

LERNAUFGABEN

Lernaufgaben als Dreh- und Angelpunkt kompetenzorientierten Lernens

Kompetenzorientierte Lernaufgaben entwickeln



Kompetenzen sind sowohl Ausgangslage als auch Ziel. Alles, was zwischen der Startposition und dem Ziel liegt, ist eine grosse Baustelle – eine Lernbaustelle. Hier besteht Handlungsbedarf. Damit die Schülerinnen und Schüler kompetent werden, brauchen sie sinnvolle Lernaufgaben. Man könnte also sagen, dass eine Aufgabe dazu da ist, die Lücke zwischen „Soll“ und „Ist“ zu schliessen. Wir denken folglich nicht mehr an die Inhalte, sondern an die Kompetenz, die zu erreichen ist, und überlegen uns dann, welche Aufgabe uns zum Ziel führt. Rückwärts denken ist angesagt.

Kriterien für gute Lernaufgaben (vgl. Reusser, 2013)

Gute Lernaufgaben sind:

- ♦ personalisiert
- ♦ repräsentativ
- ♦ nachhaltig
- ♦ involvierend
- ♦ interdisziplinär
- ♦ relevant
- ♦ reflexiv
- ♦ herausfordernd
- ♦ interaktiv
- ♦ zielklar
- ♦ anregend

- ♦ Welche Kriterien erachten Sie als wichtig?
- ♦ Welche Kriterien berücksichtigen Sie nach Möglichkeit in Ihrem Unterricht?
- ♦ Welche Kriterien erachten Sie als eine Herausforderung bei der Umsetzung?
- > Auf Seite 2 finden Sie die Kriterien ergänzt mit Definitionen.

Natürlich müssen nicht bei jeder Aufgabe alle Kriterien berücksichtigt werden. Jedoch immer ein paar davon, und das abwechslungsweise.

Einbettung in den Lehrplan 21

- ♦ Kompetenzorientiert unterrichten heisst, spezifische Inhalte und Gegenstände so auszuwählen und als **Lerngelegenheiten zu gestalten**, dass erwünschte Kompetenzen daran erworben oder gefestigt werden können.
- ♦ Darauf basierend **gestaltet sie** [die Lehrperson] **Lernumgebungen** und Unterrichtseinheiten, die geeignet sind, dass Schülerinnen und Schüler daran die relevanten Kompetenzen erwerben können.

(Grundlagen S. 8)

- ♦ Kompetenzorientiert unterrichten heisst, über die Stoffvorgaben hinaus explizit **an die Wissensstrukturen und Fähigkeiten denken**, die an einem Inhalt, **einer Aufgabe erschlossen** oder **sich daran aufbauen, festigen** oder **anwenden** lassen.

(Grundlagen S. 7)

Literatur und Links

- ♦ Fiechter, U. et al. (2015). *Kompetenzorientierte Aufgaben gemeinsam gestalten*. Einblick in ein Entwicklungsprojekt zum altersdurchmischten Lernen. Schulverlag plus.
- ♦ Jensen, H. et al. (2012). *Handlungskompetenz im technischen und textilen Gestalten*. Beschreiben - Aufbauen - Einschätzen: Ein Kompetenzmodell für die Unterrichtspraxis. Schulverlag plus.
- ♦ Müller, A. (2015). *Können die wo fertig sind früher gehen?* Wer über das Lernen nachdenkt, muss über die Aufgaben nachdenken. Und umgekehrt. help Verlag.
- ♦ Sörensen, B. (2009). *Kinder erforschen die Schriftkultur*. Ein Tor zur Welt der Symbole, Buchstaben und Texte. Spiel- und Lernumgebungen für Kinder von 4-8. Verlag LCH.



