

Vorwort

Dieses Konzeptpapier ist das Ergebnis der Konzeptionsphase und dient als Grundlage für die Entwicklung des Prototypen der LNL-Plattform. Im ersten Teil werden die Ausgangslage, die aktuellen Herausforderungen im Bildungssystem und auch die Bedarfe von Schülerinnen und Schülern beschrieben. Davon ausgehend ist abgeleitet, welche Kompetenzen pädagogische Fachkräfte brauchen, um Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung zu unterstützen und ihnen zukunftsfähige Lernprozesse zu eröffnen. In einem nächsten Schritt ist definiert, wie ein Curriculum gestaltet sein muss, um die Kompetenzentwicklung bei den Bildungspraktiker*innen selbst zu unterstützen. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie Lernwege und Lernsettings gestaltet werden müssen und welche Formate eine innovative, digitale Lernplattform benötigt. Mit diesem Konzeptpapier werden erste Qualitätsstandards für den Contentbereich beschrieben, die im weiteren Verlauf des Projekt präzisiert werden müssen.

An der Entwicklung dieses Konzeptpapiers waren Vertreter*innen der Fernuniversität Hagen, der Uni Heidelberg, des KIT, von Teach First Deutschland und Kiron beteiligt.

Learning New Learning

Lernen und Lehren in einer zunehmend digitalen Lebenswelt - für die Gestaltung einer nachhaltigen und inklusiven Zukunft

A Hintergrund

Das Lernen und 'Lernen können' über die gesamte Lebensphase avancieren in unserer zunehmend digitalen und schnelllebigen Gesellschaft immer mehr zu notwendigen Kompetenzen. Das klingt zunächst trivial, die Realität zeigt jedoch, dass unser aktuelles Erziehungs- und Bildungssystem nicht konsequent die dafür erforderlichen Kompetenzen und Haltungen fördert und zur Entfaltung notwendiger Haltungen beiträgt.¹ Der Fortschritt der Informations- und Kommunikationstechnologie führt kontinuierlich zu neuen Entwicklungen, derer sich vor allem Lernende in zunehmendem Maße bedienen. Erst die Entwicklung der digitalen Medien ermöglichte die heutige Wissensgesellschaft, in der Wissen nicht mehr ausschließlich an Institutionen gebunden ist, sondern durch digitale Endgeräte und der ständigen Verfügbarkeit des mobilen Internets, in verschiedenster Form (soziale Netzwerke, Blogs, Zeitungen usw.), zu jeder Zeit und überall. Dieser permanente Zugriff verändert die Nutzungs- und Denkgewohnheiten. So spricht Felix Stalder von der Kultur der Digitalität, die sich durch Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität charakterisieren lässt.² Schon diese drei Eigenschaften erfordern grundlegend andere Kompetenzen und Wahrnehmungsmuster als in vergangenen Jahrzehnten.

¹ Ehlers, Ulf-Daniel: Future Skills und Hochschulbildung. "Future Skill Readiness" - In: Hafer, Jörg [Hrsg.]; Mauch, Martina [Hrsg.]; Schumann, Marlen [Hrsg.]: Teilhabe in der digitalen Bildungswelt. Münster; New York : Waxmann 2019, S. 37-48. - (Medien in der Wissenschaft; 75) - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-180075 - DOI: 10.25656/01:18007

² Stalder, Felix,(2017): Kultur der Digitalität. 2. Auflage, Berlin : Suhrkamp

In einer Welt, in der Wissen jederzeit verfügbar ist, entwickeln sich nicht zuletzt auch neue Arbeitsformen. Hinzu kommt die alles überragende Herausforderung, neben der technischen auch und vor allem die notwendige soziale, ökologische und ökonomische Transformation erfolgreich zu gestalten. Aus diesen Veränderungen ergeben sich Konsequenzen und Bedarfe für das Lernen und Lehren im 21. Jahrhundert.³ Während z.B. Schulen und Universitäten oft noch darauf ausgelegt sind, im Wettbewerb gegeneinander oder als Individuum mit einem System zu konkurrieren, etwa bei Klausuren, stellt diese neue Kultur- und Arbeitspraxis andere Anforderungen. Es braucht einen umfassenden Ansatz, der Menschen befähigt, mit Daten und Arbeitsprozessen gemeinwohlorientiert und vor allem gemeinschaftlich umzugehen.⁴ Das - nicht neue - Ziel ist die Befähigung der Lehrpersonen, die Kinder und Jugendlichen zu befähigen, mit einer sich rasant verändernden Welt umzugehen und diese proaktiv und nachhaltig mitzugestalten.

