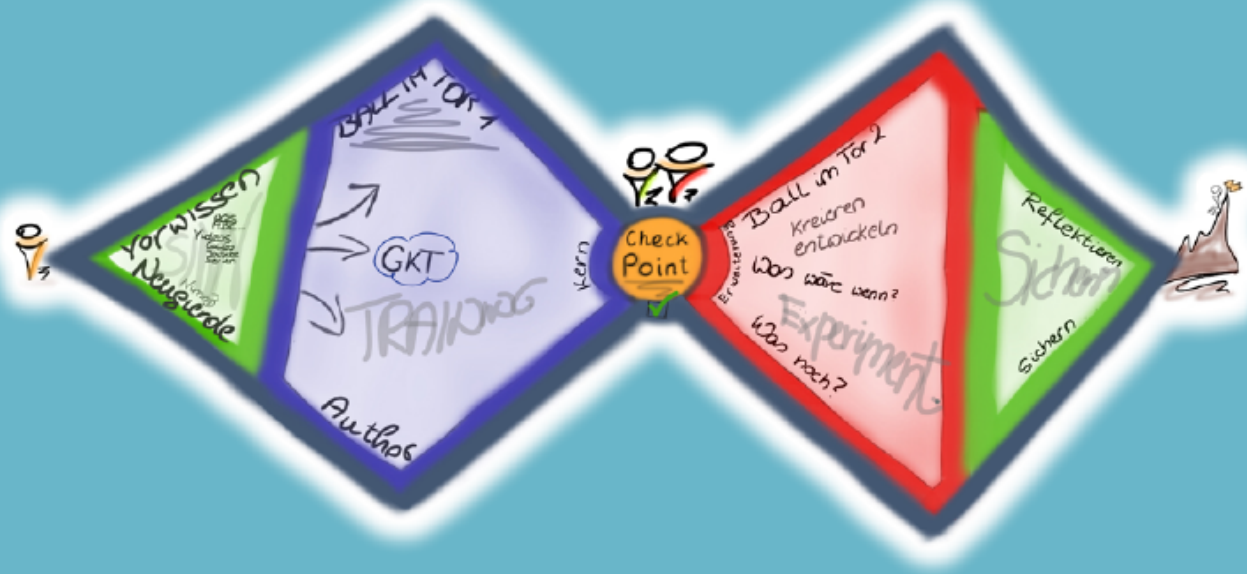




Der Doppeldiamant als Bestandteil gamifizierter Lernstrecken

**Lerndesign gemäß den Ideen der
Schule des Handelns untermauert mit
aktuellen Erkenntnissen der Wissenschaft.**

Auszüge aus einer am Zentrum für Spieleforschung der Universität
für Weiterbildung entstandenen Projektarbeit, durchgeführt
von Mag. Claudia Zekl im Auftrag der Initiative Schule des Handelns.

Inhalt

1	Ausgangssituation	4
2	Die am Projekt beteiligten Personen	5
2.1	Die Autorin Mag. Claudia Zekl, MA MA	5
2.2	Der Auftraggeber Mag. Christoph Weibold.	6
2.3	Die Begutachterin Mag. Natalie Denk, MA	7
2.4	Die Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum für Lernsystemgestaltung und -transformation bzw. Vortragende im Lehrgang eEducation Isabell Grundschober BEd, BSc, MA	7
3	Lernen – Aktuelle Forschungserkenntnisse	8
3.1	Lerntheoretische Grundlagen	8
3.1.1	Behaviourismus	8
3.1.2	Kognitivismus	8
3.1.3	Konstruktivismus	9
3.1.4	Konnektivismus	9
4	Lernstrecken als Lerndiamanten	10
4.1	Der 1. Diamant.	10
4.2	Der 2. Diamant	10
4.3	Der Checkpoint	11
5	Grundlagen des Instructional Design	12
5.1	Zielgruppen- und Kontextanalyse.	12
5.2	Verstehen und Verorten der Lernergebnisse	14
5.2.1	Das Rückwärtige Lerndesign	14
5.2.2	Die Einordnung der Lernziele mit Hilfe von Lernzieltaxonomien	14
5.2.3	Die Formulierung von Lernzielen	15
5.3	Wahl der Lernaktivitäten und Medien	15
5.4	Gamification	15
5.5	Dokumentation von Feedback und Prüfung	16

6	Die Lernstrecken im Englischunterricht	17
6.1	Der Aufbau meiner Lernstrecken im Detail.	17
6.1.1	Der 1. Diamant.	18
6.1.1.1	Einführung und Überblick.	18
6.1.1.2	Basic Competences.	19
6.1.2	Der Checkpoint	20
6.1.3	Der 2. Diamant	20
6.2	Einzelne Elemente der Lernstrecken im Detail	21
6.2.1	Beispiele für Aufgabenstellungen	21
6.2.1.1	Lesen	22
6.2.1.2	Hören	22
6.2.1.3	Sprechen	23
6.2.1.4	Schreiben	24
6.2.1.5	Diverse Fertigkeiten	24
7	Gelingensbedingungen für das	
	Lernen mit den Lerndiamanten.	25
7.1	Das Lernplanungstagebuch	25
7.1.1	Erklärung	25
7.1.2	Überblick verschaffen	25
7.1.3	Planung der Arbeit mit dem 1. Diamanten	26
7.1.4	Der Checkpoint	26
7.1.5	Planung der Arbeit mit dem 2. Diamanten	26
7.1.6	Reflexion	27
7.2	Lernfortschrittskarten	28
8	Fazit	29
9	Literatur	30
10	Abbildungsverzeichnis	31
	Impressum	32

1 Ausgangssituation

Der Prozess des Lernens ist einem ständigen Wandel unterworfen. Während es in der Vergangenheit lange Zeit vor allem darum ging, sich Wissen anzueignen, geht es nun seit einigen Jahren darum, dieses Wissen mit Kompetenzen zu paaren und in Anwendung zu bringen. Kritisches Denken, Problemlösungsfähigkeit, Kreativität, Kommunikation, digitale Kompetenzen, 21st Century Skills und die Nutzung eigener Stärken, Interessen, Begabungen und Talente gewinnen dabei immer größeren Raum. Sie bilden die Grundlage für persönliches Wachstum und lebenslanges Lernen.

Zudem kommt, dass der technologische Fortschritt die Möglichkeiten zu lernen in großem Maße erleichtert hat. So ist nicht nur der Zugang zu Informationen einfacher geworden, Lernen ist auch von überall, jederzeit und in unterschiedlicher Form möglich.

Angesichts dieser sich ändernden Rahmenbedingungen hat sich auch das Verständnis von Lernen verändert. Lernen wird immer mehr als personalisierter, individualisierter Prozess verstanden, der von Lehrer*innen zwar angeleitet und begleitet werden kann, den aber immer der/die Lernende für sich auszugestalten hat. Lernen ist damit von einem passiven, rezeptiven Prozess zu einem aktiven, gestaltenden Prozess geworden, der entweder allein oder kollaborativ mit anderen stattfindet.

Die hier in gekürzter Form publizierte Projektarbeit widmet sich der Frage, wie es mit Hilfe von Lernstrecken gelingen kann, Lernen in dieser Form in das aktuelle Bildungssystem einer Handelsschule zu integrieren.

Dabei geht es jedoch nicht nur darum, Lernarrangements anzubieten, die ein individualisiertes Lernen ermöglichen, sondern auch dem Element der Gamification, also der Anwendung von spielerischen Elementen und Prinzipien in einem nichtspielbasierten Kontext, Raum zu geben, um Faktoren wie Engagement, Motivation, aktives Lernen zu integrieren und den persönlichen Lernerfolg durch gezieltes, individualisiertes Feedback und erlebbaren Lernfortschritt zu steigern.

Gleichzeitig geht die Projektarbeit aber auch der Frage nach, wie diese Art von Lernen im Klassensetting vorzubereiten, zu begleiten und nachzubereiten ist, welche zusätzlichen Stützmaßnahmen es braucht, damit Schüler*innen im Alter von 15-16 Jahren lernen, ihren Lernprozess zunehmend selbstständig steuern zu können und welche wissenschaftlichen Erkenntnisse es gibt, die einerseits das selbstständige Lernen unterstützen und andererseits Hinweise darauf geben, was es braucht, damit selbstständiges Lernen nachhaltig funktionieren und auch die gewünschten Wissenszuwächse und den geforderten Kompetenzerwerb sicherstellen kann.

2 Die am Projekt beteiligten Personen

2.1 Die Autorin Mag. Claudia Zekl, MA MA

Ich bin Lehrerin an den Schulen des BFI Wien, wo ich seit vielen Jahren Englisch, Französisch bzw. Persönlichkeitsbildung und Soziale Kompetenz unterrichte.

Nachdem ich über viele Jahre das Projekt HAK/HAS bfi meets Haupt- und Mittelschule geleitet hatte, dessen Ziel es war, den Übertritt von Schüler*innen aus der Pflichtschule in die Handelsschule bzw. Handelsakademie gezielt zu begleiten, indem sich Schüler*innen im Rahmen von eigens kreierten Freigegenständen auf den weiteren Schulbesuch in einer mittleren und höheren Schule vorbereiten konnten, führte mich der Weg immer mehr Richtung Bildungsberatung, Lebens- und Sozialberatung, Potenzialentwicklung, Begabungs- und Begabtenförderung und in letzter Zeit zu digitalisiertem Unterricht, eLearning und Gamebased Learning.

Im Jahre 2014/2015 initiierte ich dann die Potenzialentwicklungsklasse in der Handelsakademie, die bis heute die große Schwester und Wegbereiterin für die Schule des Handelns in der Handelsschule ist. Damit etablierte ich eine Schulform, die ähnliche Schwerpunkte in der Handelsschule verfolgt wie die Potenzialentwicklungsklasse in der Handelsakademie. Die Schule des Handelns wurde im Jahr vor der Coronapandemie etabliert und im Jahr 2022/2023 neu aufgesetzt.

Gerade die Weiterentwicklung der Handelsschule liegt mir sehr am Herzen. Für mich ist diese Schulform eine hochwertige Ausbildungsform, die den Schüler*innen den Weg eröffnet hin zum Aufbaulehrgang, zur Abendschule und sogar zu einem Studium an der Fachhochschule und eine solide Basis vermittelt für einen Beruf im Bereich der Wirtschaft, des Handels, des Bankwesens, des Versicherungswesens udgl. mehr.

Schule und Unterricht weiterzuentwickeln, das ist, was mich seit jeher begeistert. Dabei war und ist mir aber eine wissenschaftliche Fundiertheit sehr wichtig, denn aus dem Bauch heraus wissen gute Lehrer*innen zumeist, was zu tun ist, aber es braucht auch die wissenschaftliche Basis, um begründen zu können, warum das, was man tut – zumindest aufgrund aktueller Erkenntnisse – auch das Richtige zu sein scheint.