Kriterien für gute Lernaufgaben (vgl. Reusser, 2013)

- ♦ **Personalisiert:** Sie ermöglichen verschiedene Einstiege je nach Vorerfahrungen, begünstigen individuelle Lern- und Bearbeitungsstrategien auf unterschiedlichen Leistungsniveaus.
- ♦ **Repräsentativ:** Sie greifen exemplarisch eine fachliche Kernidee auf.
- ♦ **Nachhaltig:** Sie laden zu tiefem Verstehen und Problemlösen ein.
- ♦ **Involvierend:** Sie lösen eigenaktives und selbstkompetentes Lernen aus und lassen Raum für eigene Ideen und Umsetzungen.
- ♦ **Interdisziplinär:** Sie schaffen Verständnis für Zusammenhänge, Wechselwirkungen und Abhängigkeiten.
- ♦ **Relevant:** Sie haben einen „Gebrauchswert“.
- ♦ **Reflexiv:** Sie erfordern ein strukturiertes und systematisches Reflektieren.
- ♦ **Herausfordernd:** Sie stellen hohe, aber machbare Ansprüche und stärken das Kompetenzerleben.
- ♦ **Interaktiv:** Sie ermöglichen kooperatives Lernen und den konstruktiven Vergleich von Gedanken, Argumenten und Strategien.
- ♦ **Zielklar:** Sie schaffen klare Bezugsnormen und klären von Anfang an, was in welcher Form von den Lernenden erwartet wird.
- ♦ **Anregend:** Sie stützen sich auf emotionale und motivationale Faktoren und fördern die Beziehung zwischen Menschen und Dingen.

Erfolg hat drei Buchstaben: TUN (Goethe)

Müller (2015, S. 46) schreibt: *Lernaufgaben führen sofort ins Tun. Dies schafft ein entspanntes und produktives Leistungsklima. Denn je höher der Aktivitätsgrad der Lernenden, desto geringer der Grad an Ablenkung. Und als Folge davon: desto weniger Disziplin-*

Analysieren: Transfer, Kriterien anwenden	Evaluieren: Bewertung, Beurteilung	Erschaffen: Synthese, Problemlösung
Anwenden: Transfer, Strukturen modifizieren		
Verstehen: Reorganisation, Verstehen		
Erinnern: Reproduktion, Wissen		

Anderson & Krathwohl, 2001

probleme entstehen. Natürlich findet man dafür reflexartig eine Reihe von Gründen in der Gesellschaft, im Elternhaus. Aber das ist zu einfach. Denn wenigstens ein Teil der disziplinarischen Schwierigkeiten ist hausgemacht (oder schulgemacht). Denn eben: Was haben die Lernenden zu tun? Die Aufgaben determinieren das Verhalten. Wer also ein konstruktives und fokussiertes Verhalten der Lernenden will, muss sie etwas TUN lassen, das zu diesem Verhalten führt. Und dabei ist klar: Zuhören ist die wohl ungeeignetste Form.

Gelingt es, die Lernaufgabe so zu gestalten, dass die Lernenden sofort ins Handeln kommen, so unterstützt das nachhaltiges Lernen und verhindert träges Wissen. Es muss gelingen, dass die Lernenden sich so intensiv mit dem Lerninhalt auseinandersetzen, dass sie ihn sich zu eigen machen - sie müssen also aus etwas Fremdem etwas Eigenes erschaffen. Je mehr sie selber anwenden, analysieren und entwickeln, desto besser gelingt dies auch.

Was Computerspiele attraktiv macht

Der Wissenschaftler J. Paul Gee ging der Frage nach, wie Aufgaben gestaltet sein müssen, damit sie die volle Aufmerksamkeit der Lernenden auf sich ziehen.

In der heutigen Zeit scheint es machmal so, als könnten sich Kinder und Jugendliche nicht mehr richtig in eine Aufgabe vertiefen und dranbleiben.

Deshalb hat Gee die Anziehungskraft von Computerspielen untersucht und empfiehlt deren Merkmale zu nutzen. Setzen wir solche Elemente bewusst beim Kreieren von Lernaufgaben ein, haben Schülerinnen und Schüler bei deren Bearbeitung ein erstaunliches Durchhaltevermögen.