In dieser Situation ist es daher hochrelevant, Bildungspraktiker*innen ebenfalls individualisierte und flexible Lernwege sowie Kollaborationsmöglichkeiten zu eröffnen, um ihre Kompetenzen den neuen Bedarfen entsprechend weiterzuentwickeln. Da Bildungsangebote im Kontext von Schulen und Hochschulen in der Regel curricular gestaltet sind, ist diese Flexibilität oft nur schwierig umzusetzen. Umso mehr müssen diese Bildungsangebote passend auf die individuellen Bedürfnisse zugeschnitten sein, um ein besserer motivationaler Anker zu sein und damit einen höheren Lebensweltbezug herzustellen.⁵

In der pädagogischen Bildungspraxis sind stark formalisierte, kanonisierte Lehr-/Lernszenarien vorherrschend (u.a. Präsenz- und Pflichtveranstaltungen). Diese didaktische Ausgestaltung ist jedoch wenig dynamisch und anpassungsfähig an die sich wandelnden Anforderungen einer zunehmend digitalisierten Lern- und Arbeitswelt. Hierbei bietet das Konzept der Lebensweltorientierung⁶, das in der sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzung sowie pädagogischen Praxis größtenteils als Primat angesehen wird, die Chance, Inhalte relevanter werden zu lassen.⁷ In Kombination mit der Digitalität ergibt sich fast schon die Notwendigkeit authentischer Aufgaben- und Themensettings.⁸ Die Artifizialität des bisher bestimmenden Faktors des Klassenzimmers ist nicht mehr unbedingt gegeben. Unterricht ist nicht mehr per se gebunden an den einen Ort, an dem sich alle zur selben Zeit in leiblicher Ko-Präsenz befinden. Diese Möglichkeit nicht nur technisch zu realisieren, sondern auch chancengerecht und gemeinwohlorientiert allen Gesellschaftsmitgliedern zugänglich zu machen, muss Aufgabe zeitgemäßer Bildungsangebote wie Learning New Learning sein.

³ Trilling/Fadel 2009 (Trilling, B./Fadel, C. (2009): 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco: Jossey-Bass/Wiley.)

⁴ Siemens 2005 (Siemens, G. (2005). Connectivism. A learning Theory for the digital age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm)

⁵ Lipowsky/Rzejak 2021 (Fortbildungen für Lehrpersonen wirksam gestalten. Bertelsmann. <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/fortbildungen-fuer-lehrpersonen-wirk-sam-gestalten>)

⁶ Thiersch, Hans (2020): Lebensweltorientierte Soziale Arbeit – revisited
Weinheim: Beltz Verlagsgruppe, 2020

⁷ Zaruba 2020 (Zaruba, N. (2020): Die Entwicklung von Lehrerüberzeugungen im Potsdamer Praxissemester. Dissertation Universität Potsdam.)

⁸ Sliwka, A. & Klopsch, B. (2022). Deeper Learning. Pädagogik des digitalisierten Zeitalters. Beltz

B Ziele

Das Ziel des Projektes „Learning New Learning“ ist es daher, die Kompetenzen von Lehrenden in allen Bildungsinstitutionen auf- und auszubauen, Multiplikator*innenwirkung und Vernetzungen – auch über die institutionellen Grenzen hinaus – zu schaffen sowie einen Kulturwandel zu ermöglichen. Dazu gehören die Anwendung digitaler Technologien, aber auch (kulturelle) Aspekte wie z. B. Digital Leadership, agile Zusammenarbeit oder Changemanagement. Methodisch geht es nicht zuletzt um Fragen der Didaktik und Unterrichtsplanung. Erforderlich ist eine inhaltliche Neuausrichtung sowie Schwerpunktsetzung, die der Gestaltung inklusiver Lernprozesse sowie der Herausbildung von Zukunftskompetenzen eine deutlich größere Bedeutung beimisst.

Das Projekt orientiert sich in seinen pädagogischen Prämissen an dem sogenannten Hagener Manifest. Dieses setzt sich mit dem Begriff des ‘New Learning’ für einen Wandel der Lernkultur ein. Wenngleich sich der psychologisch-pädagogische Kern des Lernprozesses als solcher nicht grundsätzlich geändert hat, verändern sich jedoch dessen Rahmenbedingungen. Im Zuge der Digitalen Transformation sind es vor allem zwei Aspekte, die eine Rolle spielen: Zum einen sind durch die Digitalisierung neue Lernorte, -formate und -anlässe entstanden, die ein verändertes Rollenverständnis und neue Ansprüche an institutionelles Lernen begünstigen. Lernende sind gerade im beruflichen (teilweise auch im schulischen und hochschulischen) Kontext inzwischen stärker als bisher an ihrem Lernprozess beteiligt – an der Auswahl der Inhalte, an den Lernzeiten sowie an der Art und Weise der Aneignung. Dennoch fehlt es vielfach an Konzepten für innovatives Lernen.⁹ Zum anderen haben sich die Anforderungen gewandelt, die der Arbeitsmarkt mit sich bringt und die Ansprüche an das Lernen formulieren.

Bei all den modernen und progressiven Ansätzen, die vor allem in sehr fortschrittlichen und gesellschaftlich privilegierten Kontexten adressiert werden, dürfen weniger privilegierte Gesellschaftsmitglieder nicht aus dem Fokus geraten. Hier scheitert es im Bildungssystem an zentralen Stellen:

1. Bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche verfügen häufig weder über die technische noch die räumliche Ausstattung für moderne meist digitale Bildungsangebote - zumindest nicht im häuslichen Umfeld.¹⁰ An Schulen in sozial herausfordernden Lagen finden sich zudem zahlreiche für digitale Bildung nachteilige Aspekte.¹¹ Die Anzahl an Lehrkräften ist unzureichend und die finanzielle Ausstattung ist i.d.R. nicht ausreichend.

⁹ Bremer, Claudia; Antony, Ingo: Einsatz digitaler Medien für den lernerzentrierten Unterricht. Konzeption und Evaluation der Lehrerfortbildung "Lernkompetenz entwickeln, individuell fördern" - In: Igel, Christoph [Hrsg.]: Bildungsräume. Proceedings der 25. Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft, 5. bis 8. September 2017 in Chemnitz. Münster ; New York : Waxmann 2017, S. 220-231. - (Medien in der Wissenschaft; 72) - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-161484 - DOI: 10.25656/01:16148

¹⁰ Schütz, Julia (2021): Gerechte Bildungschancen in der Krise? In: Bildung im digitalen Wandel.

[Werkstatt.bpb.de;](https://www.bpb.de/werkstatt/342252/gerechte-bildungschancen-in-der-krise)

<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/342252/gerechte-bildungschancen-in-der-krise>

¹¹ Bremm, Nina: Bildungsbenachteiligung in der Corona-Pandemie. Erste Ergebnisse einer multiperspektivischen Fragebogenstudie - In: PraxisForschungLehrer*innenBildung : PFLB : Zeitschrift für Schul- und Professionsentwicklung 3 (2021) 1, S. 54-70 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-221865 - DOI: 10.25656/01:22186

2. Lehrkräfte haben - auch in Abhängigkeit des jeweiligen Schulstandortes - äußerst unterschiedliche Herausforderungen zu bearbeiten. So müssen Lehrkräfte an Schulen in sozial benachteiligten Lagen neben der meist fehlenden technischen Ausstattung unmittelbar die sozialen Herausforderungen ihrer Schülerinnen und Schüler professionell begleiten. Durch die schlechtere Ausstattung mit Lehrpersonal kommt neben der inhaltlichen Wissensvermittlung auch das soziale Lernen zu kurz, was sich über die Jahre aufsummiert.

Aufgrund dieser beschriebenen Faktoren sind Kinder und Jugendliche aus bildungsbenachteiligten Milieus einem Defizit hinsichtlich der für das New Learning erforderlichen Selbstlernkompetenzen ausgesetzt. Alle neuen und pädagogischen wie sozialen Merkmale sind hier ein potentieller Nachteil, den es ebenfalls über New Learning zu kompensieren gilt. So sind für New Learning v.a. Selbstorganisation, Motivation und Reflexion sehr wichtige Kompetenzen, die im Ansatz mitbedacht werden. Damit können Schülerinnen und Schülern aber auch Lehrkräften sehr relevante Inhalte direkt im Format des New Learning an die Hand gegeben werden und gleichzeitig wird bezüglich der Kompetenzen im Sinne Josef Leisens nicht nach unten homogenisiert, sondern nach oben heterogenisiert. D.h. alle Lernenden können sich in ein kompetenzorientiertes Zielprodukt einbringen und dadurch Selbstwirksamkeit erleben.

Gerade fachliche Kompetenzen, wie Data Literacy, sowie Aspekte, die sich aus der Digitalität ergeben und die für das Lernen und Arbeiten der Zukunft relevant werden, nehmen derzeit noch keinen hohen Stellenwert in den Curricula ein.¹² Auch Aspekte von Agilität oder Vernetzung werden noch zu wenig in den Bildungseinrichtungen eingeübt. Auch dafür soll New Learning Kompetenzen vermitteln, die die Gestaltung der Zukunft eher Rechnung tragen als lineare Lernkonzepte dies können. Das Bildungssystem reagiert oft noch zu träge auf die notwendigen Veränderungsprozesse, die die digitale Transformation mit sich bringt. Mit regelmäßigen Updates kann New Learning einen flexibleren und v.a. agilen Ansatz verfolgen, der sich über konstante Evaluation und damit datengetriebenes Vorgehen definiert.

C Pädagogisches Konzept

Die FernUniversität in Hagen setzt sich mit dem 2020 veröffentlichten Hagener Manifest für den Wandel des Lernbegriffs ein und hat den Begriff New Learning wesentlich geprägt. Dabei wird davon ausgegangen, dass der digitale Wandel Gesellschaft und Arbeitswelt tiefgreifend transformiert. Die eingangs beschriebene Transformation erfordert auch auf unterrichts-methodischer Ebene grundlegende Anpassungen, bei denen Lernende individuelle, fachliche, soziale und gesellschaftliche Teilhabe relevante Kompetenzen ausbauen können.

In der schulischen Auseinandersetzung zeigen sich aus zwei unterschiedlichen Perspektiven Ansätze, die Agency und damit die aktive Teilhabe der Schülerinnen und Schüler zu erhöhen.

¹² Senkbeil, M., Eickelmann, B., Vahrenhold, J., Goldhammer, F., Gerick, J. & Labusch, A. (2019). Das Konstrukt der computer- und informationsbezogenen Kompetenzen und das Konstrukt der Schule und Lernen angesichts der Digitalisierung. In Eickelmann, B.; Bos, W., Gerick, J.; Goldhammer, F.; Schaumburg, H.; Schwippert, K.; Senkbeil, M. & Vahrenhold, J. (Hg.): ICILS 2018 #Deutschland – Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking. Waxmann: Münster, S.79-111.)

Mit Blick auf die kooperative Professionalität der Lehrkräfte¹³ dient Lesson Study dazu, die individuellen Lernzuwächse von Lernenden in unterschiedlichen Teilbereichen gemeinsam zu planen, anzubahnen und zu analysieren.¹⁴ Mit Blick auf die zugrundeliegende Pädagogik lässt sich durch den Ansatz des Deeper Learning¹⁵ ein Vorgehen gestalten, das tiefgreifende Lernprozesse überfachlicher und fachlicher Art aktiv unterstützt.

Das pädagogische Konzept des New Learnings sieht die Förderung der Selbstbestimmtheit der Lernenden vor und fokussiert auf ihre individuellen Voraussetzungen. Es ermöglicht Teilhabe und Selbstbestimmung in der digitalen Gesellschaft. Dafür stellt es strukturelle Konzepte für vernetztes, lebenslanges und partizipatives Lernen und damit ein Framework bereit, das Lernen im digitalen Zeitalter ermöglicht. New Learning setzt sich dafür ein, den Handlungsrahmen der Didaktik zu erweitern und neben Präsenz auch digitale Formate einzusetzen. Dabei geht es um den passenden Mix zwischen Online und Präsenz, ganz an den jeweiligen Rahmenbedingungen ausgerichtet. So können Präsenzphasen den kreativen Austausch z. B. anhand von agilen Methoden fördern, während digitale Phasen eher für den asynchronen Austausch geeignet sind. Es braucht somit digitale und vernetzte Lehr- und Lernkonzepte, die digitale und analoge Formate sinnvoll zusammendenken. Dazu gehört ein reflexiver und partizipativer Prozess, in dem Lehrende und Lernende gemeinsam angemessene Lernwege und Lernziele aushandeln und reflektieren. Wesentlich ist der Ansatz der Kollaboration und (eigen-)verantwortliches Lernen in der Bildung stärkt und Lernende dabei unterstützt, individuelle Stärken und Interessen entfalten zu können.