Ich bedanke mich hiermit sehr herzlich beim Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung für die Möglichkeit, die im Rahmen der Projektarbeit gewonnenen Erkenntnisse in Form einer Handreichung interessierten Lehrer*innen Österreichs zur Verfügung stellen zu können, die sich mit modernen, digitalisierten Lernumgebungen beschäftigen und ebenso wie wir von der Schule des Handelns Lernstrecken für ihre Unterrichtsgegenstände erstellen wollen und hoffe, dass die hier zusammengestellten Erkenntnisse der Wissenschaft und die Anwendungsbeispiele aus meinem Unterricht ihnen dabei eine wertvolle Hilfe sind.

Mag. Claudia Zekl, MA MA claudia.zekl@bildung.gv.at



2.2 Der Auftraggeber Mag. Christoph Weibold

Ich bin Lehrer an der BHAK/BHAS Linz für kaufmännische Fächer und PBSK: Persönlichkeitsbildung und soziale Kompetenz; Bundeskoordinator für Persönlichkeitsbildung und soziale Kompetenz und Referent an pädagogischen Hochschulen in der Lehrer*innenausbildung und -fortbildung zu den Themenschwerpunkten:

- Persönlichkeitsbildung und soziale Kompetenz
- individuelle Lernbegleitung
- Vereinbarungskultur;
- Neue Lehr- und Lernformen

Neben meinem Grundberuf als Hochbautechniker absolvierte ich zahlreiche Ausbildungen zum Coach- und Managementtrainer, Lebens- und Sozialberater und Mediator.

Wahrscheinlich lösten eben diese „Umwege“ meine Unzufriedenheit mit meiner Lehrperformance aus. 2015 machte ich mich endgültig auf die Suche nach neuen Lehr- und Lernwegen. Im gleichen Jahr gründete ich, mit Unterstützung des BMBWF, die Schule des Handelns (www.sdh.schule). Darin erprobten viele Kolleg*innen und ich unterschiedliche Lernprototypen. Ein Ergebnis daraus sind durchgängige Lernstrecken in BWRR für meine Schüler*innen aus meinen Handelsschulklassen.

Ich bin sehr froh darüber, den Weg der Schule des Handels seit zwei Jahren gemeinsam mit Kollegin Claudia Zekl gehen zu dürfen, die sich nun der Entwicklung durchgängiger Lernstrecken für Englisch einschließlich Wirtschaftssprache annimmt.

Um zu zeigen, dass unsere Lernstrecken den neuesten Erkenntnissen der Wissenschaft folgen, beauftragte

ich sie im Juli 2023 damit, den von mir entwickelten Lerndiamanten aus Sicht moderner wissenschaftlicher Erkenntnisse zu digitalisiertem Lerndesign unter die Lupe zu nehmen und ihre Erkenntnisse in ihrer Projektarbeit zusammenzutragen, wenn es vor allem darum geht, um individualisiertes Lernen mit Elementen der Gamification in lernfördernden Lernarrangements zu ermöglichen.



Die Ergebnisse zeigen, dass wir am Puls der Zeit sind. Lernen verändert sich, die Digitalisierung schreitet auch in diesem Bereich voran und unser Lerndiamant ist ein wertvoller Beitrag für eine moderne Unterrichts- und Schulentwicklung für eine zukunftsfähige Schulausbildung.

Nun gilt es die Erkenntnisse in die Welt hinauszutragen und immer mehr Lehrer*innen für die Entwicklung digitalisierter Lernumgebungen zu gewinnen und so hoffe auch ich, dass diese Handreichung dazu einen wertvollen Beitrag liefern kann.

Unterstützende Schulungen sind in Planung, sodass jene Lehrer*innen, die diesen Weg gehen wollen, ihn auch gehen können.

„Wir bleiben dran.“

Christoph Weibold christoph.weibold@bildung.gv.at

Zwei Personen der Universität für Weiterbildung (vormals Donauuniversität) Krems spielten bei der Erstellung der Projektarbeit ebenso eine wichtige Rolle und sollen daher hier nicht unerwähnt bleiben.

2.3 Die Begutachterin Mag. Natalie Denk, MA

Natalie Denk ist Spieleforscherin und Medienpädagogin und verfolgt mit Leidenschaft das Ziel, Spiel- und Spielkultur in die Bildungslandschaft zu bringen. Sie leitet seit 2019 das Zentrum für Angewandte Spieleforschung und ist dort auch in der als Studiengangsleitung des Weiterbildungsstudiums „Game Studies, Master of Arts (CE)“ sowie des Certificate Programs „Gamebased Education“ tätig.

Seit 2014 arbeitet sie am Zentrum in nationalen und internationalen Forschungsprojekten. Ihre For-

schungsschwerpunkte liegen im Bereich Game-based Education, Educational Game Design sowie der Auseinandersetzung mit Gender-Dimensionen der digitalen Spielkultur.



Konstantin Kraus

2.4 Die Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum für Lernsystemgestaltung und -transformation bzw. Vortragende im Lehrgang eEducation Isabell Grundschober BEd, BSc, MA

Isabell Grundschober ist Forschende und Lehrende im Bereich Lern- und Lehrdesign, arbeitsbasiertes Lernen und Bildungstechnologie an der Universität für Weiterbildung, am Department für Weiterbildungsforschung und Bildungstechnologie. Seit 10 Jahren forscht sie an der Schnittstelle von Bildung und technologischer Innovation und hat sich auf die Entwicklung und Implementierung von zukunftsorientierten Lernkonzepten spezialisiert.

Ihr Forschungsschwerpunkt liegt auf der Gestaltung von lebensbegleitendem Lernen, mit einem besonderen Fokus auf die Integration von Bildungstechnolo-

gien in arbeitsplatznahe Weiterbildung. Sie lehrt „Agile Lerndesignentwicklung“ an der Universität für Weiterbildung Krems und ist aktiv in der Curriculums-, Modul- und Kursentwicklung tätig.

Und von ihr durfte ich ganz viel von dem lernen, was auf den nächsten Seiten beschrieben wird.



Tobias Scheipel

3 Lernen – Aktuelle Forschungserkenntnisse

Die aktuelle Forschung beweist, was Lehrer*innen schon lange wissen: Lernen ist ein zutiefst individualisierter Prozess. Es ist nicht nur so, dass jede*r Lernende einen anderen Lernstil hat, sondern jede*r Lernende kommt mit einem anderen Vorwissen, mit anderen Talenten, Fähigkeiten, Begabungen und Stärken in den Unterricht und bringt damit seine/ihre ganze eigene Ausgangssituation für jeglichen Lernprozess mit. Das lässt sich nicht nur damit erklären, dass jede*r Lernende in einem anderen Umfeld aufwächst, sondern auch mit der dem Gehirn eigenen Eigenschaft namens Neugier(verhalten). „Neugier als die Suche nach bedeutungsvollen Erfahrungen und deren Erklärungen ist angeboren. Dies bedeutet, dass das Gehirn ständig versucht, »Neues mit Bekanntem zu verbinden.« [und dieses] Neugierverhalten wird verstärkt durch Wahrnehmungen und Erfahrungen, die bedeutungsvoll sind, es erlahmt bei bedeutungslosen Sachverhalten.“ (Herrmann, 2006:111)

Doch die Neugier springt nicht immer automatisch an, denn dafür braucht es das richtige Maß an Anregung gepaart mit der richtigen Dosis an Sicherheit, sodass ein sogenanntes entspanntes Feld entsteht, in dem sich der/die Lernende überhaupt auf das Lernen einlassen kann. (vgl. Sachser, 2006:21).

Lernsettings und damit auch Lernstrecken müssen somit den/die Lernende*n an der richtigen Stelle abholen, das Vorwissen aktivieren, genügend Anregung bieten, damit der/die Lernende sich auf das Lernen einlassen kann, das Gefühl von Sicherheit vermitteln und Raum für Selbsttätigkeit, Selbststeuerung, Reflexion und Lernunterstützung bieten.

Wertvolles Wissen, wie dies gelingen kann, bieten die verschiedenen Lerntheorien, die im Laufe der Zeit entstanden sind.

3.1 Lerntheoretische Grundlagen

Schon in den 1960er Jahren versuchte die Lernpsychologie herauszufinden, wie menschliches Lernen funktioniert. Das Ergebnis dieser Bestrebungen war der sogenannte Behaviourismus. Er sollte lange Zeit

bestimmen, wie Lernen gesehen wurde und Lernprozesse auszugestalten waren.

3.1.1 Behaviourismus

Gemäß der Lerntheorie des Behaviourismus ist Lernen ein „konditionierter Reflex [...], der durch Adaptation erworben wird. Wir müssen daher den Lernenden „nur“ den geeigneten Stimulus (Reiz) präsentieren, um ein bestimmtes Verhalten (Reaktion) hervorzurufen“ (Baumgartner, 2003:3). Eng damit verbunden ist das Bild vom Gehirn als „Black Box“, die einen Input emp-

fängt und darauf deterministisch reagiert. Somit war Lernen vor allem ein Auswendiglernen von Fakten.

Doch mit der Zeit gab man sich mit dieser Auffassung nicht zufrieden und so begann man zu erforschen, was sich denn in dieser „Black Box“ wirklich abspielt. Damit war die nächste Lerntheorie geboren: der Kognitivismus.

3.1.2 Kognitivismus

Diese Lerntheorie rückt nun „die inneren Prozesse des menschlichen Hirns [in den Fokus] und versucht, diese Prozesse zu unterscheiden, zu untersuchen und miteinander in ihrer jeweiligen Funktion in Beziehung zu setzen“ (Baumgartner, 2003:3). Die Prozesse der In-

formationsaufnahme und -verarbeitung und des Problemlösens prägten damit lange Zeit das Verständnis von Lernen und definierten Lernen als aktive Auseinandersetzung mit dem Lernstoff. Der/die Lernende nimmt aus seiner Umgebung einen Reiz wahr, den er/

sie durch innere kognitive Vorgänge verarbeitet. Basierend auf dieser Theorie entstanden Unterrichtsmodelle wie Lernen am Modell oder Lernen durch Einsicht. Damit nimmt der/die Lernende eine viel aktivere Rolle im Lernprozess ein.

Doch langsam setzte sich die Erkenntnis durch, dass der Mensch kein Wesen ist, das nur auf eine objektive, äußere Welt reagiert, die jeder gleich wahrnimmt, sondern dass der Mensch sich aufgrund seiner Sinneseindrücke ein subjektives Abbild seiner Realität erschafft.

Dies war die Geburtsstunde des Konstruktivismus.

3.1.3 Konstruktivismus

Neuere Erkenntnisse belegen es, „Das Gehirn ist bei der Geburt kein unbeschriebenes Blatt, sondern verfügt bereits über ein großes Repertoire an Aktivitätsmustern. Das eröffnet neue Perspektiven dazu, wie wir unser Umfeld wahrnehmen und darauf reagieren“ (György Buzsáki: 2023:4). Damit wird Lernen „als ein aktiver Prozess gesehen, wobei sich der Lernende dabei auf sein oft angeborenes Wissen und seine Erfahrungen bezieht, mit deren Hilfe er neues Wissen entwickeln kann. Lernen wird als Wahrnehmen, Erfahren,

Handeln und Erleben gesehen, und die Kommunikation mit anderen hat das Ziel, in komplexen Situationen gemeinsam Zusammenhänge zu erkennen und Lösungen für Probleme zu erarbeiten“ (Stangl, 2024).