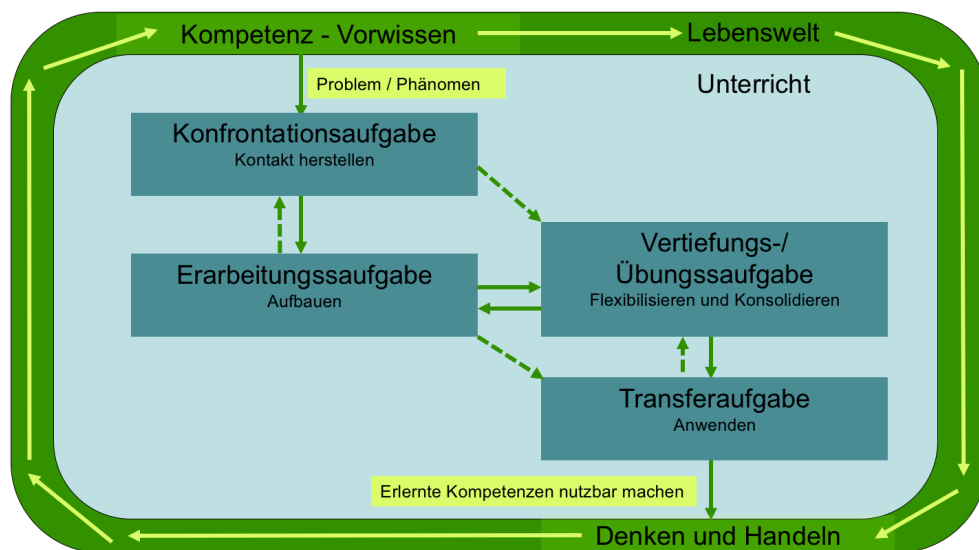
- ♦ Beginnen ist einfach
- ♦ Schnelles Weiterkommen
- ♦ Mehrere Möglichkeiten haben
- ♦ (Neu)Gier wird geweckt: Wie geht das Spiel aus?
- ♦ Emotionale Beteiligung, Einfluss nehmen können
- ♦ Es läuft was (keine Langeweile)
- ♦ Unmittelbare Erfolgserlebnisse
- ♦ Transparente Beurteilung
- ♦ Misserfolg hat keine Konsequenzen
- ♦ Angepasste Herausforderung (schwierig, aber machbar)
- ♦ Attraktivität von Design und Approach

Gee, J.P.: *What Video Games have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan. New York 2003.

Verschiedene Funktionen von Aufgaben (nach Wilhelm, Luthiger & Wespe, 2014)

Eine Aufgabenstellung soll ihren Anfang möglichst in der Lebenswelt des Kindes, des Jugendlichen haben.

Dabei gelten die Kriterien für gute Aufgaben insbesondere für die Konfrontations- und die Erarbeitungsaufgaben.



Selbstverständlich fallen bei kompetenzorientierten

Aufgabenstellungen Übungsformate* nicht weg.

Automatisiertes Wissen schafft Kapazität für neue geistige Herausforderungen. Wichtig ist es, die Resultate einer Aufgabe zu sichern. Transferaufgaben, die wiederum möglichst einen Bezug zur Lebenswelt des Kindes, des Jugendlichen herstellen, ermöglichen eine Ergebniskonsolidierung: Kannst du nun eine ähnliche Aufgabe für deine Kolleginnen und Kollegen erfinden? Bist du in der Lage, das Problem, das Phänomen jemandem zu erklären? Das Lernziel ist erst dann erreicht, wenn dies auch andere erkennen können.

Wichtige Planungsgrundlagen – Motivation auslösen (Deci & Ryan, 2002)

Wichtig für eine motivierende Auseinandersetzung mit einem Lerngegenstand, einer Lernaufgabe sind positive Erlebnisse, die durch die Befriedigung der psychologischen Grundbedürfnisse **Autonomie**, **soziale Zugehörigkeit** und **Kompetenzerleben** hervorgerufen werden. Die Berücksichtigung dieser Faktoren unterstützt motiviertes Lernen.