New Learning stellt Lernende in den Mittelpunkt und bietet entsprechende Unterstützungs- und Organisationsformen an (z. B. Lernbegleitung). Dabei ist entscheidend, die Lehrenden in ihrer digitalen Kompetenz, bspw. hinsichtlich einer entsprechenden Didaktik und der Nutzung digitaler Tools zu unterstützen. Dazu gehören beispielsweise Aspekte von Lernbegleitung bzw. Lernberatung in digitalen Formaten, die durch die Gestaltung von kollaborativem Lernen und sozialen Interaktionen unter den Schüler*innen die soziale Integration der Lernenden unterstützt. Lehrkräfte benötigen darüber hinaus Kompetenzen, mit Bildungstechnologien umzugehen, die die individuellen Stärken der Lernenden und ihre Lernkompetenz fördern. Zusätzlich sollen sie befähigt werden, digital-gestützte Lehre barrierearm, diversitätssensibel und bedürfnisorientiert zu gestalten. Weiterhin benötigen Lehrkräfte die Kompetenz, Lernprozesse innerhalb verschiedener Strukturen zu initiieren.

In dem hier vorgelegten Fort- und Weiterbildungsangebot für Bildungspraktiker*innen geht es daher zwar auch um technische Fragen, vor allem aber um das veränderte Verständnis von Lernen und Lehren. Wesentlich erscheint die Beschäftigung damit, wie gute Bildungsformate entwickelt werden. Diese müssen den Lernzielen und individuellen Rahmenbedingungen entsprechen, sie sind das Ergebnis eines didaktisch-gestalterischen Prozesses. New Learning geht somit konsequent von den Lernenden aus. Diesen Blickwinkel einzuüben ist ein wichtiger Bestandteil des Weiterbildungsprogramms.

¹³ Klopsch, B. & Sliwka, A. (2021) (Hrsg.). Kooperative Professionalität. Internationale Ansätze der ko-konstruktiven Unterrichtsentwicklung. Beltz.

Hargreaves, A. & O'Connor, M. (2018). Collaborative Professionalism. Thousand Oaks: Corwin.

¹⁴ Mewald, C. & Rauscher, E. 2019) (Hrsg.). Lesson Study. Das Handbuch für kollaborative Unterrichtsentwicklung und Lernforschung. Beck.

¹⁵ Sliwka, A. & Klopsch, B. (2022). Deeper Learning. Pädagogik des digitalisierten Zeitalters. Beltz

Mehta, J./Fine, S. (2019): In search of deeper learning: the quest to remake the American high school. 1. Auflage. Cambridge, Massachusetts; London, England: Harvard University Press

Das Weiterbildungsangebot besteht aus verschiedensten Modulen, die entweder als gesamtes Programm, aber auch als Einzeleinheiten von Lehrkräften an Schulen genutzt werden können. Auf der Plattform sollen daher einerseits Selbstlernmodule, aber auch Lerneinheiten für kooperatives Arbeiten angeboten werden. Dabei sollen digitale Lehr- und Lernmaterialien u.a. von den Teilnehmer*innen erstellt und verfügbar gemacht werden, aber auch ein Ort von Kommunikations- und Kooperation zwischen Lehrenden und Lernenden für komplette Kurse geboten werden. Das Angebot berücksichtigt daher offene, modulare Komponenten, um für die heterogene Zielgruppe ein passgenaues Angebot zu bieten. Dabei ist die Teilnahme an einzelnen Angeboten jederzeit unkompliziert möglich, beispielsweise, wenn eine Lehrkraft eine konkrete Unterrichtsplanung zu Podcasting benötigt, ohne den kompletten Kurs absolvieren zu wollen. Neben klassischen, digitalen Weiterbildungsangeboten, die zeitlich und örtlich flexibel als Selbstlerneinheiten bearbeitet werden können, werden sowohl synchrone als auch asynchrone Online-Veranstaltungen angeboten. Um kurzfristig aktuelle Trends aufzugreifen, werden Lightning Talks mit Expert*innen organisiert, mit denen im Anschluss der direkte Dialog möglich ist. Dies schafft die Möglichkeit den Teilnehmenden ein didaktisch zeitgemäßes Format anzubieten.

Für jedes Angebot, welches erfolgreich abgeschlossen wurde, erhalten Teilnehmer*innen ein Zertifikat, das dem Nachweis der persönlichen Weiterentwicklung dient. Darüber hinaus wird angestrebt, die Anrechenbarkeit im Rahmen der offiziellen Lehramtsausbildung zu prüfen.