Natürlich wirkt sich die Tatsache, dass sich Lernen im digitalen Zeitalter gerade nachhaltig verändert auf diese Lerntheorien aus und so entwickelte der kanadische Lerntheoretiker George Siemens den Konnektivismus.

3.1.4 Konnektivismus

Auch wenn derzeit noch umstritten ist, ob der Konnektivismus wirklich eine eigene Lerntheorie darstellt, so soll sie der Vollständigkeit halber hier dennoch angeführt werden.

Gemäß dieser Theorie wird Wissen sozial erschaffen, entsteht also durch das Zusammenwirken von Menschen in menschlichen und nichtmenschlichen Netzwerken und trägt somit zur Weiterentwicklung sowohl des/der einzelnen Lernenden bei, als auch der Menschheit an sich. „Nach Auffassung des Konnektivismus ist Lernen ein selbstorganisierter Prozess in realen oder virtuellen Netzwerken, der vor allem darin besteht, Verbindungen herzustellen“ (Stangl, 2024) und „die Kunst des individuellen Lernens besteht dann darin, dieses verteilte Wissen für die persönlichen Belange verwendbar zu machen und konstruktiv einzubinden. Lernen entsteht in diesem Verständnis durch den Aufbau von neutralen, konzeptuellen und sozialen Verbindungen – zu anderen Personen, zu Inhalten, zu anderen Hirnregionen und Zusammenhängen“ (ebd.).

es darum geht, Informationen für sich zu verarbeiten und sich damit Wissen anzuverwandeln, also für sich bedeutsam zu machen. Schon hier spielt der/die Lernende eine aktive Rolle im Lernprozess. Diese Rolle wird im Konstruktivismus sogar noch mehr ausgeweitet, wenn der/die Lernende zum Beispiel beim entdeckenden Lernen, bei Planspielen, bei Experimentiermethoden sein/ihr Wissen, sein/ihr Können und seine/ihre Erfahrung einbringt, um sich neues Wissen anzueignen. Und schlussendlich spielt der Konnektivismus eine große Rolle beim Lernen im digitalen Raum, wo Wissen aus unterschiedlichen Quellen zusammengetragen wird, um zu lernen und sich weiterzuentwickeln.

Wie spiegeln sich diese Theorien nun in den Lernstrecken in Form des Lerndiamanten wider?

Alle diese Lerntheorien haben nach wie vor ihre Berechtigung und finden sich in unterschiedlichen Lernaufgaben wieder. So ist der Behaviourismus nach wie vor Teil von Lernaufgaben, in denen es um reines Auswendiglernen geht, z. B. beim Erlernen von Vokabel, der Kognitivismus spielt wiederum eine Rolle, wenn

4 Lernstrecken als Lerndiamanten

Im Laufe der Zeit, als sich die zuvor beschriebenen Lerntheorien entwickelten, entstanden natürlich auch unterschiedliche Lernszenarien. Waren diese anfangs noch sehr eng gehalten, weil sie vorwiegend durch Arbeitsblätter, Lehrbücher und Lernvideos definiert waren, so wurde gerade in den letzten Jahren der Ruf laut nach individualisierten Lernsettings, nach anregenden Lernumgebungen, nach Lernen mit allen Sinnen, nach Aufbereitung von Lerninhalten mit unterschiedlichen Medien, udgl.

Und so entstanden nicht nur neue analoge, sondern auch digitale Lernräume.

In der Schule des Handelns wurden dafür die Lernstrecken in Form von Lerndiamanten von Christoph Weibold entwickelt.

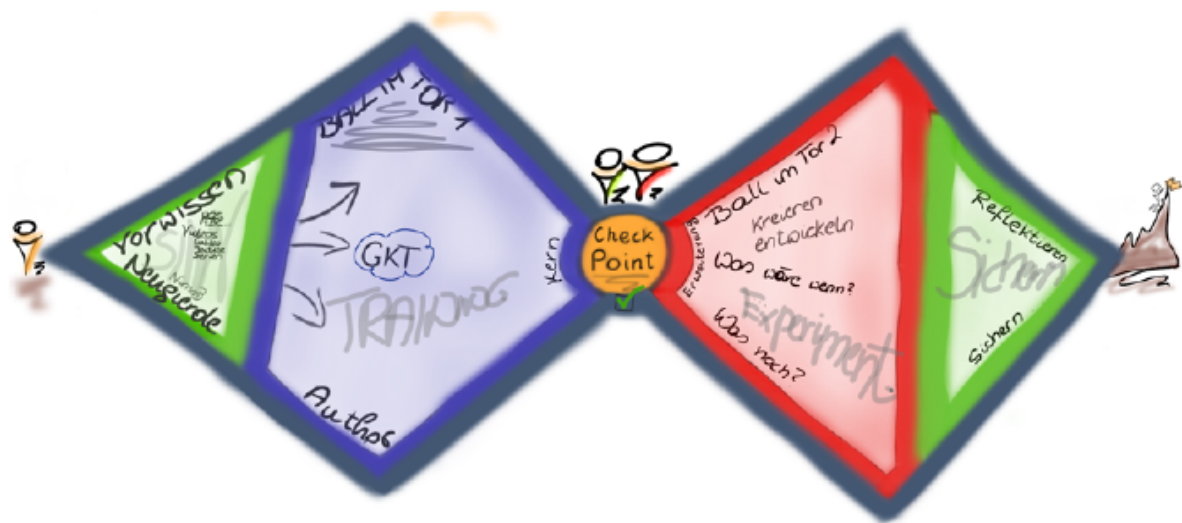


Abbildung 2: Lernstrecken – Schule des Handelns (www.sdh.schule) (abgerufen am 04.07.2023)

Diese Lernstrecken haben deswegen die Form eines Lerndiamanten, weil damit zwei Lernszenarien mit unterschiedlicher Ausrichtung kreiert werden können, die durch einen Checkpoint verbunden sind.

4.1 Der 1. Diamant

Wie zuvor ausgeführt gehen Vorwissen und Neugierde Hand in Hand und stellen den Start für jeden Lernprozess dar. Dadurch startet der 1. Lerndiamant auch damit, das bereits vorhandene Wissen der Lernenden zu aktivieren.

Aufbauend darauf bietet der 1. Lerndiamant im Abschnitt Training dann die Möglichkeit, sich im Sinne des selbstgesteuerten Lernens mit den unterschiedlichen zu lernenden Inhalten vertraut zu machen, sich damit auseinanderzusetzen und sie zu üben.

4.2 Der 2. Diamant

Der zweite Lerndiamant bietet dann die Möglichkeit, sich im Sinne des selbstbestimmten Lernens mit den Lerninhalten weiter vertraut zu machen, sie zu vertiefen, in anderen Situationen anzuwenden, mit dem Gelernten kreativ umzugehen, udgl. mehr.

Dieser Diamant schließt mit einer Reflexion über die Lerninhalte, den Lernprozess, eigene Lernstrategien ab und dient vor allem auch der Ergebnissicherung.

4.3 Der Checkpoint

Das verbindende Element zwischen beiden Lerndiamanten ist der Checkpoint. Hier können die Lernenden überprüfen, ob sie die wesentlichen Inhalte aus dem 1. Lerndiamanten fundiert, richtig und in ausreichendem Maße erworben haben, um dann in den 2. Lerndiamanten weiter zu gehen.

Dies ist insofern nötig, als damit die für den Lernprozess wichtige Sicherheit geschaffen werden kann. Die Lernenden erkennen, was sie schon gut können, wo sie etwas vielleicht nicht verstanden haben und wo noch Wissenslücken bestehen. So können sie an entsprechender Stelle weiterarbeiten. Haben sie etwas nicht gut verstanden, dann geht es zurück in den 1. Lerndiamanten, um sich erneut mit den Lerninhalten zu beschäftigen. Haben sie bestimmte Wissenslücken, die sich genau definieren lassen, dann geht es ins Trainingslager, wo die Lernenden ein Übungsangebot vorfinden, das ihnen hilft, gezielt Wissen zu erwerben oder Fähigkeiten zu trainieren und damit die Lücken zu schließen. Und haben sie die Aufgaben gut bewältigt und die Lernziele damit erreicht, dann gehen sie weiter in den 2. Diamanten.

Um dieses Grundgerüst gemäß aktuellen Erkenntnissen professionell als individualisierte, digitalisierte Lernstrecken umsetzen zu können, ist es unabdingbar, sich mit den Grundlagen von Instructional Design (didaktisches Design oder Lerndesign) auseinanderzusetzen.

5 Grundlagen des Instructional Design

Als in den 1970er Jahren sowohl von der OECD als auch von der UNESCO das Konzept des Lebenslangen Lernens propagiert wurde, war es nicht weit zur lernenden Organisation und damit zum Corporate Learning, aus dem sich dann das Instructional Design entwickelte. „Es bezeichnet die systematische, planmäßige und lernwirksame Gestaltung von Lernangeboten auf Grundlage empirischer Forschung zum Lernen und Lehren (Grundschober, 2023a)“. Instructional Design ist ein recht vielschichtiger Prozess, der nicht

nur gut geplant, sondern auch auf die Bedürfnisse der Lernenden abgestimmt werden muss. Hier müssen Lehr- und Lernprozesse „flexibel gestaltet und situativ gesteuert werden [und so braucht es auch] ein kontinuierliches Nachschärfen von Lernergebnissen, Aktivitäten und Assessmentmethoden“ (ebd.).

Instructional Design ist damit ein höchst agiler, iterativer Prozess, der mehrere Stufen umfasst:

5.1 Zielgruppen- und Kontextanalyse

Im ersten Schritt geht es darum, sich mit der Zielgruppe und dem Kontext auseinanderzusetzen, so dass möglichst große Klarheit darüber entstehen kann, für wen das Lerndesign erstellt werden soll und wie es zum Einsatz kommen soll.

Dazu greift man auf die Erstellung von Personas zurück.

Für das hier abgebildete Projekt habe ich im Rahmen des Moduls Instructional Design im Lehrgang eEducation folgende Personas erstellt:

- Persona 1: 15jähriges Mädchen, das einmal im Management arbeiten möchte
- Persona 2: 16jähriges Mädchen, das einmal in einer Bank arbeiten möchte
- Persona 3: 15jähriger Junge, der einmal in einer Bank arbeiten möchte
- Persona 4: 16jähriger Junge, der einmal in einer Band singen möchte

Die Persona 1 und 4 findet sich auf der nächsten Seite abgebildet, um eine Idee davon zu vermitteln, welche Dinge dazu zu überlegen sind.

