem unter:

www.educhallenge-template.uni-bonn.de

Eine Kooperation von:



Mit Unterstützung der:

