

### 3. Unterricht

Dieser Abschnitt benötigt einige Begriffsbestimmungen, damit Ersteller und Nutzer der Matrix ein gemeinsames Verständnis dafür haben. Da in diesem Bereich verschiedene Modelle und Definitionen verwendet werden, ist die Entscheidung für eine Auswahl davon nötig, die im Folgenden erklärt wird.

#### **Vier Grundformen von Unterricht: gemeinsam, individualisierung, kooperativ, instruktiv**

Der Abschnitt 3. Unterrichtsentwicklung lehnt sich an die Modelle **“4 Grundformen von Unterricht”** und **“3 Säulen der Unterrichtsentwicklung”** von Hilbert Meyer an (Meyer: “Unterrichtsentwicklung” 2015 + “Unterrichtsqualität in der digitalen Welt”. Die *4 Grundformen des Unterrichts* sind der **gemeinsame Unterricht** (nicht-fachlich orientierte Arbeit im Plenum der ganzen Klasse), der **individualisierende Unterricht** (lernendenzentrierte Einzelarbeit), der **kooperative Unterricht** (lernendenzentrierte Arbeit in Paaren und Gruppen) und der **instruktive Unterricht** (lehrpersonenzentriert). Die drei letzten Grundformen sind fachlich orientiert und bilden zusammen die **3 Säulen der Unterrichtsentwicklung**.

Im *gemeinsamen Unterricht* geht es laut Meyer um die Klasse und die Lehrperson(en), die es als Gruppe zu organisieren und zu erleben gilt. Zum Beispiel müssen hier Regeln des Umgangs miteinander formuliert, Konflikte gelöst und gemeinsame - auch außerschulische - Unternehmungen erlebt und reflektiert werden. Dies gilt selbstverständlich sowohl für den analogen, als auch den digitalen gemeinsamen Unterricht.

Im *individualisierenden Unterricht* arbeiten die Lernenden (in der Regel) alleine an Arbeitsaufträgen, die nach Möglichkeit von der Lehrperson zum Beispiel nach Schwierigkeitsgrad, Interesse oder Pflicht- und Wahl(pflicht)teil differenziert gestaltet sind. Die Lernenden müssen dabei also Entscheidungen treffen, zum Beispiel in ihrem Zeitmanagement oder ihren Vertiefungsthemen. Sie sollen im individualisierenden Unterricht somit nach Möglichkeit zumindest teilweise **selbstgesteuert lernen**. Die Lehrpersonen sind hier in erster Linie in der Rolle der Coaches gefordert. Digitale Lernumgebungen bieten besonders vielfältige Möglichkeiten für individualisierenden Unterricht, sodass die Entwicklungspotenziale für Lehrpersonen hier besonders groß sind.

Im *kooperativen (bzw. kollaborativen) Unterricht* arbeiten die Lernenden gemeinsam mit anderen an Arbeitsaufträgen. Besonders die Methodengruppe des kooperativen Unterrichts im **Think-Pair-Share**-Verfahren fordert und fördert die kommunikativen Teamkompetenzen der Lernenden und bringt sie in die besonders lernförderliche Rolle des Lehrenden. Die Lehrpersonen sind im kooperativen Unterricht in erster Linie in der Rolle der Moderatorin bzw. des Moderators der Gruppenprozesse. Digitale Lernumgebungen bieten hier etwa neuartige Möglichkeiten synchroner (zeitgleicher) und asynchroner (zeitversetzter) Kooperation.

Im *instruktiven Unterricht* sind die Lehrpersonen in einer zentralen Rolle bei der Vermittlung von Wissen und Fähigkeiten. Sie setzen klare Lernziele und erläutern diese den Lernenden. Der Unterricht ist gut strukturiert und organisiert, um den Lernprozess für die Lernenden verständlich zu gestalten. Die Lehrpersonen geben klare Anweisungen und erläutern neue Konzepte direkt in Form von Vorträgen, Demonstrationen und anderen expliziten Lehrmethoden. Obwohl die Lehrpersonen eine führende Rolle spielen, werden die Lernenden dazu ermutigt, aktiv am Lernprozess teilzunehmen. Der Unterricht folgt einer systematischen Progression, bei der neue Konzepte schrittweise eingeführt und auf vorhergehende Lerninhalte aufgebaut werden. Gemeinsames Lernen wird als unterstützendes Element im instruktiven Unterricht betont. Präambel UE: Die Lehrkräfte verwenden ihn z.B. in Form eines Vortrages zur Information der Lernenden, um sie in ein neues Thema einzuführen (z.B. als Advance Organizer) oder ein Thema abschließend zusammenzufassen und zu strukturieren. Sie zeigen etwas vor, wie z.B. ein naturwissenschaftliches Experiment, eine Turnübung oder einen Lösungsweg für eine Standardaufgabe. Sie führen gut vorbereitete, gesteuerte Unterrichtsgespräche, in denen Stoff gemeinsam erarbeitet und vernetzt wird. Lehrkräfte instruieren die Lernenden aber auch über Lehr- und Lernformen. Dabei bereiten sie insbesondere auf Unterrichtsphasen vor, in denen die Lernenden kooperativ und individualisierend arbeiten sollen - ob z.B. als Übung von Gelerntem oder zur Erarbeitung neuer Inhalte. Auch moderieren und koordinieren sie diese Unterrichtsphasen, werten sie aus und fassen sie zusammen.

## **SAMR-Modell**

Ein Modell aus der digitalen Unterrichtsentwicklung erweitert diese Grundstruktur. Das **SAMR-Modell** soll Lehrkräften helfen, schrittweise die digitalen Möglichkeiten zur qualitätsvollen Erweiterung ihres Unterrichtsrepertoires zu nutzen. Es beschreibt, wie Lehrpersonen ausgehend vom einfachen Übersetzen von schon bestehenden analogen Unterrichtsvorbereitungen in die digitale Welt (= **Substitution**) über deren Erweiterung

durch digitale Möglichkeiten (= **Augmentation**) und deren qualitative Neugestaltung (= **Modification**) bis hin zum Entwurf völlig neuer Unterrichtssequenzen und -materialien gelangen, die im analogen Setting nicht möglich sind (= **Redefinition**). Wichtig hierbei ist, dass dieses Modell keinen Weg zu immer besserem Unterricht beschreiben soll, sondern auf eine Erweiterung der Möglichkeiten der Lehrpersonen abzielt. In vielen Fällen wird zum Beispiel reine *Substitution* die geeignetste Form von digitaler Unterrichtsentwicklung sein.

Übernommen aus 3.2.7./ Einleitungssatz in Stufe A:

Selbstgesteuertes Lernen setzt voraus, dass Lernende ihre eigenen Lernziele definieren, sich selbst motivieren, geeignete Lernstrategien auswählen, Hindernisse überwinden und ihren Fortschritt überwachen können.