Diese Personas sind insofern typisch für die Zielgruppe der Lernstrecken in Form von Lerndiamanten, als sie für Jugendliche stehen, die sich für den Besuch einer Handelsschule interessieren. Während einige der Schüler*innen schon konkrete Vorstellungen davon haben, welchen Berufsweg sie später einmal einschlagen wollen, erkennen andere Schüler*innen, wie der Jungen in der Persona 4, zwar die Bedeutung einer

guten wirtschaftlichen Ausbildung, doch ihre persönlichen Talente, Begabungen, Interessen und Werte ziehen sie in eine andere Richtung. Sehr oft brechen diese Schüler*innen die Ausbildung nach einer gewissen Zeit ab, wenn sie keine Möglichkeit finden, die wirtschaftliche Ausbildung damit gut verbinden zu können, sodass gerade die Lernstrecken hier auch Möglichkeiten bieten müssen, wie diese Jugendlichen sich hier einbringen können, auch wenn der Fokus naturgemäß auf den Schüler*innen liegt, die voll Überzeugung an ihrer Ausbildung arbeiten.

Ausgehend von den erstellten Personas werden dann die Lerndesigns erstellt. Dabei ist es wichtig, den Zusammenhang zwischen Lernaktivitäten, Lernergebnissen und Überprüfung kontinuierlich im Auge zu behalten. John Biggs und Catherine Tang haben dafür in ihrem bekannten Werk *Teaching for Quality Learning at University* (2011) den Begriff des Constructive Alignment geprägt. Ist ein Lerndesign effektiv erstellt, dann gelingt es, die intendierten Lernergebnisse zu erreichen, denn die Lernenden wissen, welche Lernergebnisse von ihnen erwartet werden und wie sie diese auch erreichen können. Es ist für sie klar und erkennbar, wieso bestimmte Lernaktivitäten nötig sind, sie können ihre Lernwege selbst gestalten und wissen was letztendlich bei der Bewertung gefragt wird (vgl. Grundschober, 2023c)



Her goal: wants to work in business administration one day

Demographical/Psychographical Information	
Name	Aysegül Nur
Country	Austria
Age	15
Gender	female
Family situation	lives at home with her mother, her parents are divorced, she has a smaller brother she has to take care of
Life goals	wants to work in an office
Life values	enjoys life to the fullest, honesty, freedom

Professional Information	
Job description	student
Years of experience	8
School	commercial school
Sector	business
Digital competences	minimum basic digital skills
Professional goals and values	wants to have a secure job at a bank or insurance company
How is she/he staying up to date in professional development?	likes learning, developing herself and does not want to do an apprenticeship
Problems they will be able to solve after learning with the learning diamond	is secure in her use of the English language, has improved her knowledge and skills a lot as she wants to land a secure job

Learning Information

Highest level of education	compulsory education at a Middle School
Where does she/he find information?	from her teacher, from her friends and classmates, on the Internet, on social media, in the library
Role of learning in life and for profession	knowledge is a door to the world
Learning places	in her living room at home
Learning time	mainly in the evening or at weekends, because her school days are very long
eLearning experiences	used digitalized lessons during Corona times
Learning interests	languages, arts and music
Types of learning	Informal and non-formal on the Internet, from her friends and contacts, and formal at school

Sometimes learning is a very time-consuming process.

The world is full of interesting things worth studying.

Abbildung 3a: Persona 1 (eigene Darstellung, 2024)



His goal: wants to sing in a band

Demographical/Psychographical Information	
Name	Peter Hinterberger
Country	Austria
Age	16
Gender	male
Family situation	Lives together with parents in a nice flat in Vienna, his parents are employees in higher management positions and want him to make a similar career
Life goals	wants to become a singer
Life values	follow your dreams

Professional Information	
Job description	student
Years of experience	9
School	commercial school
Sector	business
Digital competences	good digital skills, especially about programmes he can use to make music
Professional goals and values	Wants to be an internationally renowned singer one day
How is she/he staying up to date in professional development?	likes reading a lot on the Internet where he tries to get up-to-date information about music trends, music styles, ...
Problems they will be able to solve after learning with the learning diamond	his English language skills are good, he wants to improve them still as he writes his songs mostly in English

Learning Information

Highest level of education	compulsory education at the commercial college, failed last year and has to redo the first year at the moment
Where does she/he find information?	from his teacher, from his parents, from the Internet and the big library at his grandparents' home
Role of learning in life and for profession	knowledge matters but skills and talents matter more
Learning places	in his room at home
Learning time	learns mostly at night
eLearning experiences	used digitalized lessons during Corona times
Learning interests	all kinds of arts, above all music
Types of learning	Informal and non-formal on the Internet, from his parents and grandparents, and formal at school

I am a great singer and want to show this to the world one day

For me skills and talents matter more than knowledge

Abbildung 3a: Persona 4 (eigene Darstellung, 2024)

5.2 Verstehen und Verorten der Lernergebnisse

Die Frage, die sich in diesem Zusammenhang stellt, ist immer: Was wissen und können die Lernenden, nachdem sie mit der Lernstrecke gearbeitet haben?

5.2.1 Das Rückwärtige Lerndesign

Ein nützliches Modell, das hilft, Lerndesigns entsprechend aufzustellen ist das Rückwärtige Lerndesign, also das Design ausgehend von den Lernergebnissen, wodurch es möglich wird, folgende Frage zu beantworten: wenn die Lernenden etwas Bestimmtes können

sollen, was müssen sie dann gelernt, gemacht, geübt, ... haben?

Mit Hilfe des Rückwärtigen Lerndesigns ergibt sich vor allem der Rote Faden durch einzelne Abschnitte der Lernstrecke.

5.2.2 Die Einordnung der Lernziele mit Hilfe von Lernzieltaxonomien

Lernziele lassen sich am besten mit Hilfe von Lernzieltaxonomien einordnen und beschreiben, denn diese Taxonomien machen deutlich, welche kognitiven Prozesse im Lernergebnis gefordert sind, wodurch es wiederum möglich wird, die dazu passenden Lernaktivitäten und Überprüfungsmethoden zu definieren.

Form der ursprünglich von Benjamin Bloom erstellten Taxonomie. Sie bildet sowohl kognitive Prozesse als auch Wissensdimensionen ab.

Wichtig zu beachten ist, dass höhere kognitive Prozesse immer die darunterliegenden kognitiven Prozesse mit einschließen.

Die Taxonomie, die heute am gängigsten ist, ist die von Anderson, Krathwohl et al. (2001) überarbeitete

Wissensdimension	Kognitive Prozesse					
	erinnern	verstehen	anwenden	analysieren	evaluieren	gestalten
Fakten						
Konzepte						
Prozesse						
Metakognition						

Abbildung 4: Lernzieltaxonomie (eigene Darstellung, angelehnt an Anderson, Krathwohl et al. (2001))

Nachdem Lernziele in der Taxonomie verortet wurden, werden sie entsprechend formuliert.

5.2.3 Die Formulierung von Lernzielen

Lernziele werden dabei immer mit aktiven Verben formuliert und folgen einem bestimmten Schema, das lautet: Lernergebnisse: Subjekt + Modalverb + Objekt + Verb. Als Hilfestellung findet man Verbtabelle, die den 6 Stufen der kognitiven Prozesse zugeordnet sind. Z. B.

- für Stufe 1: erinnern: reproduzieren, auflisten, auf-sagen, aufzählen, wiedergeben, wiederholen, iden-tifizieren;
- für Stufe 2: verstehen: beschreiben, erläutern, in-terpretieren, diskutieren, zusammenfassen, folgern, vergleichen;
- für Stufe 3: anwenden: ausführen, berechnen, be-nutzen, herausfinden, bearbeiten, planen, entwi-ckeln
- für Stufe 4: analysieren: kontrastieren, gegenüber-stellen, auswählen, unterscheiden, gliedern, verglei-chen, sortieren
- für Stufe 5: beurteilen: überprüfen, argumentieren, evaluieren, begründen, prüfen, entscheiden, bewerten

- für Stufe 6: (er)schaffen: planen, organisieren, ent-werfen, zusammenstellen, entwickeln, verbinden, konzipieren

Weitere Beispiele finden sich im Internet unter folgen-den Links:

https://www.unihohenheim.de/fileadmin/uni_hohen-heim/Universitaet/Profil/Innovative-Lehre/Kompe-tenzbasierte_Lernziele/Handreichung_Kompetenz-basierte_Lernziele_Anhang.pdf

<https://lehreladen.rub.de/wp-content/up-loads/2024/03/verblisten-dt-und-en.pdf>

Eine lernendenzentrierte Formulierung der Lernergeb-nisse im Sinne von „Der/die Lernende kann ...“ hilft da-bei, gute Lernziele zu formulieren.

Darüber hinaus ist es jedoch wichtig, gute Lernkon-texte zu schaffen.

5.3 Wahl der Lernaktivitäten und Medien

Neben der herkömmlichen Bereitstellung von Infor-mationen und Aufgaben, die digital angeboten wer-den, besteht in immer größerem Maße die Möglich-

keit, diese in gamifizierter Weise auszugestalten. Doch dazu ist es nötig, die Grundsätze der Gamifica-tion zu beachten.

5.4 Gamification

Gamification lässt sich definieren als „Anwendung von spielerischen Elementen und Mechanismen in einem nichtspielerischen Kontext“ (Bremmer, 2023:2). So werden Lernaufgaben gestaltet, bei denen Lernende spielerische Aufgaben zu erledigen haben, die unter-haltlich und abwechslungsreich sind. Hier wird ge-lernt, jedoch ohne dass es den Lernenden „auffällt“. Durch das Erfüllen der Aufgaben erhalten die Lernen- den Belohnungen wie Punkte, Badges, virtuelle Gü-ter; tauchen in Geschichten ein, meistern Heraus-forderungen, schließen diverse Level ab (vgl. Wood & Reiners, 2015:4ff). Fortschrittsanzeigen bilden den Erfüllungsgrad der gestellten Aufgaben ab, wodurch Lernende individuelle Rückmeldung darüber bekom-men, was sie schon erledigt haben. Alle diese Elementen

te dienen der individuellen Motivationssteigerung und damit in weiterer Folge einem größeren Lernerfolg.

Gamifizierende Elemente können durch die Anwen-dung diverser Tools leicht in Lernaktivitäten eingebet-tet werden. Dafür können bereits jetzt zahlreiche Tools gewählt werden und täglich werden es mehr. Die Top 100 Tools for Learning werden jährlich ermittelt und können unter dem Link <https://toptools4learning.com> abgerufen werden.

Das richtige Tool ist dabei immer jenes, welches es den Lernenden ermöglicht, möglichst effektiv, hoch-wertig und nachhaltig, das Lernergebnis zu erreichen, welches im gegebenen Kontext gerade von ihnen ge-fordert wird.

Eingebettet sind die Tools und Lernaktivitäten in dafür eigens zu schaffende Lernkontexte, die die höchstmögliche Effektivität besitzen sollen. Diese wird definiert durch die von John Biggs und Catherine Tang (2011) etablierten 7 Charakteristika:

- Metakognitive Kontrolle und reflektierendes Lernen
- Für Lernende relevante Lernaktivitäten
- Formatives Feedback
- Passende Motivation

- Verknüpftes Lernen
- Soziales Lernen
- Lehrqualität

Anhand dieser Liste wird klar, dass die gewählten Lernaktivitäten und Medien genau diese 7 Charakteristika erfüllen müssen, dass sie aber auch eine enge Verknüpfung zur Dokumentation von Feedback und Prüfung aufweisen.

5.5 Dokumentation von Feedback und Prüfung

Im Rahmen des Lernprozesses werden von Lernenden unterschiedliche Lernergebnisse erzielt. Diese können intendiert sein oder aber sich zeigen, obwohl sie nicht intendiert waren. Daher ist es auch wichtig, den Lernenden auf ihren Lernwegen immer wieder Feedback zu geben, damit sie sehen können, inwieweit sie sich den Lernzielen annähern, wo sie vom Weg abkommen und wo sie auch zusätzliche Lernerfahrungen gemacht haben.

Wenn wir von Feedback sprechen, so können wir nicht nur formatives Feedback und summatives Feedback unterscheiden, also Feedback während bzw. am Ende des Lernprozesses, sondern auch

- Feed up: also Information darüber, was das angestrebte Ziel, die Lernintention ist, wie man dieses Ziel erreichen kann und anhand welcher Erfolgskriterien die Erreichung des Zieles gemessen werden kann
- Feed back: also Rückmeldung darüber, wie weit die Lernenden vom Ziel entfernt sind, was also bereits geschaffen wurde und wie es im Lernprozess vorangeht und
- Feed forward: Hinweise dahingehend, was die nächsten Schritte auf dem Weg zum Ziel sind und welches Verhalten der Lernende dafür an den Tag legen sollte.

Sich mit Feedback auseinanderzusetzen und daraus etwas für den eigenen Lernprozess mitzunehmen erfordert eine sehr hohe Reflexionsfähigkeit. Dies erklärt damit auch die Wichtigkeit eines Einsatzes passender Reflexionstools wie einem Lerntagebuch, einer Lernplanung, etc.

Soweit die Theorie, wie sich das Ganze nun in der Praxis umsetzen ließ und welche Erfahrungen ich beim Einsatz meiner Lernstrecken mit meinen Schüler*innen gemacht habe, wird nun anhand der Beispiele dargestellt, die im Folgenden präsentiert werden. Alle diese Beispiele wurden im Wintersemester des Schuljahres 2023/2024 von mir erarbeitet, ausprobiert und mit den Schüler*innen im Unterricht reflektiert.

Welche Schlüsse ich dann daraus für mich ziehen konnte und welche Empfehlungen ich dann daraus für Kolleg*innen ableiten konnte, die sich ebenfalls an die Erstellung digitalisierter Lernstrecken machen wollen, finden sich dann im letzten Teil der Arbeit, wo ich auf die Gelingensbedingungen näher eingehen werde.

6 Die Lernstrecken im Englischunterricht

6.1 Der Aufbau meiner Lernstrecken im Detail

Die Lernstrecken für Englisch, die im Rahmen der Schule des Handelns entstehen, sind vorwiegend als Selbstlernstrecken gedacht. Umso wichtiger ist es, die Lernstrecken so zu gestalten, dass die Schüler*innen ohne viel weitere Erklärung eigenständig daran arbeiten können. Damit dies möglich ist, erfolgte zu Beginn jedoch eine detaillierte Einführung in den Aufbau der Lernstrecken, damit die Schüler*innen die Ideen dahinter kennenlernten, verstanden was es mit den beiden Lerndiamanten auf sich hat und wo sie individualisiert vorgehen können und sich damit auch ihre ganz persönlichen Lernwege ausgestalten können.

Die wichtigsten Informationen, die ich den Schüler*innen mündlich im Unterricht präsentierte, finden sich in den Lernstrecken selbst abgebildet, sodass

die Schüler*innen jederzeit darauf zurückgreifen können.

Die Lernstrecken wurde mit dem Tool TaskCards (www.taskcards.de) erstellt. Wir haben uns für dieses Tool entschieden, weil es erstens DSGVO-konform ist und andererseits sehr flexibel im Einsatz ist. Die TaskCards können immer wieder umgeordnet, ersetzt, umgestaltet werden und es lassen sich alle gängigen Tools wie LearningApps, Padlet, Zumpad, sowie Videos, Audios, pdf-Dateien, ... problemlos verlinken.

Die 5 Spalten der Lernstrecken bestehen immer aus denselben Abschnitten und bilden damit das Schema der Lerndiamanten ab.



Abbildung 5: Lernstrecke Shopping (www-sdh.schule//englisch-has/)

6.1.1 Der 1. Diamant

6.1.1.1 Einführung und Überblick

Zu Beginn des 1. Lerndiamanten, im Abschnitt Ein-/Überblick findet sich ein Informationsabschnitt, der den Schüler*innen die Grundlagen des Lernens mit Lernstrecken im Sinne der Schule des Handelns genau erklärt. Dort steht folgendes zu lesen:

SdH-Lernen!

SdH Lernen steht für eigenständiges Lernen. Daher findest du hier auch in sich geschlossene komplette SELBSTlernSTRECKEN, die dich bei der Bearbeitung der unterschiedlichen Lerninhalte unterstützen.

Sie enthalten alle wesentlichen Lerninhalte, die immer nach demselben Schema aufgebaut sind.

Basic Competences vermittelt dir alle wesentlichen Inhalte und Kompetenzen, die du brauchst, um das Thema wirklich gut zu beherrschen.

Checkpoint bietet dir die Möglichkeit, deine Kenntnisse zu überprüfen. Wenn du hier feststellst, dass du das Kapitel gut bearbeitet und gelernt hast, dann kannst du entweder zum nächsten Thema weitergehen, oder auch zu More about the Topic wechseln. Wenn du feststellst, dass du das Kapitel doch noch nicht so gut beherrscht, dann arbeite die Basic Competences noch einmal durch oder verwende die zusätzlichen Übungsmöglichkeiten im Training Camp.

More About the Topic bietet dir zusätzliche Übungen und Situationen, in denen du das Gelernte nun weiter anwenden kannst. Hier kannst du tiefer ins Thema eintauchen, mit deinen Sprachkenntnissen spielen, dein Vokabular ausweiten, ... Wenn du zeigen willst, was du schon alles mit dem Gelernten tun kannst, dann bist du hier richtig.

TIPP: Geh nie über Wissenslücken drüber. Sie werden mit der Zeit immer größer und dann musst du dich viel mehr anstrengen, um nachzulernen, als wenn du Unklarheiten am Lernweg klärst.

Deine Lehrer*innen helfen dir sicher weiter, wenn du Fragen hast!

Außerdem erhalten die Lernenden genauere Informationen darüber, welche Rolle sie im Lernprozess haben und welche Rolle die Lehrerin/der Lehrer hat, die/der diese Lernstrecken im Unterricht einsetzt.

Lehrer*innen/Schüler*innenrolle

Deine Lehrer*innen sind in der SdH deine Coaches. Wie im Sport begleiten sie dich im Sprachtraining. Sie beantworten Fragen, geben Tipps, unterstüt-

zen mit Hinweisen und besprechen mit dir deinen Lernprozess.

Daher findest du am Ende jeder SELBSTlernSTRECKE auch immer ein Portfolio, indem du deine Lernschritte planst, festhältst und auch kommentierst. Was ist gut gelaufen? Was nicht so gut? Was kannst du ändern? Was solltest du unbedingt weiterhin so tun?

Denk immer daran, deine Lehrer*innen können dir die geeignete Lernumgebung zur Verfügung stellen, aber den Lernprozess steuerst immer Du selbst. Je besser du das tust, umso besser wird dein Lernergebnis sein. Nütze also diese Begleitung, denn auch ein guter Sportler/eine gute Sportlerin hat auch immer einen guten Coach in seiner/ihrer Seite, der Trainings zusammenstellt, unterstützt, hilft und berät.

Nach diesen allgemeinen Informationen geht es nun darum, die Lernenden entsprechend abzuholen. Gemäß dem Prinzip, dass das Vorwissen aktiviert werden soll, Neugier geschaffen werden soll und gleichzeitig ein höchstmögliches Maß an Sicherheit geschaffen werden soll, damit die Lernenden motiviert an die Lernstrecke herangehen können, finden Sie hier nun eine Anleitung, wie sie in die Lernstrecke einsteigen sollen.

Das weiß ich schon

Schau dir am Beginn jeder SELBSTlernSTRECKE immer einmal das Thema an. Überlege dir, ob du nicht schon in einem anderen Zusammenhang etwas drüber gelernt hast. Versuch dich zu erinnern, was du schon alles über das Thema weißt. Fasse dieses Wissen in irgendeiner Form zusammen: als Liste, als Mindmap, als Zeichnung, ... Du hilfst damit deinem Gehirn, die Punkte zu finden, an denen es neues Wissen anhängen kann und dann machst du dein Gehirn auch zu einem tollen Verbündeten auf deinem Lernweg.

Bevor nun auf die Lernergebnisse und Ziele genauer eingegangen wird, finden die Schüler*innen auch noch mehr Informationen über Englisch als Weltsprache vor, um ihnen die Sinnhaftigkeit näher zu bringen, diese Sprache zu lernen.

Englisch

Jede Sprache, die du sprichst, ist ein Tor zur Welt, denn mit dem Erlernen einer Sprache, lernst du

nicht nur Grammatik, Vokabel, Themen, ... du lernst immer auch etwas über die Menschen, die diese Sprache sprechen, über ihre Kultur, Geschichte, ... Und jede Sprache schaut die Welt ein wenig anders an, was einfach damit zu tun hat, dass wir alle in unterschiedlichen Ländern leben, in denen einfach unterschiedliche Dinge wichtig sind. Den Inuit (Eskimos) wird z. B. nachgesagt, dass sie 40 Wörter für Schnee hätten. Auch wenn diese Zahl inzwischen umstritten ist, so ist doch sicher, dass sie nicht nur ein Wort dafür haben, ist ihre Welt doch von Eis und Schnee geprägt. In einem heißen, südlichen Land macht es wenig Sinn, so viele Wörter dafür zu haben. Du siehst also Sprachen lernen ist unheimlich interessant. Also tauch auch du in die unterschiedlichen Welten der Länder ein, in denen Englisch gesprochen wird.

Im nächsten Abschnitt werden nun die Ziele und Lernergebnisse definiert. Für die Lernstrecke Shopping sind diese zum Beispiel:

Für den Bereich *Basic Competences*

Die Lernenden können jene Vokabel erinnern, die sie brauchen um,

- a) Geschäfte zu beschreiben und Waren/Dienstleistungen zu benennen
- b) einfache Einkaufsdialoge in verschiedenen Geschäften durchzuführen

Die Lernenden können einen Text

- a) über ihre persönliche Einkaufsgewohnheiten verfassen
- b) über Einkaufsgewohnheiten von Mitgliedern ihrer Peergroup verfassen

6.1.1.2 Basic Competences

Im zweiten Teil des 1. Diamanten finden die Lernenden nun alle Aufgaben und Aufträge, die sie zu bearbeiten haben, um sich die grundlegenden Kompetenzen und das grundlegende Wissen zum Thema anzueignen.