D Curriculum

Das LNL-Curriculum-Design bietet sowohl eine Grundlage für offene Kurse und Lernmaterialien, die der Weiterbildung von Lehrkräften dienen, als auch eine allgemeine user experience, die individuelle Lernerfahrungen in der kontinuierlichen, iterativen und lernerzentrierten pädagogischen Ausbildung ermöglicht. Ziel der Plattform ist es, einen umfangreichen Katalog von Lernangeboten in Form von offenen Kursen (sowohl online als auch offline) und Angeboten zur Lernzirkeln (wie Working out Loud, LernOS etc.), asynchronen MOOCs, Microlearning-Einheiten, Vorlesungen, Aktivitäten, Podcasts, Videos, ebooks und pdfs usw., sowie eine zugängliche Struktur innerhalb eines zentralisierten digitalen Raums anzubieten, um dem vernetzten, lebenslangen und interaktiven Lernansatz gerecht zu werden, der für New Learning eine integrale Rolle spielt.

Das Curriculum soll aus Themen bestehen, die eine Vielzahl von Ausbildungs- und Weiterbildungsmöglichkeiten für Lehrkräfte abdecken und gleichzeitig den thematischen Schwerpunkt und den agilen Bildungsansatz des New Learning auf fachlicher, strategischer, kultureller und technischer Ebene widerspiegeln. Lernmaterialien und Kursangebote im Rahmen des Curriculums werden einem Auswahlprozess unterzogen, um ein hohes Maß an Benutzerfreundlichkeit und Qualitätssicherung zu gewährleisten. Die Angebote werden auch von den Nutzer*innen evaluiert und bewertet, so dass ein Bewertungssystem für kuratierte Materialien entsteht, das von nutzergenerierten und/oder kollaborativen, neu gemischten Lernangeboten unterschieden wird.

Mit dem zugrundeliegenden Interesse, den Rahmen der didaktischen Bildung zu erweitern, wurden die Curriculum-Struktur und die UX der Plattform in erster Linie so gestaltet, dass sie so zugänglich und inklusiv wie möglich sind. Darüber hinaus ist die UX so konzipiert, dass sie in hohem Maße adaptiv ist und individuelle Pfade ermöglicht, die den Lernenden in den Mittelpunkt der Lernmaterialien und Kursmöglichkeiten stellen. Um dieses inklusive und adaptives Design zu erreichen, soll die Navigation der Lernmaterialien mit Hilfe eines einfachen Front-end-Designs mit einer kurzen Einführung in das Projekt und einer Anleitung zur einfachen Kategoriestruktur intuitiv gestaltet werden, die durch attraktive Icon-Karten weiter unterteilt wird, die zu verschiedenen Subkategorien von Lernangeboten und Ressourcen führen.

Noch wichtiger ist, dass die Plattform zum Erschaffen barrierefreier Lernräume darauf abzielt, die Einstiegspunkte zu den Lernangeboten zu optimieren. Beispielsweise indem mehrere Zugangsmöglichkeiten geschaffen werden, damit die Lernenden auf die Ressourcen zugreifen können, von denen sie am meisten profitieren (auch ohne Vorkenntnisse). Auf den ersten Blick finden NutzerInnen drei allgemeine thematische Einstiegspunkte, die durch eine übersichtliche Benutzeroberfläche mit passenden Symbolen zur Repräsentation der einzelnen Themen dargestellt werden:

Unterricht gestalten

Eine umfangreiche Sammlung von Kursen und Lernmaterialien zu vielfältigen pädagogischen und didaktischen Themen, welche die Gestaltung von Unterricht in den Blick nehmen. Lernangebote können sowohl digital, analog als auch hybrid wahrgenommen werden.

Zukunftskompetenzen vermitteln

Eine umfangreiche Sammlung von Kursen und Lernmaterialien, die dem Erwerb von Fähigkeiten, Werkzeugen und Methoden gewidmet sind.

Kollaborative Lernorte und -netzwerke entwickeln

Kurse und Lernmaterialien (online, präsent und blended) sowie Projekträume für kollaborative Mitarbeit mit anderen und Lernangebote für selbstgestaltete Gruppen von Lernenden, die auf Schulentwicklungsprozesse einzahlen.

Jeder dieser Themenbereiche wird eine Vielzahl von Lernangeboten enthalten, die von komplexeren Modulen, bestehend aus Kurssequenzen mit formalen Abschlusskriterien und möglichen Zertifizierungen (Nano-Degrees, Teilnahme- oder Leistungszertifikate, Endorsements, Badges usw.) bis hin zu einzelnen Kursen, Lernangeboten oder kuratierten Lernmaterialien reichen. Um die Auswahl der passenden Angebote zu vereinfachen, werden sie mit Informationen darüber vorgestellt, wie man sie nutzen oder davon profitieren und was man inhaltlich erwarten kann.