### 3.1. Unterrichtsentwicklung

**Hinweis: Haben Sie bei der Diagnose des IST-Standes die durchschnittlich kompetente Lehrperson bzw. den Großteil des Lehrkörpers vor Augen.**

Gestaltungsfeld	Stufe A	Stufe B	Stufe C	Stufe D / Erweiterung
<b>3.1.1. Kooperation der Lehrpersonen bei der Unterrichtsentwicklung</b>	<p>Die Potenziale kooperativer Unterrichtsentwicklung - insbesondere im für viele neuen digitalen Feld - werden im Lehrkörper kommuniziert. Die Schulleitung regt auch aktiv dazu an, diese zu nutzen.</p> <p>Die Schulleitung fördert, unterstützt und lobt Initiativen und Aktivitäten von Lehrpersonen, die gemeinsam Unterricht entwickeln bzw. entwickeln wollen.</p> <p>Es besteht zumindest bei einzelnen Lehrpersonen das Interesse und die grundsätzliche Bereitschaft, in Kooperation mit anderen Unterricht zu entwickeln.</p>	<p>Es gibt an der Schule Beispiele für Kooperation unter Lehrpersonen in der Entwicklung von Unterrichtssequenzen und -materialien. Dabei öffnen die beteiligten Lehrpersonen ihren Unterricht für andere - zum Beispiel für kollegiale Hospitationen. Es besteht auch die Bereitschaft, eigene oder in Kooperation erstellte Unterrichtsvorbereitungen und -materialien mit anderen Lehrpersonen zu teilen.</p> <p>Die Schulleitung stellt im Rahmen ihrer Möglichkeiten Ressourcen für diese Aktivitäten und Initiativen zur Verfügung (Zeit, Raum, Materialien, ...). Sie regt im Kollegium regelmäßig zur Beteiligung an - zum Beispiel im Rahmen von pädagogischen Konferenzen.</p> <p>Die Schulleitung unterstützt solche Kooperationen von Lehrpersonen durch Maßnahmen der Personalentwicklung</p>	<p>Die Lehrpersonen entwickeln regelmäßig in Teams gemeinsam digital gestützte Lehr- und Lernsequenzen. Diese können fachlich, aber auch fächerübergreifend (z.B. als Projektunterricht) orientiert sein. Sie nutzen dabei idealerweise bewährte Teamstrukturen, wie z.B. professionelle Lerngemeinschaften, und erprobte Modelle zur gemeinsamen Unterrichtsentwicklung, wie z.B. Lesson Studies. Diese Unterrichtssequenzen werden nach Möglichkeit auch gemeinsam - z.B. im Teamteaching - durchgeführt.</p> <p>Kollegiale Hospitation und kollegiales Unterrichtsfeedback werden professionell und regelmäßig durchgeführt und selbstverständlich als Lern- und Entwicklungsgelegenheiten begriffen und genutzt.</p> <p>Gemeinsam, aber auch in Einzelarbeit entwickelte Lehr- und</p>	<p>Die Lehrkräfte dehnen die Kooperation in der Unterrichtsentwicklung über die eigene Schule hinaus aus. Sie stellen ihre gemeinsam entwickelten digitalen Unterrichtssequenzen als Open Educational Resources in der Eduthek zur Verfügung.</p> <p>Die Lehrkräfteteams betreiben ihre gemeinsame Unterrichtsentwicklung mit professionell forschendem Anspruch. Sie nutzen z.B. Werkzeuge der Aktionsforschung, verfassen wissenschaftliche Arbeiten (Zeitschriftenbeiträge, Dissertationen, ...) und treten mit der Community der Unterrichtsforschung in Austausch.</p>

		(Teamentwicklung, schulinterne und -externe Fortbildung zu den Themen kollegiale Hospitation, Unterrichtsbeobachtung, kollegialem Feedback, Professionelle Lerngemeinschaften, Lesson Studies, ...).	Lernsequenzen stehen schulintern allen Lehrpersonen in einer Datenbank zur Verfügung. Es werden auch schulexterne Datenbanken für digitale Unterrichtsbeispiele und -materialien (z.B. eTapas) genutzt.	
<b>3.1.2. SAMR-Modell für digitale Unterrichtsentwicklung</b>	<p>Die Lehrpersonen kennen das <b>SAMR-Modell</b> (Substitution - Augmentation - Modification - Redefinition) zur digitalen Unterrichtsentwicklung und sind bereit, sich entlang dieses Modells weiterzuentwickeln.</p> <p><b><u>Substitution (Ersetzen)</u></b></p> <p>Die Lehrpersonen können für den analogen Einsatz geplante Lehr- und Lernsequenzen in ein digitales Setting übertragen und dort erfolgreich durchführen. (z.B. Einsatz von digitalisierten Texten, digitale Präsentationen anstelle von Plakaten, digitale Arbeitsblätter statt gedruckte Arbeitsblätter, Verwendung von digitalen Wörterbüchern und Karten-Apps, ...)</p>	<p><b><u>Augmentation (Erweitern)</u></b></p> <p>Die Lehrpersonen können durch die Nutzung digitaler Möglichkeiten für den analogen Einsatz geplante Lehr- und Lernsequenzen effizienter gestalten. (z.B. Einsatz von E-Books mit eingebetteten Videos, Audiodateien und interaktiven Übungen, Verwendung von Online-Quiz-Tools, Sprachlern-Apps und Rechtschreibprüfung für unmittelbares Feedback, Zugriff auf Online-Ressourcen für umfassende Recherchemöglichkeiten, Nutzung von Lernplattformen für das Verwalten von Lernmaterialien, das Einreichen von Lernprodukten und das Geben von Feedback, ...)</p>	<p><b><u>Modification (Umgestalten)</u></b></p> <p>Die Lehrpersonen nutzen die digitalen Möglichkeiten zu einer qualitativen Umgestaltung von Lehr- und Lernsequenzen. (z.B. Einsatz von Tools zur gleichzeitigen (synchronen) und zeitversetzten (asynchronen) sowie ortsunabhängigen Bearbeitung gemeinsam erstellter Lernprodukte, Verwendung von kollaborativen Werkzeugen zum Führen von Online-Diskussionen, Einsatz virtueller Labore und digitaler Simulationen zur Untersuchung und Darstellung komplexer Konzepte, Erstellung multimedialer Präsentationen mit Videos, Animationen und interaktiven Elementen, Verlagerung der Wissensvermittlung im Flipped Classroom, Verwendung adaptiver Lernsoftware, ...)</p>	<p><b><u>Redefinition (Neugestalten)</u></b></p> <p>Die Lehrpersonen können die digitalen Möglichkeiten für die Entwicklung neuer Lehr- und Lernsequenzen nutzen. Es entstehen dadurch Unterrichtssequenzen, die in dieser Form analog nicht umsetzbar sind. (z.B. Vernetzung und Zusammenarbeit im Rahmen internationaler Projekte (Globales Klassenzimmer), Erstellung und Veröffentlichung digitaler Inhalte wie Podcasts, Videos, Blogs oder Vlogs, Durchführung virtueller Exkursionen durch Museen, historische Stätten oder den Weltraum mit Hilfe von VR oder AR, Einsatz von KI als Lerncoach oder digitalem Tutor zur Entwicklung individueller Lernstrategien, ...)</p>

<p><b>3.1.3. Evaluation von Unterricht</b></p>	<p>Die Lehrpersonen erfüllen die Mindestverpflichtung zur Evaluation ihres Unterrichts (“mindestens ein Feedback an Lehrende (...) pro Schuljahr” von den Lernenden - siehe <a href="http://www.gms.at">www.gms.at</a>) und berücksichtigen dabei auch die digitale Komponente ihres Unterrichts.</p> <p>Die Lehrpersonen haben eine positive Haltung zu diesen Evaluationen und nutzen deren Ergebnisse für die Weiterentwicklung ihres Unterrichts. Dazu besprechen sie diese Ergebnisse und die daraus folgenden Konsequenzen auch mit den feedback-gebenden Lernenden.</p> <p>Die Schulleitung fordert diese Evaluationen aktiv ein, geht mit dem Feedback für Schulleitungen beispielgebend voran und fördert allgemein die Feedbackkultur an der Schule.</p>	<p>Die Lehrpersonen erweitern die Vielfalt von Methoden für die Evaluation ihres analogen und digitalen Unterrichts, um ihn zielgerichteter weiterentwickeln zu können.</p> <p>Neben quantitativen Methoden (statistisch auswertbar, meist Fragebögen mit geschlossenen Fragen) werden auch qualitative Methoden eingesetzt (nicht oder kaum statistisch auswertbar; z.B. offene Fragen, Gruppeninterviews, Unterrichtsbeobachtungen).</p> <p>Es gibt an der Schule einige Lehrpersonen, die sich zum Zwecke der qualitativen Evaluation gegenseitig im Unterricht besuchen (kollegiale Hospitation) und einander Rückmeldungen dazu geben (kollegiales Feedback). Die Schulleitung fördert solche Initiativen ausdrücklich.</p>	<p>Die Lehrpersonen evaluieren ihren digitalen Unterricht regelmäßig mit Hilfe quantitativer und qualitativer Methoden.</p> <p>Sie nutzen idealerweise dabei auch kollegiale Hospitationen und können kollegiales Feedback sowohl nehmen als auch kompetent geben.</p> <p>Sie holen von den Lernenden regelmäßig Feedback zu ihrem digitalen Unterricht ein. Sie nutzen dazu auch digitale Feedbackmöglichkeiten (z.B. Online-Fragebögen mit automatischer Auswertung).</p> <p>Die Lehrpersonen wissen auch, wie sie die Ergebnisse aus ihren Evaluationen für eine Weiterentwicklung ihres digitalen Unterrichts nutzen können.</p>	<p>Die Lehrpersonen erweitern ihre Kompetenzen in der Evaluation ihres Unterrichts in Richtung eines forschenden Ansatzes. Sie machen sich dazu zum Beispiel mit der Aktionsforschung vertraut und nutzen diese kompetent für die Weiterentwicklung ihres Unterrichts.</p> <p>Die Lehrpersonen publizieren Ergebnisse ihrer Arbeit in fach einschlägigen Zeitschriften. Sie professionalisieren sich diesbezüglich in weiterführenden Master- und/oder Doktoratsstudien.</p>
--	--	--	--	--

<p><b>3.1.4. Umgang mit zukünftigen gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen</b></p>	<p>Der Schulleitung und den Lehrpersonen ist bewusst, dass auch zukünftige gesellschaftliche und technologische Entwicklungen und Realitäten von der Schule behandelt werden sollen.</p> <p>Es gibt die Bereitschaft, sich mit diesen auseinanderzusetzen und ihre möglichen Auswirkungen auf Schule und Unterricht offen gemeinsam zu reflektieren.</p>	<p>Es gibt an der Schule Lehrpersonen, die kompetent und aufmerksam aktuelle technologische Entwicklungen und Innovationen beobachten und ihre möglichen Auswirkungen auf und Einsatzmöglichkeiten in Schule und Unterricht abschätzen können.</p> <p>Diese Lehrpersonen erproben Einsatzszenarien dieser neuen Möglichkeiten in ihrem Unterricht. Sie sind bereit, ihre gewonnenen Erfahrungen mit den anderen Lehrpersonen zu teilen und zu reflektieren.</p>	<p>Aktuelle technische Entwicklungen und Innovationen werden regelmäßig offen und kritisch unter den Lehrpersonen diskutiert und besprochen, ob, wo und wie diese Innovationen in der Schule und im Unterricht genutzt werden können und sollen.</p> <p>Die Erprobung von Einsatzszenarien dieser neuen Möglichkeiten wird als Unterrichtsentwicklungsprojekt an der Schule aufgesetzt.</p> <p>Die Evaluation des Projektes erfolgt systematisch, um den schulweiten Einsatz zu prüfen und sicherzustellen, dass die neuen Technologien zweckmäßig und nachhaltig in den Unterricht integriert werden können.</p> <p>(siehe auch 3.1.1.)</p>	<p>Die Schule versteht sich als Leuchtturmschule für Innovation, indem sie als Vorreiter neue Technologien und Methoden testet und evaluiert. Die gewonnenen Erkenntnisse können als Beispiel für andere Schulen dienen, die von diesen Erfahrungen profitieren und ähnliche Ansätze in ihrem eigenen Kontext umsetzen.</p> <p>Um die Wirksamkeit und Nachhaltigkeit der Maßnahmen sicherzustellen, wird eine wissenschaftliche Begleitung zur kontinuierlichen Evaluation und Anpassung der eingesetzten Technologien und Methoden bereitgestellt. Dadurch wird gewährleistet, dass die Innovationen nicht nur kurzfristige Erfolge erzielen, sondern langfristig positive Auswirkungen auf den Unterricht haben.</p>
--	--	---	--	--

<p><b>3.1.5. Integration digitaler Werkzeuge</b></p>	<p>Die Lehrpersonen erkennen die Relevanz und Anwendbarkeit von digitalen Werkzeugen in ihrem spezifischen Fachbereich und identifizieren Ziele, die mit der Integration digitaler Werkzeuge in ihrem Unterricht erreicht werden sollen.</p> <p>Dabei können die Verbesserung der Interaktivität, die Individualisierung des Lernens oder die Förderung der Medienkompetenz wichtige Aspekte für die Auswahl darstellen.</p> <p>Die Lehrpersonen haben grundlegende Kenntnisse über digitale Werkzeuge und können einfache Anwendungen im Unterricht nutzen. (z.B. Einsatz digitaler Schulbücher bzw. digitales Zusatzangebot zu Schulbüchern, Nutzung von Präsentationssoftware und Lernplattformen, Integration von Online-Ressourcen im Unterricht, ...)</p>	<p>Die Lehrpersonen entwickeln ein Verständnis dafür, wie diese Hilfsmittel das Lernen unterstützen. Sie kennen grundlegende technische Anforderungen und Möglichkeiten digitaler Werkzeuge und verstehen, welche Voraussetzungen notwendig sind, um diese effektiv im Unterricht einzusetzen.</p> <p>Die Lehrpersonen können eine Vielzahl digitaler Werkzeuge sicher anwenden, um zum Beispiel interaktive Unterrichtseinheiten zu entwickeln oder diese Werkzeuge für kollaborative Projekte einzusetzen. Sie kennen zudem digitale Hilfsmittel, die vom BMBWF das "Gütesiegel Lern-Apps" erhalten haben. (<a href="http://www.guetesiegel-lernapps.at">www.guetesiegel-lernapps.at</a>)</p>	<p>Die Lehrpersonen können bei aktuellen und neuen digitalen Werkzeugen beurteilen, ob sie für den Einsatz in ihrem Unterricht besonders geeignet sind. (siehe auch 3.1.1. und 3.1.4.)</p> <p>Sie berücksichtigen dazu fachdidaktische, technische und pädagogische Aspekte (DPACK-Modell) und kennen wichtige Merkmale digitaler Werkzeuge wie Datenschutz (DSGVO-Konformität) und Lizenzmodelle.</p> <p>Die Lehrpersonen integrieren digitale Werkzeuge nahtlos in den Unterricht und passen diese an die individuellen Bedürfnisse der Lernenden an. Sie verwenden adaptive Lernplattformen, erstellen personalisierte Lernpfade und nutzen automatisierte Feedback-Mechanismen.</p>	<p>Die Lehrpersonen nutzen digitale Werkzeuge kreativ und innovativ, um neue Lernmethoden zu entwickeln und den Unterricht kontinuierlich zu verbessern.</p> <p>Durch den Einsatz von KI-gestützten Tools, wie intelligenten digitalen Tutoren, sowie VR/AR-Technologien werden immersive Lernerfahrungen für Schülerinnen und Schüler geschaffen. Diese innovativen Unterrichtskonzepte und -projekte zielen darauf ab, die Kreativität und das kritische Denken der Lernenden zu fördern und sie in der Nutzung neuester digitaler Technologien zu befähigen. (<u>Grundsatzterlass Medienbildung</u>)</p>
--	---	---	---	---

<p><b>3.1.6. Nutzung und Erstellung von digitalem Content</b></p>	<p>Lehrkräfte sind in der Lage, qualitätsgesicherte digitale Materialien für den Unterricht zu finden und zu nutzen. Sie kennen Plattformen für digitale Unterrichtsmaterialien (z.B. eduthek.at, edutube.at, schule.at, saferinternet.at, digikomp.at,...)</p> <p>Darüber hinaus verfügen sie über Wissen zu Urheberrecht, Lizenzen und Creative Commons, um rechtssicher und verantwortungsvoll mit digitalen Inhalten umzugehen.</p>	<p>Lehrkräfte können digitale Materialien fachlich, didaktisch und lizenztechnisch auf ihre Eignung für den Unterricht bewerten und ergänzen bekannte Referenzquellen durch eigene, geprüfte Ressourcen.</p> <p>Lehrkräfte stärken ihre Kompetenzen in der kritischen Prüfung und Nutzung digitaler Materialien, indem sie sich untereinander über bewährte Praktiken und neue Quellen austauschen.</p>	<p>Lehrkräfte erstellen digitalen Content selbst, um maßgeschneiderte digitale Unterrichtsmaterialien zu entwickeln. Sie teilen diese digitalen Materialien im Kollegium und ermöglichen dadurch Austausch, qualitative Verbesserung und eine Reduktion der Arbeitsbelastung.</p> <p>Bei der Erstellung berücksichtigen sie nach Möglichkeit die Kriterien von <b>Open Educational Resources (OER)</b>. OER sind frei zugängliche Bildungsmaterialien, die unter einer offenen Lizenz veröffentlicht und unter bestimmten Bedingungen kostenlos genutzt, bearbeitet und weiterverbreitet werden können. Zu den OER-Kriterien gehören unter anderem die Einhaltung technischer Standards, die Barrierefreiheit, die Angabe von Metadaten sowie die inhaltliche und didaktische Qualität.</p>	<p>Eigens produzierte digitale Unterrichtsmaterialien werden als OER (z.B. eTapas) auf öffentlichen Plattformen zur Verfügung gestellt.</p> <p>Erstellte Materialien werden regelmäßig auf ihre Aktualität geprüft und wenn notwendig aktualisiert.</p>
---	---	---	---	---

### 3.2. Unterrichtsgestaltung

<p><b>3.2.1. Lehrpersonen und Lernende gestalten die Rahmenbedingungen für den gemeinsamen Unterricht</b></p>	<p>Lehrpersonen und Lernende erkennen die essentielle Bedeutung von Regeln für ein harmonisches und produktives Lernumfeld. Sie begreifen, dass klare Richtlinien das Miteinander erleichtern und ein respektvolles Lernklima fördern. Diese Regeln schaffen eine gemeinsame Basis, auf der Lernende ihre individuellen Stärken entfalten und Lehrpersonen effizient unterrichten können.</p>	<p>Lehrpersonen und Lernende werden dazu ermutigt, aktiv an der Entwicklung von schulweiten und klassenspezifischen Verhaltens- und Kommunikationsregeln teilzunehmen. Ziel ist es, eine gemeinsame Grundlage zu schaffen, die von allen Beteiligten mitgetragen wird. Die Erarbeitung der Regeln betreffen nicht nur analoge, sondern auch digitale Lernumgebungen.</p>	<p>Lehrpersonen und Lernende tragen gleichermaßen die Verantwortung für die konsequente Umsetzung von gemeinsam erarbeiteten schulweiten und klassenspezifischen Verhaltens- und Kommunikationsregeln. Sowohl in analogen als auch digitalen Lernumgebungen bilden diese Regeln das Fundament für erfolgreiche individuelle und gemeinsame Lernaktivitäten.</p>	
---	---	--	---	--

<p><b>3.2.2. Lehrpersonen gestalten kooperativen Unterricht im analogen Setting</b></p>	<p>Die Lehrpersonen wissen, dass eine wesentliche Säule eines qualitätvollen Unterrichts aus kooperativen Arbeitsformen besteht. In diesem Wissen sind sie bereit, ihre Möglichkeiten und Kompetenzen zu erweitern und umzusetzen. In besonderem Maße werden dabei Methoden aus der Think-Pair-(Square)-Share-Familie betrachtet (Partner-, Gruppenpuzzle/Expertenunterricht /Jigsaw-Methode, Lerntempoduett, Kugellager, Placemat, kooperatives Schreiben, reziprokes Lesen, ...)</p>	<p>Im Rahmen ihrer Unterrichtsentwicklung führen Lehrpersonen vermehrt kooperative Methoden ein. Dabei liegt der Fokus nicht auf der Vielfalt der Methoden, sondern auf ihrer kompetenten Umsetzung – also der Methodentiefe. Die Lehrpersonen achten dabei darauf, dass nicht nur sie selbst, sondern auch die Lernenden diese Methodentiefe erreichen.</p>	<p>Die Lehrpersonen verfügen über ein ausreichendes Repertoire an Unterrichtsmethoden, mit denen sie kooperative Unterrichtssequenzen (Partner- und Gruppenarbeiten) im analogen Setting gestalten können. Sie setzen diese adäquat und zielgerichtet ein und erfüllen ihre für kooperative Unterrichtsformen nötige Rolle der Moderation von Gruppenprozessen im Bedarfsfall kompetent.</p>	<p>Die Lehrpersonen verfügen nicht nur über ein breites Repertoire von Unterrichtsmethoden für kooperative Unterrichtssequenzen im analogen Setting, sondern teilen und vermitteln diese Fähigkeiten aktiv im Kollegium oder darüber hinaus.</p>
---	--	--	--	--

<b>3.2.3. Lehrpersonen gestalten kooperativen Unterricht im digitalen Setting</b>	<u>Substitution (Ersetzen)</u>	<u>Augmentation (Erweitern)</u>	<u>Modification (Umgestalten)</u>	<u>Redefinition (Neugestalten)</u>
	<p>Die Lehrpersonen übertragen kooperative Unterrichtsmethoden erfolgreich vom analogen in das digitale Setting.</p> <p>Es ist wichtig zu beachten, dass diese digitalen Werkzeuge nicht notwendigerweise die analogen vollständig ersetzen, sondern neue Möglichkeiten für Lehr- und Lernmethoden schaffen.</p> <p>(z.B. digitale Materialbereitstellung, digitale Plattformen für Kommunikation, Austausch, Reflexion und Feedback, Nutzung digitaler Präsentationstools, ...)</p>	<p>Die Lehrpersonen setzen kooperative Unterrichtsmethoden im digitalen Setting um und gestalten den Unterricht durch digitale Werkzeuge effizienter.</p> <p>Die Integration digitaler Elemente in kooperative Unterrichtsmethoden kann die Zusammenarbeit optimieren, den Zugang zu Ressourcen erweitern und neue Dimensionen für die Interaktion zwischen den Lernenden schaffen. Es ist wichtig, dabei die pädagogischen Ziele im Auge zu behalten und sicherzustellen, dass die digitalen Elemente die kooperativen Lehr- und Lernziele unterstützen.</p> <p>(z.B. breitere Palette von Materialien und Informationen, Integration unterschiedlicher Medienformate, Möglichkeiten der Online-Abgabe, des Online-Feedbacks und der Online-Korrektur, Fortschrittsverfolgung und Lernanalysen der Lernenden, ...)</p>	<p>Die Lehrpersonen führen kooperative Unterrichtsmethoden im digitalen Setting durch und nutzen digitale Werkzeuge für eine qualitative Umgestaltung des Unterrichts.</p> <p>Die Modifikation eröffnet neue Möglichkeiten für effektives Lernen, fördert die Zusammenarbeit über räumliche Grenzen hinweg und ermöglicht eine flexible, individualisierte Gestaltung des Lernprozesses.</p> <p>(z.B. zeitliche und räumliche Flexibilität, synchrones und asynchrones Arbeiten durch digitale Kollaborationstools, digitale Projektmanagement-Tools, Feedback und Peer-Review auf digitalen Plattformen, ...)</p>	<p>Die Lehrpersonen nutzen digitale Werkzeuge für die Entwicklung neuartiger kooperativer Lernsettings. Es entstehen dadurch Unterrichtssequenzen, die in dieser Form analog nicht umsetzbar sind.</p> <p>(z.B. Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit Peers aus anderen Ländern zur Förderung der kulturellen Vielfalt und globalen Perspektive, Nutzung von Social Media, Blogs und Vlogs)</p>

<p><b>3.2.4. Lernende arbeiten im Unterricht kooperativ</b></p>	<p>Die Lernenden sammeln erste Erfahrungen mit kooperativen Methoden im Unterricht. In dieser Anfangsphase lernen sie, wie sie zusammenarbeiten, Aufgaben aufteilen und voneinander lernen können.</p>	<p>Die Lernenden wenden kooperative Methoden im Unterricht an und gewinnen dadurch an Methodentiefe und Selbstwirksamkeitserfahrungen.</p> <p>Gemeinsam mit ihren Lernpartner:innen reflektieren sie ihre kooperativen Aktivitäten und entwickeln ihre Teamkompetenzen weiter. Dabei erleben sie zunehmend, dass kooperative Lernformen sowohl im analogen als auch im digitalen Unterricht selbstverständlich sind.</p> <p>Darüber hinaus schafft eine etablierte Feedback-Kultur eine Atmosphäre der Reflexion, in der die Lernenden nicht nur wertvolles Feedback erhalten, sondern auch in der Lage sind, konstruktives Feedback an ihre Mitlernenden zu geben.</p>	<p>Die Lernenden setzen die angebotenen kooperativen Unterrichtsmethoden sowohl im analogen als auch im digitalen Lernsetting kompetent um.</p> <p>Insbesondere haben sie auch die kommunikativen und kollaborativen Kompetenzen entwickelt, um eigen- und fremdverantwortlich in Partner- oder Gruppenarbeiten die Rolle von Lernenden und besonders auch von Lehrenden einzunehmen. Die Lernenden unterstützen sich in wechselnden Rollen gegenseitig beim Lernen und reflektieren regelmäßig gemeinsam über ihre kooperativen Aktivitäten.</p> <p>Die Lernenden nutzen digitale Werkzeuge, um ihren Lernprozess zu optimieren. (z.B. KI-gestützte Systeme für personalisierte Lerninhalte, virtuelle Tutoren, adaptive Lernplattformen oder automatisierte Bewertung und Feedback).</p>	<p>Die Lernenden nutzen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei Projekten mit Peers über die eigenen Schulgrenzen hinweg (Nutzung von Social Media, Blogs und Vlogs).</p>
---	--	---	--	---

<p><b>3.2.5. Lehrpersonen gestalten individualisierenden Unterricht im analogen Setting</b></p>	<p>Die Lehrpersonen wissen, dass eine wesentliche Säule eines qualitätvollen Unterrichts aus individualisierenden Arbeitsformen besteht. Die Arbeitsaufträge und Aufgabenstellungen in diesen Phasen sollen im Sinne der inneren Differenzierung ein Wahlangebot für die Lernenden enthalten, das ihnen Freiheiten im Lernprozess bietet ("offener Unterricht") und so selbstverantwortliches und selbstgesteuertes Lernen ("Individualisierung") ermöglicht.</p> <p>Lehrpersonen sind sich bewusst, dass Lernende unterschiedliche Fähigkeiten zur Selbstregulation besitzen, die für eine erfolgreiche Nutzung des differenzierten Lernmaterials erforderlich sind. Im individualisierenden Unterricht benötigen die Lernenden verschiedene Grade an Unterstützung und Strukturierung (Scaffolding) durch die Lehrperson. Daher ist es wichtig, dass Lehrpersonen die Rolle eines Coaches einnehmen, um die Lernenden optimal zu fördern.</p> <p>In diesem Wissen sind die Lehrpersonen bereit, ihre Möglichkeiten und Kompetenzen in diesem Bereich zu erweitern.</p>	<p>Im Rahmen ihres Unterrichts führen Lehrpersonen zunehmend individualisierende Arbeitsformen ein. Dabei gewähren sie unterschiedliche Freiheitsgrade in verschiedenen Bereichen (Differenzierung), um selbstverantwortliches und selbstgesteuertes Lernen zu fördern und somit Individualisierung zu ermöglichen.</p> <p>Beispiele dafür können sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Bearbeitungstiefe (z.B. §14 LBVO: Wesentliches / über das Wesentliche hinausgehend / Eigen- und Selbstständigkeit z.B. Zuordnung Mittelschule: Standard / Standard-AHS)</li> <li>● Zeitliche Planung (bis wann? in welcher Reihenfolge?)</li> <li>● Ort (Klasse, Schule, zu Hause,...)</li> <li>● Sozialform (Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit)</li> <li>● Leistungsnachweis (Wie und wann wird das Gelernte präsentiert?)</li> <li>● Schwerpunktsetzungen (Auswahl an Themen, eigene Zielsetzungen innerhalb</li> </ul>	<p>Die Lehrpersonen setzen im Unterricht selbstverständlich, kompetent und regelmäßig individualisierende Arbeitsformen ein. Sie erstellen dabei nach Möglichkeit ein differenziertes Lernangebot, aus dem die Lernenden selbstgesteuert gemäß ihren Fähigkeiten und Interessen wählen und ihre Arbeit daran gestalten können. (Beispiele siehe Stufe B)</p> <p>Die Lehrpersonen agieren als Coaches und beraten die Lernenden individuell, basierend auf ihren unterschiedlichen Selbststeuerungsfähigkeiten.</p> <p>Durch kontinuierliche Beobachtung und Anpassung ihrer Unterstützungsstrategien schaffen die Lehrpersonen ein anhaltend motivierendes Lernumfeld, das die Selbststeuerungskompetenzen der Lernenden stärkt und ihre Lernergebnisse verbessert.</p>	<p>Die Lehrpersonen verfügen nicht nur über eine vielfältige Bandbreite an individualisierenden Arbeitsformen im analogen Setting, sondern teilen und vermitteln diese Fähigkeiten aktiv im Kollegium oder darüber hinaus.</p>
---	--	---	---	--

		gestellter Themen, völlig freie Themenwahl)		
<b>3.2.6. Lehrpersonen gestalten individualisierenden Unterricht im digitalen Setting</b>	<p><u>Substitution (Ersetzen)</u></p> <p>Die Lehrpersonen übertragen individualisierende Unterrichtsmethoden vom analogen in das digitale Setting und führen diese erfolgreich durch.</p> <p>Im Blended Learning wechseln Lehrpersonen flexibel zwischen Präsenz- und Online-Lernen. Dabei nutzen sie die Vorteile beider Ansätze, um den Lernprozess effizienter zu gestalten.</p> <p>Neben der Bereitstellung digitaler Ressourcen können auch virtuelle Wochenpläne und digitale Kommunikation zwischen Lehrenden und Lernenden über E-Mail, Chat oder auf einer Lernplattform Teil des Unterrichts sein.</p>	<p><u>Augmentation (Erweitern)</u></p> <p>Die Lehrpersonen führen individualisierende Unterrichtsmethoden im digitalen Setting durch und gestalten durch die Nutzung digitaler Werkzeuge den Unterricht für sich selbst und die Lernenden effizienter, motivierender und ansprechender.</p> <p>Durch den Einsatz digitaler Werkzeuge können Lernende beispielsweise ein unmittelbares Feedback durch automatische Rückmeldungen bei Online-Tests oder Übungen erhalten.</p> <p>Lehrpersonen erstellen (evtl. mithilfe digitaler Kompetenzraster) individualisierte Lernpfade mit interaktiven Möglichkeiten und Komplexitätsgraden.</p>	<p><u>Modification (Umgestalten)</u></p> <p>Die Lehrpersonen nutzen digitale Werkzeuge für eine qualitative Umgestaltung individualisierender Unterrichtsmethoden.</p> <p>Im Flipped Classroom können Lernende neue Inhalte im eigenen Tempo und an einem Ort ihrer Wahl lernen.</p> <p>Darüber hinaus ermöglicht der Einsatz adaptiver Lernprogramme eine kontinuierliche Anpassung und Optimierung der Lerninhalte in Echtzeit, basierend auf den unmittelbaren Rückmeldungen und Leistungen der Lernenden.</p> <p>Lehrkräfte leiten Lernende an, selbstgesteuert individuelle Entwicklungsziele (evtl. mithilfe digitaler Kompetenzraster) zu setzen und diese Entwicklungen darzustellen (kompetenzbasierte Portfolioarbeit).</p>	<p><u>Redefinition (Neugestalten)</u></p> <p>Die Lehrpersonen verwenden digitale Werkzeuge für die Entwicklung innovativer individualisierender Lernsettings. Dadurch entstehen Unterrichtssequenzen, die in dieser Form analog nicht realisierbar wären.</p> <p>KI-basierte Systeme schaffen maßgeschneiderte Lernmöglichkeiten für Schülerinnen und Schüler, in denen ChatBots als Tutoren und Lernprozessbegleiter fungieren.</p>

<p><b>3.2.7. Lernende arbeiten selbstgesteuert im individualisierenden Unterricht</b></p>	<p>An der Schule gibt es einzelne Lerngruppen, in denen die Lernenden bereits individualisierenden Unterricht erleben und selbstgesteuert lernen.</p> <p>Dabei haben sie die Möglichkeit, zwischen Pflicht- und Wahlangeboten zu wählen, und dadurch eine gewisse Freiheit in der Gestaltung ihrer Lernerfahrungen.</p> <p>Die Lernenden nutzen verschiedene Freiheitsgrade in einem oder mehreren der folgenden Bereiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Bearbeitungstiefe</li> <li>● Komplexitätsgrad</li> <li>● Zeit</li> <li>● Ort</li> <li>● Sozialform</li> <li>● Art des Leistungsnachweises</li> <li>● thematische Schwerpunktsetzung</li> <li>● eigene Zielsetzung</li> <li>● freie Themenwahl</li> </ul>	<p>Die Lernenden erfahren eine Zunahme individualisierender Arbeitsformen. Diese ergibt sich aus der positiven Haltung der Schulleitung und einem Großteil des Lehrkörpers gegenüber individualisierendem Unterricht und selbstgesteuertem Lernen. Damit ist eine gewollte und systematische Ausweitung dieser Lehr- und Lernform verbunden.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erleben analoge und zunehmend auch digitale Lernumgebungen (z.B. Unterrichtsräume, Lernplattform, ...), in denen sie selbstreguliert arbeiten und lernen können.</p> <p>Kompetenzraster und Portfolioarbeit können beispielsweise Werkzeuge sein, mit deren Hilfe die Lernenden ihren Lernstand feststellen und durch individuelle Lernprodukte dokumentieren, sich eigene Lernziele setzen sowie deren Erreichung messen und ihr Lernen allgemein reflektieren bzw. sich dafür Feedback von Peers und der Lehrkraft einholen können.</p>	<p>Alle Lernenden nutzen selbstverständlich und regelmäßig individualisierende Arbeitsformen in analogen und digitalen Lernumgebungen, weil sie Bestandteil des pädagogischen Konzepts der Schule sind (z.B. Pädagogische Leitvorstellungen).</p> <p>Sie können kompetent mit den dafür nötigen digitalen Werkzeugen umgehen und so die damit verbundenen zusätzlichen Potentiale von individualisierendem Unterricht und selbstgesteuertem Lernen im digitalen Setting (siehe 3.2.6) nutzen.</p> <p>Die Lernenden erleben ihre Lehrenden in der Rolle des Lerncoaches und erhalten so Unterstützung und Beratung, um ihre Selbststeuerungsfähigkeiten weiterzuentwickeln. Diese persönliche Betreuung hilft ihnen, ihre Lernziele zu erreichen und ihr Potenzial auszuschöpfen.</p> <p>Im Idealfall ermöglichen diese Strukturen eine Personalisierung des Lernens, in der die Lernenden ihre eigenen Interessen verfolgen und ihren Lernweg gemäß ihren Bedürfnissen gestalten können.</p>	<p>Die Lernenden entwickeln eine proaktive Haltung gegenüber ihrer eigenen Bildung und sind in der Lage, kontinuierlich neue Fähigkeiten und Kenntnisse zu erwerben. Sie verinnerlichen das Konzept des lebenslangen Lernens und perfektionieren ihre Fähigkeiten zur Selbststeuerung.</p> <p>Die Lernenden setzen KI sowohl zur Wissensvermittlung als auch zur Erstellung von Inhalten ein und nutzen sie dabei als persönliche Assistenz.</p> <p>Gleichzeitig integrieren sie regelmäßige Reflexions- und Selbstbewertungsprozesse in ihren Lernalltag, um ihre Fortschritte zu überwachen und ihre Lernstrategien kontinuierlich zu verbessern.</p>
---	--	--	--	---

<p><b>3.2.8. Lehrpersonen gestalten instruktiven Unterricht im analogen und digitalen Setting</b></p>	<p>An der Schule ist der analoge instruktive Unterricht eine selbstverständliche und als notwendig erachtete Form der Unterrichtsgestaltung. Er wird bewusst und reflektiert auf seine didaktischen Funktionen hin ausgerichtet und eingesetzt. Gleichzeitig wissen einige Lehrkräfte bereits, was instruktiver Unterricht im digitalen Setting bedeuten kann.</p> <p>Für die Frage, welcher Anteil des Unterrichts instruktiv gestaltet sein soll, herrscht in der Schule eine gemeinsame Haltung, die die Antwort nicht in Prozentsätzen sieht, sondern darin zu entscheiden, für welche Phase im Lehr-Lern-Prozess und für welche zeitliche und soziale Situation welche Unterrichtsform am geeignetsten ist.</p> <p>Allen Lehrkräften der Schule ist jedoch bewusst, dass die Wirksamkeit des instruktiven Unterrichts auf bestimmte Funktionen beschränkt ist und mit zunehmender Dauer schnell abnimmt. Zudem wissen sie, dass die Entwicklung von Kompetenzen auf allen Stufen durch ausschließlich instruktiv</p>	<p><u>Substitution/Augmentation</u></p> <p>Die Lehrkräfte der Schule sind in der Lage, instruktive Unterrichtssequenzen synchron (also zeitgleich mit den Lernenden) auch mit der Schule zur Verfügung stehenden digitalen Hilfsmitteln (z.B. Beamer, Smart- und Whiteboards, Dokumentenkameras, Präsentationssoftware, Videokonferenzen im Distance Learning, ...) abzuhalten. Sie können auch in diesem digitalen Unterrichtssetting und in Videokonferenzen Unterrichtsgespräche moderieren und die Beteiligung der Lernenden sicherstellen.</p> <p>Zudem können sie instruktive Elemente aus digitalen Quellen (z.B. Videos, Animationen, Audios, Podcasts, Websites, Texte, Online-Plattformen, digitale Lernspiele, lexikalische Quellen, ...) auf ihre sprachliche, alters- und inhaltsbezogene Eignung hin bewerten und in ihrem Unterricht einsetzen.</p> <p>Die Lehrkräfte setzen diese digitalen Hilfsmittel, Quellen und Lernressourcen dazu ein, die Möglichkeiten des analogen Unterrichts im Hinblick auf dessen</p>	<p><u>Modification</u></p> <p>Die Lehrkräfte der Schule können instruktive digitale Unterrichtselemente und -sequenzen asynchron nutzen, also unabhängig von der direkten Interaktion mit den Lernenden. Solche Lernressourcen werden über eine Lernplattform bereitgestellt und können von den Schülerinnen und Schülern flexibel, sowohl im Unterricht als auch zu Hause, abgerufen werden. Im Rahmen von Konzepten wie dem Flipped bzw. Inverted Classroom werden erklärende Inhalte in die Hausaufgaben integriert. Der Unterricht dient anschließend dem Klären von Fragen und dem gemeinsamen Üben. Ein Beispiel hierfür ist die Erstellung interaktiver Lernvideos durch die Lehrkräfte, die den Lernenden zeitlich flexibel zur Verfügung stehen.</p> <p>Für den synchronen Unterricht nutzen die Lehrkräfte die technische Infrastruktur, um hybriden Unterricht durchzuführen, bei dem physisch anwesende und online zugeschaltete Lernende gleichzeitig unterrichtet werden.</p>	<p><u>Redefinition</u></p> <p>Die Lehrkräfte setzen Virtual und Augmented Reality (VR und AR) gezielt ein, um ihren Unterricht visuell zu bereichern und komplexe Inhalte anschaulicher zu vermitteln.</p> <p>Sie nutzen fortschrittliche Werkzeuge der Künstlichen Intelligenz (KI), um innovative Lehrmaterialien effizient zu erstellen.</p> <p>Darüber hinaus greifen sie auf globale Plattformen zurück, um instruktive Inhalte auszutauschen und ihre eigenen Materialien als Open Educational Resources (OER) frei zugänglich zu machen.</p> <p>Gleichzeitig fördern sie die Kompetenzen der Lernenden, indem sie diese anleiten, selbst KI-gestützte Lernmaterialien und eigene Lernvideos zu erstellen.</p>
---	---	---	---	--

	<p>gestalteten Unterricht nicht erfolgreich sein kann.</p>	<p>Effizienz und Aktualität zu verbessern.</p>	<p>Digitale Hilfsmittel, Quellen und Lernressourcen bereichern den analogen Unterricht durch verbesserte Visualisierungs- und Darstellungsmöglichkeiten sowie eine stärkere Individualisierung. Interaktive Präsentationen und digitale Lernpfade mit Echtzeit-Feedback machen den Unterricht dynamischer und helfen, komplexe Inhalte anschaulich und verständlich zu vermitteln.</p>	
--	--	--	--	--