Hier finden die Lernenden immer denselben Aufbau, um die im Lehrplan beschriebenen Lernziele zu erreichen. Nach einem kurzen Einführungstext, der den Schüler*innen in Kurzform noch einmal beschreibt, woran nun im Folgenden konkret gearbeitet wird, finden sich Aufgaben zum Lesen, zum Hören, zum Sprechen (im Dialog und als Monolog) und zum Schreiben, Aufgaben zum nötigen Vokabular und Aufgaben zur gerade in diesem Kapitel benötigten Grammatik.

Alle diese Aufgaben wurden eigens für diese Lernstrecke erstellt. Dabei wurde vor allem darauf geachtet,

- c) mit ihrer Meinung zum Thema Einkaufen verfassen

Die Lernenden können Hörtexte verstehen,

- a) die üblicherweise in unterschiedlichen Geschäften stattfinden können
- b) in denen Geschäfte beschrieben werden
- c) in denen eine Person über ihre Vorlieben beim Einkaufen berichtet

Die Lernenden können Lesetexte verstehen,

- a) in denen Geschäfte beschrieben werden
- b) in denen über Einkaufsgewohnheiten junger Menschen berichtet wird
- c) in denen jemand seine Meinung zum Thema Einkaufen abgibt.

Die Lernenden können

- a) einfache Dialoge in Geschäften durchführen
- b) über ihre Vorlieben und Gewohnheiten beim Einkaufen berichten
- c) ihre Einstellung zum Thema Einkaufen darlegen
- d) ein Geschäft, einen Markt, ... in einer kurzen Präsentation vorstellen

Die Lernenden können die dafür nötigen grammatikalischen Strukturen wie z. B. Present Tense Simple (inkl. Frage und Verneinung), Pronouns, Word Order, ... in für das Thema typischen Situationen richtig anwenden.

Zusätzlich für den Bereich *More about the topic*

Die Lernenden können jene Vokabel erinnern, die sie brauchen um,

- a) unübliche Einkaufsorte zu beschreiben
- b) Einkaufsdialoge zu bewältigen, in denen ein Problem zu lösen ist

dass die Aufgaben lehrbuchunabhängig sind, damit sie auch jederzeit und überall einsetzbar sind. Da es sich um Selbstlernstrecken handelt, die über die Webseite www.sdh.schule Schüler*innen österreichweit kostenlos zur Verfügung stehen, ist dies wichtig, um das Lernangebot möglichst breit und offen zu halten.

Die in den Aufgaben enthaltenen Lese- und Hörtexte wurden mit Hilfe von ChatGPT geschrieben und dann von mir entsprechend angepasst. Die Hörtexte wurden mit Hilfe von ttsmp3.com ausgelesen. Die dazugehörigen Übungen wurden von mir vorwiegend über www.Learning-Apps.org erstellt.

Bei der Erstellung der Übungen wurde vor allem auch darauf geachtet, dass spielerische Elemente im Sinne einer motivierenden Gamification in die Lernstrecke

cken eingebaut wurden, wobei aber aus meiner Sicht sicherzustellen ist, dass der Unterrichtsertrag und der nachhaltige Wissenserwerb und ein nachhaltiges Kompetenztraining damit auch wirklich möglich ist. So finden sich hier immer wieder Spiele wie Memory, Kreuzworträtsel, Puzzle, Wissensabfragen im Rahmen eines Pferderennens, Quizze, ... kombiniert mit dem Auftrag, nach Lösen dieser Aufgaben, jene Dinge zu notieren, die noch besser eingelesen, wiederholt, ... werden müssen. Dieser Schritt ist auch Teil der Lernreflexion am Ende des 2. Diamanten. Ziel ist hier, den

Spaß an solchen Aufgaben mit konkreten Lernstrategien zu verbinden. Die Schüler*innen können jederzeit auf die Aufgaben zugreifen und damit auch die Spiele immer wieder spielen und schauen, ob sie nach einem bewusst gesetzten Lernschritt besser geworden sind. Dies bildet praktisch die Idee ab, die auch in digitalen Spielen vorhanden ist, wenn verschiedene Level mehrfach durchgespielt werden, um das eigene Können und Geschick zu steigern und mehr Punkte einzufahren.

6.1.2 Der Checkpoint

Nach Abschluss des 1. Diamanten finden die Lernenden nun die Möglichkeit, sich im Checkpoint zu überprüfen. Diese Überprüfung ist vor allem als Selbstüberprüfung gedacht, damit die Lernenden rechtzeitig Schritte setzen können, ihr Wissen und Können entsprechend zu verbessern, bevor sie in eine Überprüfung ihres Wissens und Könnens gehen, die sich auf ihre Note auswirkt.

Je nachdem, wie die Lernenden die hier gestellten Aufgaben bewältigen, setzt sich ihr Lernweg unterschiedlich fort.

Haben sie etwas nicht gut verstanden, dann geht es zurück in den 1. Lerndiamanten, um sich erneut mit den Lerninhalten zu beschäftigen. Haben sie bestimmte Wissenslücken, die sich genau definieren lassen, dann geht es ins Trainingslager, wo sie ein Übungsangebot vorfinden, das ihnen hilft, gezielt Wissen zu erwerben oder Fähigkeiten zu trainieren und damit die Lücken zu schließen. Und haben sie die Aufgaben gut bewältigt und die Lernziele damit erreicht, dann gehen sie weiter in den 2. Diamanten.

6.1.3 Der 2. Diamant

Der 2. Diamant bietet nun die Möglichkeit, sich nach der Überprüfung im Checkpoint weiter mit dem Thema der Lernstrecke auseinanderzusetzen. Während die Lernenden ihre Lernwege im 1. Diamanten nur insofern individuell ausgestalten konnten, als sie entscheiden konnten, welche Aufgabe sie wann machen wollen, können sie hier nun wirklich individuelle Lernwege für sich bauen. Sie können sich gezielt Aufgaben herausuchen, die sie interessieren, Aufgaben, die ihnen helfen sich mit einem im 1. Diamanten bereits behandelten Unterbereich weiter auseinanderzusetzen, sich sogar selbst Aufgaben stellen oder Aufgaben für ihre Kolleg*innen erstellen.

Sobald die Schüler*innen eine Idee darüber entwickelt haben, was sie bei der Bearbeitung des 2. Diamanten

konkret machen wollen, halten sie Rücksprache mit mir, um sicherzustellen, dass sie sich nicht Aufgaben stellen, die weit über ihren sprachlichen Möglichkeiten liegen. Ziel ist es, Aufgabenstellungen zu schaffen, die das richtige Anforderungsniveau besitzen, um motivierend zu wirken. „Wenn eine Aktivität intrinsisch motiviert sein soll, muß sie für das Individuum ein optimales Anforderungsniveau besitzen (Deci 1975; Csikszentmihalyi 1975/dt. 1985). Dies ist der Fall, wenn zwischen den Anforderungen einer zielbezogenen Tätigkeit und dem aktuell gegebenen Fähigkeitsniveau eine optimale Diskrepanz besteht und die zu bewältigende Aufgabe weder als zu leicht noch als zu schwer empfunden wird“ (Deci, 1993:231)

Name:



Harrods

Harrods is a famous department store located in the heart of London. Established in 1849 by Charles Henry Harrod, the store has a long and rich history, making it a symbol of luxury and sophistication. Situated in the upscale neighborhood of Knightsbridge, Harrods is not just a store, it's an iconic landmark and a must-visit destination for shoppers and tourists alike.

The grand building that houses Harrods is instantly recognizable with its distinctive green and gold exterior. The store spans over seven floors, offering a vast array of products and services. Each floor is dedicated to specific categories, including fashion, beauty, home goods, and gourmet food.

One of the standout features of Harrods is its commitment to providing a diverse and high-quality shopping experience. The store is known for its extensive selection of luxury brands, exclusive items, and top-notch service. From high-end fashion and accessories to exquisite home décor, Harrods caters to a wide range of tastes and preferences.

One of the highlights of a visit to Harrods is the Food Halls. These halls are a food lover's paradise, offering a delightful array of gourmet foods from around the world. From fresh produce to fine chocolates and pastries, the Food Halls showcase the best in culinary delights. Visitors can explore and indulge in a variety of international cuisines, making it a truly unique experience.

Harrods is not only a shopping destination but also a cultural and historical landmark. The store's motto, "Omnia Omnibus Ubique" or "All Things for All People, Everywhere," reflects its commitment to inclusivity and diversity in its offerings. The store has played a role in various historical events, including surviving a fire in the late 19th century and remaining open during World War II.

Name:

Over the years, Harrods has evolved and modernized while preserving its heritage and elegance. It has become a global symbol of luxury, attracting visitors from around the world who come to experience the opulence and grandeur of this iconic department store.

In 1985, Harrods was acquired by the Al-Fayed family, who continued to invest in the store's development. Today, Harrods remains a premier destination for luxury shopping, known for its exceptional service, exclusive products, and a commitment to providing a memorable and unique experience for its visitors. Whether you're a dedicated shopper or a curious tourist, a visit to Harrods is sure to be a memorable and enriching experience.

Harrods is a place that only a royal family can visit.

A

a place that mainly sells fashion from all over the world.

C

a place that you can only visit when you buy yourself a ticket.

D

Harrods is a place that you must visit during a visit in London.

B

6.2 Einzelne Elemente der Lernstrecken im Detail

Wie zuvor erwähnt, ging es mir bei der Erstellung der Lernstrecken um folgende Prinzipien:

- Sicherstellung des Erwerbs der im Lehrplan geforderten Kompetenzen auf Niveau A2
- Erarbeitung des dafür nötigen Wissens, der nötigen Vokabel und der nötigen Grammatikstrukturen
- Individuelle Förderung der Schüler*innen
- Bereitstellung gamifizierter Aufgabenstellungen in Kombination mit nicht gamifizierten Aufgabenstellungen

um einen möglichst großen Mix an Übungen anbieten zu können

- Möglichkeiten der Selbstbestimmung für Schüler*innen
- Bereitstellung einer möglichst umfangreichen Bandbreite an Übungen, um Schüler*innen dort abzuholen, wo sie lern- und wissenstechnisch stehen
- Möglichkeiten zur Selbst- und Fremdrelexion

6.2.1 Beispiele für Aufgabenstellungen

Da im Fremdsprachenunterricht die 4 Fertigkeiten Lesen, Hören, Sprechen (im Dialog und zusammenhängend) bzw. Schreiben zu trainieren sind, finden sich dazu unterschiedliche Aufgabenstellungen. Inwiefern diese gamifiziert werden konnten, wird nun hier beispielhaft dargestellt, wobei die Beispiele aus Lernstrecken zu verschiedenen Themen entnommen wurden.

6.2.1.1 Lesen

Lernstrecke: Shopping

Aufgabenstellung: Die Lernenden lesen einen Text über das weltbekannte Kaufhaus Harrods und fertigen dazu ein Millionenquiz an.

gamifizierendes Element: Millionenquiz

Lernergebnis: einem Lesetext Informationen über ein bekanntes Kaufhaus entnehmen können und Wissensfragen bzw. 4 Antwortoptionen dazu formulieren können

Verortung in der Lernzieltaxonomie

Wissensdimension	Kognitive Prozesse					
	erinnern	verstehen	anwenden	analysieren	evaluieren	gestalten
Fakten		✓	✓	✓	✓	✓
Konzepte						
Prozesse						
Metakognition						

Harrods

Read the text about the famous department store in London, its history and goods. Then produce questions and 4 options to answer them for a quiz covering the most important facts every tourist should remember.