Jede der drei Hauptkategorien wird Sub-kategorien enthalten. Diese sind in weitere Kurs- und Materialgruppierungen untergliedert und eröffnen den Nutzer so eine feine Untergliederung innerhalb der Bereiche von Interesse. Diese Struktur wird in einfachen Worten und mit einer attraktiven Benutzeroberfläche präsentiert. Dabei spiegelt sie dennoch die klassische

Taxonomie oder Hierarchie eines akademischen Katalogs (oder eine klassische Modulstruktur mit linearen, vorgegebenen Schritten und Abschlussanforderungen) wider. Ein weiteres Ziel dieses flexiblen Curriculum-Modells ist es, vielfältige Einstiegspunkte in die curricularen Inhalte zu ermöglichen. Zudem können die Nutzer:innen sich so individuelle Lern- und Arbeitspfade gestalten. Um die möglichen Einschränkungen zu umgehen, die sich aus einer notwendigen Plattformstruktur und der Herausforderung einer Vielzahl von kuratierten Möglichkeiten ergeben, wird diese Katalogstruktur nicht der einzige Zugang zu den Lernangeboten sein. Stattdessen werden Nutzer:innen die Möglichkeit haben, über verschiedene Wege auf die einzelnen Lernelemente zuzugreifen, wobei die klassische Katalogstruktur eine Art Hilfsrahmen darstellt. Diese Pfade werden sein:

Meine Interessen

Das Nutzererlebnis auf der Plattform beginnt mit einer Selbsteinschätzung, die dem Nutzer hilft, seine Interessen zu erkennen und die relevantesten Angebote auf der Plattform zu entdecken, die er speichern und in der Rubrik "Meine Interessen" abrufen kann. Diese Dashboard-Ansicht kann in Zukunft angepasst werden, und die Selbsteinschätzung kann jederzeit erneut eingesehen und aktualisiert werden, um den sich ändernden Interessen und dem wachsenden Wissen jedes Nutzers Rechnung zu tragen. Idealerweise könnten die NutzerInnen entscheiden, ob sie ihre Auswahl in "Meine Interessen" anderen zugänglich machen wollen, um sich mit anderen auszutauschen und von anderen zu lernen.

Die klassische Katalogstruktur

Eine traditionelle Ansicht, die sich am besten für erfahrene E-Learning-Nutzer eignet, die mit Lernplattformen vertraut sind und klar definierte Interessen und Lernziele haben.

Eine À-la-carte-Ansicht aller einzelnen und gebündelten Ressourcen, die über Schlüsselwort-Klassifikationen zugänglich sind

Zugang zu einzelnen Lernelementen, unabhängig davon, ob sie Teil eines größeren Moduls sind oder als kuratierte Elemente eines Lernpfads empfohlen werden. Dies ist gleichzeitig eine Form der Suchfunktion und ein Mittel, um die einzelnen Lernelemente zu hosten, aus denen sich größere Lernangebote wie Module zusammensetzen.

Kollaborativer Zugang

Einstiegspunkte, die auf den Empfehlungen, individuellen Lernpfaden und Modul-/Bündelstrukturen beruhen, aber von einzelnen Ressourcen ausgehen. Zum Beispiel könnte ein/e Nutzer/in ein *microlearning* zum Thema Barrierefreiheit finden, aber sehen, dass sie in einem kollaborativen Projekt von anderen NutzerInnen verwendet wurde (sichtbar als Lehrplan) oder dass sie Teil eines verwandten Moduls ist, das ähnliche Elemente von Interesse enthält. Diese aktive Rolle der NutzerInnen soll durch bestimmte Formate unterstützt werden, z.B. individuelle Lernpfade mit Projektarbeit; als Produkt könnte ein eigenes Lernangebot entwickelt und veröffentlicht werden, damit andere NutzerInnen auch davon profitieren können. Dieses Modell ist vergleichbar mit der "Playlist" Funktion bei Spotify, indem man selber Lernpfade kuratiert, wovon anderen NutzerInnen profitieren können. Die Suchfunktion soll

ermöglichen, dass man nicht nur die Lernangebote im Katalog sieht, sondern auch was damit gemacht wird.