Zugehörigkeit: „Ich bin dabei!“

> Sich mit anderen verbunden fühlen, beachtet und unterstützt werden. Anderen Achtung, Aufmerksamkeit und Vertrauen schenken. Gemeinsam Verantwortung tragen.

Kompetenzerleben: „Ich kann etwas!“

> Sich als wirksam und kompetent erleben. Anerkennung für seine Fähigkeiten erhalten.

Autonomie: „Ich bin jemand!“

> Sich als Quelle des eigenen Tuns erleben. Selbstbestimmt leben und arbeiten können.



Überfachliche Kompetenzen – Leistungsmodell von Aufgaben

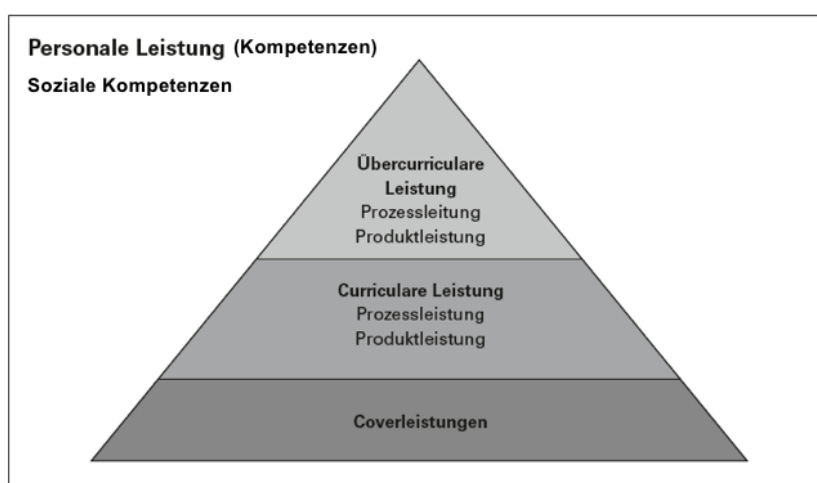


Abb. 1: Leistungspyramide

F. Baeriswyl (2014)

„Jede Aufgabe präsentiert sich in einem Format. Sei dies eine sprachliche Formulierung, eine grafische Darstellung oder ein fachspezifisches Format, etwa in der Musik oder im Sport“ (Baeriswyl, 2014). Häufig muss eine Aufgabe erst „ausgepackt“ werden - es braucht eine Coverleistung dafür. Beispielsweise sind für eine Mathematikaufgabe häufig auch sprachliche Kompetenzen erforderlich. Zudem sind bei allen Aufgaben personale Leistungen nötig: Eine Aufgabe muss geplant, zielgerichtet durchgeführt und abgeschlossen werden. Es braucht also eine gute Selbstführung (> siehe auch Plakat Selbststeuerung). Kooperativ ausgeführte Aufgaben verlangen zusätzlich soziale Kompetenzen. Diese erweiterten Anforderungen gilt es bei der Planung zu berücksichtigen.

aus: Baeriswyl, F. & Schmid, M. (2014). *An Aufgaben lernen*. Am Lernen das Können erkennen. lernchance 97 | 2014, S. 8

Sinnvolle *Übungsformate

Sinnvolle Übungsmöglichkeiten bieten die folgenden Beispiele:

- ♦ Lesen. Das Training I, II & III (Friedrich Verlag)
- ♦ Blitzrechnen: Die Kartei zum Zahlenbuch (Klett Verlag), auch als CD-Rom und App erhältlich
- ♦ Lernen aus Fehlern: Aus Fehlern wird man klug – Wir suchen den Lieblingsfehler der Woche.
- ♦ Unterschiedliche Diktat-Übungsarten einsetzen: Schleichdiktat, Stoppdiktat, Wörter der Woche u.a.m.
- ♦ Überfachliche Übungsformate wie: Förderung exekutiver Funktionen (siehe auch Plakat zur Selbststeuerung).



♦ und, und und ...

Welche Übungsformate finden Sie sinnvoll?

Bitte ergänzen Sie das Plakat mit den bereitgelegten Stiften! Vielen Dank!