Name:

Harrods



6.2.1.2 Hören

Lernstrecke: That's me

Aufgabenstellung: Die Lernenden hören Jake zu, wie er sich in einem kurzen Beitrag vorstellt und füllen mit den Informationen ein Kreuzworträtsel aus.

gamifizierendes Element: Kreuzworträtsel

Lernergebnis: einem Hörtext Informationen über eine Person entnehmen können

Verortung in der Lernzieltaxonomie

Wissensdimension	Kognitive Prozesse					
	erinnern	verstehen	anwenden	analysieren	evaluieren	gestalten
Fakten		✓	✓			
Konzepte						
Prozesse						
Metakognition						

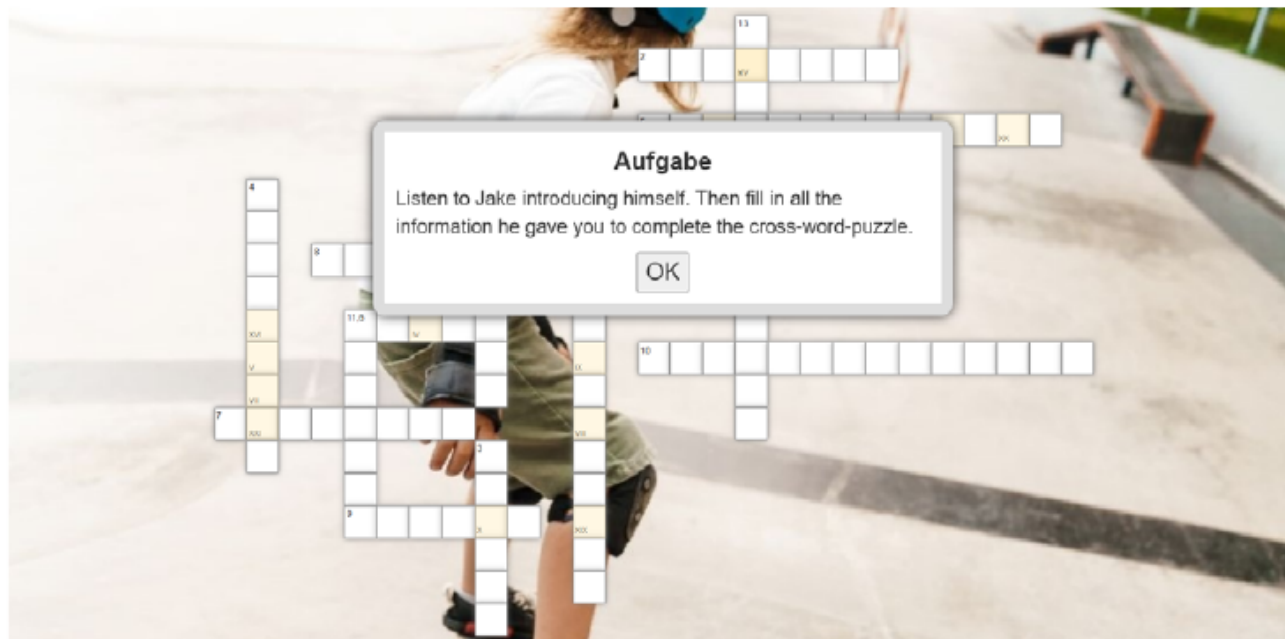
Listen to people introducing themselves 1

This is Jake. Listen to him and then fill in the cross-word puzzle with the information he gave you.

This is Jake

<https://learningapps.org/watch?v=peyw1236k23>





Hiya! I'm Jake, and I'm 14 years old. I'm like a curious mix of an adventure seeker and a bookworm. I'm absolutely hooked on anything related to sports, especially soccer and skateboarding. You'll catch me at the park perfecting my ollies or practicing my corner kicks with friends.

When I'm not doing some kinds of sports, I'm most probably lost in a good book. Mysteries and fantasy worlds are my absolute favourites. I also write my own stories, as I have a really wild imagination.

I'm all about friendships and making memories. Whether it's spending time with my buddies or embarking on a bike ride to who-knows-where, count me in. Oh, and I can't resist a good slice of pepperoni pizza – that's my most favorite food.

School is alright, I suppose. Learning new stuff can be cool, especially if it's something mind-bending like space or ancient history. So, that's me: part daredevil, part book nerd, and full-time pizza enthusiast!

6.2.1.3 Sprechen

Lernstrecke: Shopping

Aufgabenstellung: Die Lernenden schlüpfen in die Rolle von Verkäufer*in und Käufer*in und spielen verschiedene Dialoge durch, die sich beim Einkaufen ergeben können.

gamifizierendes Element: Rollenspiel

Lernergebnis: gängige Dialoge beim Einkaufen bewältigen können

Pair Work

Verortung in der Lernzieltaxonomie

Wissensdimension	Kognitive Prozesse					
	erinnern	verstehen	anwenden	analysieren	evaluieren	gestalten
Fakten		✓	✓	✓	✓	
Konzepte						
Prozesse	✓					✓
Metakognition						

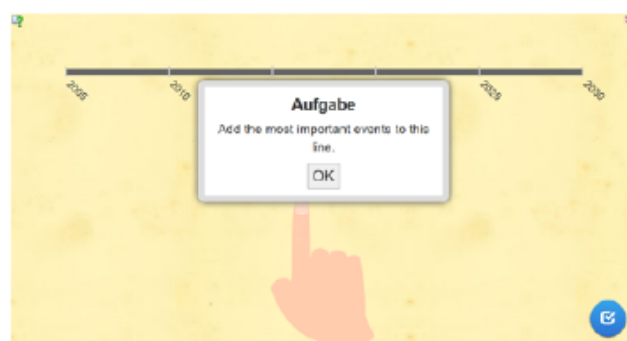
6.2.1.4 Schreiben

Lernstrecke: At School

Aufgabenstellung: Die Lernenden tragen die wichtigsten Elemente ihrer Schulkarriere auf einem Zeitstrahl ein.

gamifizierendes Element: Zahlenstrahl

Lernergebnis: Fakten auf einer Zeitleiste eintragen können



Verortung in der Lernzieltaxonomie

Wissensdimension	Kognitive Prozesse					
	erinnern	verstehen	anwenden	analysieren	evaluieren	gestalten
Fakten	✓		✓	✓	✓	
Konzepte		✓				✓
Prozesse						
Metakognition						

6.2.1.5 Diverse Fertigkeiten

Lernstrecke: Any topic

Aufgabenstellung: Die Lernenden definieren für sich eine eigene Aufgabe, die sie dann ausführen wollen.

gamifizierendes Element: eigene Kreativität

Lernergebnis: eine selbsterstellte Aufgabe lösen können

Verortung in der Lernzieltaxonomie: je nach Aufgabenstellung unterschiedlich, hier kommen jedoch auch Bereiche der Metakognition zur Anwendung.



7 Gelingensbedingungen für das Lernen mit den Lerndiamanten

Die Arbeit mit den Lernstrecken lieferte wertvolle Einblick dahingehend, was unbedingt an Rahmenbedingungen zu schaffen ist, damit Lernen in dieser Form funktioniert.

Lernende der Altersgruppe einer Handelsschule, also zwischen 15 und 17/18 Jahren, haben für sich oft noch nicht herausgefunden, was es heißt, das eigene Lernen selbst zu steuern und Lernen als Erwerb von Wissen und Kompetenzen für sich zu definieren. Sie lernen oft noch immer für Noten, aber nicht immer dafür, sich all das an Wissen und Kompetenzen anzueignen, was sie später für einen Beruf brauchen werden. Der Fokus der Handelsschul Ausbildung liegt aber eben auf einer Berufsausbildung und fordert Schüler*innen damit auf, auch vernetzt zu denken und Wissen auf neue Situationen und Kontexte anzuwenden.

Angesichts dieser Faktenlage hat sich schnell gezeigt, dass die Schüler*innen zwar brav die Lernstrecken bearbeiten, jedoch sehr schnell damit überfordert waren, einen Überblick über gemachte und nicht gemachte Aufgaben zu behalten bzw. auch ein Auge darauf zu haben, aus den vielen Aufgaben das herauszuholen, was sie letztendlich im Sinne einer Unterrichtssicherung dabei nachhaltig zu lernen haben.

Um sie dabei zu unterstützen habe ich 2 Tools entwickelt, die sich als große Hilfe herausgestellt haben, sodass das selbstständige Lernen mit der Zeit immer besser gelang und sich auch in besseren Leistungen bei Überprüfungen im Unterricht niederschlugen.

Das erste Tool, das ich dafür entwickelte, ist das 6teilige Lernplanungstagebuch.

7.1 Das Lernplanungstagebuch

Das Lernplanungstagebuch ist wie sein Name schon sagt eine Kombination zwischen Lerntagebuch und Planungstool. Der Grund dafür ist, dass es sich als hilfreich für die Lernenden herausgestellt hat, die Lernreflexion nicht nur am Ende des 2. Diamanten

durchzuführen, sondern bereits in den Lernprozess einzuweben.

Aus dieser Überlegung ergab sich dann auch folgende Struktur:

7.1.1 Erklärung

Das Lernplanungstagebuch beginnt mit einem Überblicksblatt, auf dem in kurzer und übersichtlicher Form erklärt wird, woraus die einzelnen Abschnitte des Lernplanungstagebuchs bestehen. Diese Bestandteile

bilden einerseits den Doppeldiamanten der Lernstrecken ab, andererseits aber auch das Lernsetting an sich.

7.1.2 Überblick verschaffen

Blatt 1 dient dazu, sich einen Überblick über die Lernstrecke zu verschaffen und zu schauen, aus welchen Teilen sie besteht bzw. zu überlegen, welche Vorkenntnisse dafür schon vorhanden sind bzw. welche Dinge vielleicht zu wiederholen oder nachzulernen sind, damit man die anstehenden Aufgaben entsprechend gut lösen kann. Somit können die Lernenden schon am Beginn der Lernstrecke auch darüber nachdenken, wo sie Hilfe brauchen und wer ihnen diese Hilfe bieten kann. Das müssen nicht immer die Lehr-

kräfte sein, sondern können durchaus auch Mitschüler*innen sein. In der Schule des Handelns sind wir sehr bestrebt, gerade die Ressource Mitschüler*in zu stärken, um ein positives Miteinander in den Klassen zu stärken und den Schüler*innen klar zu machen, dass es unter ihren Klassenkamerad*innen immer jemanden gibt, den man fragen kann, wenn man selbst nicht weiterkommt.