Die Logik dieser Präsentation besteht darin, die Top-Down-Präsentation von Kursangeboten, die normalerweise allein nach Größe und formalen Lernzielen strukturiert ist (Modul - Kurs - Lektion - Mikro-Learning - zusätzliche Ressource - usw.), zu durchbrechen und Wege zu schaffen, auf denen Lernangebote durch verschiedene Mittel entdeckt und zugänglich gemacht werden können, einschließlich benutzerbasierter Zusammenarbeit, Bewertungen, Empfehlungen und Beratung durch Kollegen. Auf diese Weise wird versucht, neues und personalisiertes Lernen in der Neudefinition der Strukturen mitzudenken und in der Kurspräsentation widerzuspiegeln und einzubetten, um eine konstante Nutzung und maßgeschneiderte Ziele für eine Vielzahl verschiedener NutzerInnen mit unterschiedlichen Kompetenzen und Interessen zu verbessern. Diese Art des Zugangs fördert auch einen iterativen und fließenden Ansatz für den Lehrplan, der nicht als eine lineare zu erreichende Wissensakkumulation betrachtet wird, sondern als eine rhizomatische Struktur, die mehrere Versionen eines Wissenskollektivs widerspiegelt, das sich mit dem Input seiner Teilnehmer und durch die Interesse des Einzelnen verändert und weiterentwickelt.

Allgemeine Kategoriestructur

1. Unterricht gestalten

- Unterricht digital gestalten
- Lernbegleitung: Was bedeutet das?
- Klassenmanagement im digitalen Raum
- Freiräume schaffen – wo entsteht Innovation?
- Prüfungsformate und Prüfungskultur: von Open Book zur E-Klausur
- Open Education Resources nutzen und herstellen
- Barrierefreiheit und Inklusion schaffen
- Personalisierte, adaptive Lernerfahrungen anbieten
- Deeper Learning
- Usw...




2. Zukunftskompetenzen vermitteln

- Bildung für eine Nachhaltige Entwicklung (transformatives Lernen)
- Resilienzförderung (z.B. Gestaltung positiver Beziehungen)
- Future & Change Literacy (Umgang mit "VUCA")
- MINT-Bildung
- Persönlichkeitsbildung (z.B. Growth Mindset)
- Partizipation und Demokratie
- 4K (Kommunikation, Kreativität, Kritisches Denken, Kollaboration)
- Diversity
- Digital Literacy
 - Digitale Grundlagen verstehen
 - Selbstbestimmtes und sicheres Verhalten im Internet, inkl. erste Hilfe bei technischen Problemen

- Video & Podcasterstellung
- Lernplattformen und ihre Funktionalitäten: Auf die Lernenden abgestimmt!
- Neue Tools entdecken
- Usw...

3. Kollaborative Lernorte und -netzwerke entwickeln

- Schulentwicklung
- Lernorte - Basics
- Lernpfade entwerfen
- Kooperationen initiieren und stärken
- Partizipative Unterrichtsentwicklung
- Projektraum gestalten
- Lesson Study: kollaborative Unterrichtsentwicklung im Team
- usw...

 <p>Unterricht gestalten</p> <p>Eine umfangreiches Angebot von Kursen und Lernmaterialien zu vielfältigen pädagogischen und didaktischen Themen, welche die Gestaltung von Unterricht in den Blick nehmen. Lernangebote können sowohl digital, analog als auch hybrid wahrgenommen werden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterricht digital gestalten • Was bedeutet Lernbegleitung? • Klassenmanagement im digitalen Raum • Freiräume für Innovation schaffen? • Zeitgemäße Prüfungsformate und Prüfungskultur • Open Education Resources nutzen und herstellen • Barrierefreiheit und Inklusion schaffen 	 <p>Kollaborative Lernorte und -netzwerke entwickeln</p> <p>Kurse und Lernmaterialien (online, präsenz und blended) sowie Projekträume für kollaborative Mitarbeit mit anderen und Lernangebote für selbstorganisierte Lerngruppen, die auf Schulentwicklungsprozesse einzahlen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schulentwicklung • Lernorte - Basics • Lernpfade entwerfen • Kooperationen initiieren und stärken • Partizipative Unterrichtsentwicklung • Projektraum gestalten 	 <p>Zukunftskompetenzen vermitteln</p> <p>Eine umfangreiche Sammlung von Kursen und Lernmaterialien, die dem Erwerb von Fähigkeiten, Werkzeugen und Methoden gewidmet sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildung für eine nachhaltige Entwicklung • Resilienzförderung & Persönlichkeitbildung • Future & Change Literacy • MINT-Bildung • Partizipation und Demokratie • 4K (Kommunikation, Kreativität, Kritisches Denken, Kollaboration) • Diversity • Digital Literacy
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------