7.1.3 Planung der Arbeit mit dem 1. Diamanten

Blatt 2 dient dazu, die Arbeit mit dem 1. Lerndiamanten im Detail zu planen. Hier geht es darum, die einzelnen Übungen nun zeitlich einzuteilen und sich auch zu überlegen, wo man jemand anderen braucht, entweder weil es die Aufgabe so fordert, wie dies bei Partner- und Gruppenarbeiten der Fall ist oder weil

man eben Hilfe braucht. Hier haben die Lernenden damit auch den Auftrag, sich miteinander zum Lernen zu verabreden und sicherzustellen, dass dann auch alle Lernenden entsprechende Zeitfenster in ihren Planungen berücksichtigt haben.

7.1.4 Der Checkpoint

Blatt 3 dient dazu, das eigene Lernen zu reflektieren. Dieser Checkpoint spiegelt einerseits das Ergebnis aus den Überprüfungsaktivitäten im Checkpoint wider, andererseits aber auch Beobachtungen bezüglich Zeitplanung, Lernerfolg, ... Damit sollen die Lernenden ihren Lernerfolg gezielt beobachten zu können und herauszufinden, wo sie Dinge verändern können, um ihre Lernaktivitäten zum Erfolg zu führen.

Damit soll auch ihre Bereitschaft und Motivation gesteigert werden, sich noch einmal mit den Lerninhal-

ten und Aufgaben auseinanderzusetzen, die ihnen noch nicht so klar bzw. gut gelungen sind. Die Lernenden sollen dadurch Selbstwirksamkeit erleben und damit immer mehr ermächtigt werden, ihren Lernprozess zu steuern und damit das oft vorhandene Gefühl abzubauen, dass äußere Umstände oder Lehrer*innen für ihre Lernerfolge verantwortlich sind. Im Sinne des lebenslangen Lernens ist dies ein wesentlicher Schritt hin zu einem erfolgreichem Lernmanagement.

7.1.5 Planung der Arbeit mit dem 2. Diamanten

Blatt 4 dient dazu, die Arbeit mit dem 2. Lerndiamanten im Detail zu planen. Während es im 1. Lerndiamanten darum ging, die Pflichtaufgaben in eine für die Lernenden sinnvolle und zeitlich gut geplante Abfolge zu bringen, geht es hier nun darum, gezielt Schwerpunkte zu setzen. Dabei sind unter anderem folgende Fragen für sich zu klären:

Mit welchen Themenbereichen, möchten sich die Lernenden weiter auseinandersetzen und warum? Welche Aufgaben stellen sie sich selbst? Welche Fertigkeiten und Kompetenzen möchten sie gezielt trainieren und ausbauen?

Hier geht es auch darum, selbstgewählte Aufgaben mit der Lehrkraft abzusprechen. Dies soll einerseits den Blick dafür schaffen, welche Schritte nötig sind um die Aufgabe auch erfolgreich zu lösen und um andererseits auch sicherzustellen, dass die Aufgabe mit dem vorhandenen Wissen und Können auch gut lösbar ist.

7.1.6 Reflexion

Am letzten Blatt geht es nun darum, den Lernprozess als ganzes zu reflektieren. Dieses Blatt bildet dann auch die Grundlage für die Einzelgespräche am Ende des Lerndiamanten, um Klarheit darüber zu bekom-

men, wie gut der Lernprozess an sich gelingt und offene Fragen bezüglich der eigenen Lernstrategien und -bemühungen zu klären.



Abbildung 6: Lernplanungstagebuch – Erklärung (eigene Darstellung, 2024)

Dieses Lernplanungstagebuch kann auf der Webseite: www.sdh.schule heruntergeladen werden.

Das zweite Tool, das ich dafür entwickelte, sind die Lernfortschrittskarten.

7.2 Lernfortschrittskarten

Da es mit den TaskCards und auch mit den Learning-Apps leider nicht möglich ist, in irgendeiner Form Lernfortschrittsanzeigen abzubilden, es für die Schüler*innen aber wichtig war, einerseits einen Überblick darüber zu behalten, welche Aufgaben sie bereits erledigt haben und wie viele ihnen noch fehlen bzw. einzuschätzen, wie gut sie in der Lernzielerreichung waren, habe ich mir überlegt wie dies anders zu bewerkstelligen war.

So sind die Lernfortschrittskarten entstanden.

Die Schüler*innen tragen in diese die Aufgaben in der Reihenfolge ein, die sie in ihren Lernplanungen festgelegt haben. Dann arbeiten sie die Aufgaben der Reihe nach durch und entscheiden dann nach Abschluss durch Ausmalen des Kreises, wie gut ihnen dies gelungen ist. So haben sie nicht nur einen Überblick darüber, was sie bereits bearbeitet haben, sondern auch, wo sie noch Übungs- und Nachholbedarf haben und können damit die nächsten gezielten Schritte setzen, um Wissen nachzulernen bzw. Kompetenzen zu trainieren.



Abbildung 7: Lernfortschrittskarte (eigene Darstellung, 2024)

8 Fazit

Das Lernen mit Lernstrecken hat sich im Rahmen des Projektes als sehr zielführend herausgestellt und nicht nur in der Handelsschule, da ich die Lernstrecken zum Vergleich auch in einer 1. Handelsakademieklassse eingesetzt habe.

Sie funktionieren jedoch nicht als Tool alleine, sondern müssen sowohl didaktisch als auch pädagogisch gut begleitet werden.

Die Lernenden arbeiten gerne mit digitalisierten Angeboten und merken damit selbst, wie sie ihre Leistungen steigern können. Dies entspricht auch dem modernen und zeitgemäßen Zugang eines Unterrichts, bei dem Lernende in die Rolle von Coachees und Lehrer*innen in die Rolle von Coaches schlüpfen.

Durch die Lernprozessesteuerung mit Hilfe von Lernstrecken in Kombination mit Lernplanungstagebüchern und Lernfortschrittskarten erwerben die Lernenden zunehmend Selbstverantwortung und Selbstwirksamkeit bei ihren Lernbestrebungen, können gezielt nach Unterstützung fragen und erleben Lernen, als Prozess, bei dem sie etwas mit dem Lehrstoff machen und nicht der Lehrstoff etwas mit ihnen macht.

Insofern stellt die Arbeit mit Lernstrecken auch eine sinnvolle Bereicherung eines modernen Fremdsprachenunterrichts dar. Sie können gut mit Präsenzeinheiten verbunden werden, sodass ein unterstützendes Blended Learning Setting entsteht, das Lernende gut im Lernprozess begleitet.

9 Literatur

Baumgartner, Peter: E-Learning: Lerntheorien und Lernwerkzeuge, Seite 3-6 in: Arbeitskreis Österreichischer Schulbuchverleger und Redaktionskomitee der ÖZB (Hrsg.): Österreichische Zeitschrift für Berufsbildung (ÖZB), 21 (3), 2003, Wien

Biggs, John und Tang, Catherine: Teaching for Quality Learning at University, Open University Press, 2011, New York

Bremmer, Manfred: Was ist Gamification, in: Computerwoche/Voice of Digital, <https://www.computerwoche.de/a/was-ist-gamification>, 3551238, abgerufen am 03.05.2024

Buzsáki, György: Wie das Gehirn die Welt konstruiert, Seite 4-14 in: Spektrum Kompakt 41/2023 Wahrnehmung - Zusammenspiel von Sinnen und Gehirn

Deci, Edward L. und Ryan, Richard M.: Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik, Seite 223-238 in: Zeitschrift für Pädagogik 39 (1993) 2

Grundschober, Isabel: Was ist Lerndesign?, Lernunterlage bereitgestellt im Rahmen des Moduls Instructional Design, Universität für Weiterbildung, 2003a, Krems

Grundschober, Isabel: Kontext- und Zielgruppenanalyse, Lernunterlage bereitgestellt im Rahmen des Moduls Instructional Design, Universität für Weiterbildung, 2003b, Krems

Grundschober, Isabel: Lernergebnisse verstehen und verorten, Lernunterlage bereitgestellt im Rahmen des Moduls Instructional Design, Universität für Weiterbildung, 2003c, Krems

Grundschober, Isabel: Lernaktivitäten und Medienwahl, Lernunterlage bereitgestellt im Rahmen des Moduls Instructional Design, Universität für Weiterbildung, 2003d, Krems

Grundschober, Isabel: Dokumentation, Feedback und Prüfung, Lernunterlage bereitgestellt im Rahmen des Moduls Instructional Design, Universität für Weiterbildung, 2003e, Krems

Hackl, Armin: Schule personalisieren - ein Plädoyer für eine neue Schulkultur, Seite 39-47 in: Hackl, Armin (Hrsg.); Steenbuck, Olaf (Hrsg.); Weigand, Gabriele (Hrsg.): Werte schulischer Begabtenförderung. Begabungsbegriff und Werteorientierung, Karg-Stiftung, 2011, Frankfurt am Main, (Karg-Hefte. Beiträge zur Begabtenförderung und Begabungsforschung; 3)

Herrmann, Ulrich: Gehirnforschung und die neurodidaktische Revision schulisch organisierten Lehrens und Lernens, Seite 111-144 in Herrmann, Ulrich (Hrsg.): Neurodidaktik - Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen, Beltz Pädagogik, 2006, Weinheim und Basel

Sachser, Norbert: Neugier, Spiel und Lernen: Verhaltensbiologische Anmerkungen zur Kindheit, Seite 19-30 in Herrmann, Ulrich (Hrsg.): Neurodidaktik - Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen, Beltz Pädagogik, 2006, Weinheim und Basel

Stangl, Werner: Konstruktivismus. Online Lexikon für Psychologie & Pädagogik, <https://lexikon.stangl.eu/194/konstruktivismus>, 2024, abgerufen am 01.05.2024

Tscherny, Judith: Integration von Gamification Elementen in Learn-Apps - Zur Motivationssteigerung und Einsatz in der Sekundarstufe II, Diplomarbeit eingereicht an der Fachhochschule St. Pölten, 2018

Wood, Lincoln und Reiners, Torsten: Gamification in Encyclopedia of Information Science and Technology (3. Auflage, S. 3039-3047), <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-5888-2.ch297>, abgerufen am 04.05.2024

10 **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Lernstrecken – Schule des Handelns (www.sdh.schule) (abgerufen am 04.07.2023)	1
Abbildung 2: Lernstrecken – Schule des Handelns (www.sdh.schule) (abgerufen am 04.07.2023)	10
Abbildung 3a: Persona 1 (eigene Darstellung, 2024)	13
Abbildung 3b: Persona 4 (eigene Darstellung, 2024)	13
Abbildung 4: Lernzieltaxonomie (eigene Darstellung, angelehnt an Anderson, Krathwohl et al. 2001)	14
Abbildung 5: Lernstrecke Shopping (www-sdh.schule//englisch-has/)	17
Abbildung 6a: Lernplanungstagebuch – Erklärung (eigene Darstellung, 2024)	27
Abbildung 7: Lernfortschrittskarte (eigene Darstellung, 2024)	28

Impressum

Verantwortlich für den Inhalt: Mag. Christoph Weibold
und Mag. Claudia Zekl, MA MA im Auftrag des
Bundesministeriums für Bildung Wissenschaft und Forschung.
Wien im Oktober 2024.
Gestaltung: Charly Krimmel | www.sonderzeichen.at

 **Bundesministerium**
Bildung, Wissenschaft
und Forschung