<p><b>3.2.9. Leistungsrückmeldung</b></p>	<p>Leistungsrückmeldungen - ob in Hinblick auf eine Benotung (Leistungsbewertungen, -beurteilungen) oder als reine Information (Feedback) - erfüllen unterschiedliche Funktionen: Sie müssen sowohl rechtliche Vorgaben erfüllen als auch pädagogische Ziele unterstützen. Dabei werden die Leistungsrückmeldungen so gestaltet, dass sie den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, ihren eigenen Lernprozess selbstständig zu steuern.</p> <p>Die Schule sieht in der digitalen Unterstützung bei summativer und formativer Leistungsrückmeldung großes Potential. Sie setzt einen Prozess in Gang, um zu erarbeiten, wie digitale Leistungsrückmeldungen aussehen können und sollen. Dabei können einzelne Fachgruppen eine zentrale Rolle übernehmen, indem sie fachspezifische Anforderungen und Umsetzungsmöglichkeiten entwickeln.</p> <p>Einige Lehrkräfte setzen bereits digitale Werkzeuge für Leistungsrückmeldungen ein, doch die Kombination von digitalen und</p>	<p>Die Schule definiert die Entwicklungspotenziale in Hinblick auf die Funktionen der Leistungsrückmeldungen, um sich in einzelnen Bereichen mit Hilfe digitaler Werkzeuge zu verbessern.</p> <p>Die Ziele für den Einsatz digitaler Leistungsrückmeldungen sind Teil des Digitalisierungskonzepts. Dabei stehen neben der Verbesserung der Lehr- und Lernprozesse auch die Effizienzsteigerung bei der Bewertung, die Förderung eines produktiven Feedbacks an Lernende und eine erhöhte Transparenz gegenüber den Eltern im Fokus.</p> <p>Die eingesetzten Methoden und digitalen Werkzeuge werden auf deren Konformität mit Datenschutzrichtlinien (DSGVO) sowie der Leistungsbeurteilungsverordnung (LBVO) überprüft.</p>	<p>Der Einsatz digitaler Leistungsrückmeldung ist ein zentraler Bestandteil des Digitalisierungskonzepts der Schule und wird in allen Jahrgangsstufen und Fächern umgesetzt.</p> <p>An der Schule sind das erforderliche Wissen und die notwendige Infrastruktur allen Beteiligten verfügbar, um digitale Werkzeuge für Leistungsrückmeldungen effektiv einzusetzen. Der Fokus liegt dabei nicht nur auf der Verbesserung der Lernergebnisse, sondern auch auf der Förderung von Selbstregulierung und Lernverantwortung.</p> <p>Die digitale Leistungsrückmeldung wird gezielt eingesetzt, um Fortschritte in folgenden Bereichen zu erzielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Motivation: Durch Gamification-Elemente und unmittelbare Reaktionen wird die Lernmotivation gesteigert.</li> <li>● Transparenz: Lernende und Erziehungsberechtigte haben jederzeit Zugriff auf aktuelle Leistungsdaten, was die Nachvollziehbarkeit und Aktualität der Rückmeldungen</li> </ul>	<p>An der Schule ergänzen digitale Prüfungsumgebungen und das Open-Book-Format die bereits etablierten digitalen Werkzeuge zur Leistungsrückmeldung. Diese Erweiterung stellt sowohl die Anwendung von Wissen als auch die individuelle Förderung der Lernenden in den Mittelpunkt.</p> <p>Lernentwicklungsberichte werden in Zusammenarbeit zwischen den Lehrkräften erstellt, wobei sowohl fachliche als auch überfachliche Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt werden.</p>
---	---	---	--	---

	<p>analogen Methoden ist bislang nicht standardisiert.</p>		<p>gewährleistet.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Effizienz: Automatisierte Auswertungen und umfassende Dokumentationen ermöglichen eine detaillierte und zeitsparende Rückmeldung. Geteilte Aufzeichnungen sind auch für mehrere Lehrkräfte zugänglich.</li><li>● Unterstützung des selbstgesteuerten Lernens: Durch individualisierte und unmittelbare Rückmeldungen werden die Lernenden in die Lage versetzt, ihr Lernen eigenständig zu steuern.</li><li>● Unterstützung der Steuerung des allgemeinen und individualisierenden Lehrens: Lehrkräfte können den Unterricht basierend auf den digital verfügbaren Leistungsdaten flexibel anpassen und differenzierte Lernangebote gezielt einsetzen.</li></ul>	
--	--	--	--	--

<p><b>3.2.10. Digitales Lernmanagement</b></p>	<p>Unter "digitalem Lernmanagement-System" wird im Kontext dieser Matrix die Kombination von Lernplattformen und anderen digitalen Werkzeugen zum Zweck der Organisation des digitalen Lernens im Unterricht und zu Hause verstanden.</p> <p>In Stufe A wird das an der Schule verwendete Lernmanagement-System von allen Schüler:innen mindestens einer Schulstufe genutzt, um von den Lehrkräften zur Verfügung gestellte digitale Materialien und Arbeitsaufträge für den Unterricht zu erhalten und zu bearbeiten.</p>	<p>Um der Diversität an Schulen, Schularten, Altersgruppen usw. gerecht zu werden, beinhaltet die Spalte B alle Abstufungen zwischen Spalte A und Spalte C.</p> <p>Die Weiterentwicklung innerhalb dieser Stufe kann in vielen verschiedenen Dimensionen gedacht werden, darunter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausweitung der Anzahl der Schulstufen</li> <li>- Erhöhung der Verbindlichkeit, Häufigkeit und Regelmäßigkeit der Nutzung</li> <li>- Hinzufügen zusätzlicher Funktionalitäten des Lernmanagement-Systems</li> <li>- Ausweitung der Möglichkeiten der Kommunikation und Kollaboration (Lehrkräfte, Lernende, Eltern/Erziehungsberechtigte)</li> <li>- Erweiterung der Fächer/Gegenstände</li> <li>- Integration von Gamification-Elementen</li> </ul>	<p>Das an der Schule verwendete digitale Lernmanagement-System wird von allen Schüler:innen und dem Großteil der Lehrer:innen eingesetzt, damit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lehrkräfte ihre Lernaufgaben den Lernenden elektronisch zur Verfügung stellen, einschließlich der Aufgabenverwaltung mit Terminsetzungen</li> <li>- Lernende ihre Ergebnisse und Lernprodukte zu Lernaufgaben und -möglichkeiten an die Lehrpersonen kommunizieren</li> <li>- Lehrkräfte auf diese Ergebnisse Feedback geben, die Leistungen bewerten und darüber mit den Lernenden kommunizieren</li> <li>- Lernende ihre Zeit mit Hilfe von Funktionen wie Kalendern, Aufgabenplanern und Erinnerungen effizient nutzen</li> <li>- Lehrkräfte ihre Unterrichtsmaterialien den Lernenden elektronisch zur Verfügung stellen</li> <li>- Lernende und Lehrende kollaborativ Dokumente erstellen und bearbeiten, sowie Projekte planen und durchführen können</li> </ul>	<p>Das Lernmanagement-System wird zu einem "Second Brain" (ePortfolio) für die Lernenden und Lehrenden, was sich durch folgende Merkmale auszeichnet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitale Identität: Jede:r Lernende hat eine umfassende digitale Identität, die alle Lernaktivitäten, Fortschritte und persönlichen Präferenzen umfasst und die Lernenden durch ihre gesamte schulische Laufbahn und darüber hinaus begleitet.</li> <li>- Erweitertes digitales Notizbuch: Das digitale Notizbuch ist ein zentrales Werkzeug im „Second Brain“, das den Lernenden ermöglicht, ihre Gedanken, Notizen und Ideen jederzeit zu erfassen und zu strukturieren. Es ist vollständig mit anderen Funktionen des Systems verknüpft und ermöglicht eine einfache, effiziente Suche und Weiterverarbeitung von Informationen – sei es für die Vorbereitung von Aufgaben, für die Reflexion über Lernprozesse oder als persönliches Wissensarchiv.</li> <li>- Personalisierte Lernumgebung und KI Assistenz: Das System passt sich individuell an die Lernbedürfnisse an und bietet</li> </ul>
--	--	---	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lernende einen eigenen privaten digitalen Arbeitsbereich verwalten, in dem sie ihre Lernprodukte erstellen, reflektieren und mit anderen teilen (z.B. Portfolioarbeit, Lerntagebücher usw.)</li> <li>- zusätzliche digitale Kommunikationswege genutzt werden können (z.B. Messenger, Chat, Diskussionsforen)</li> <li>- Eltern bzw. Erziehungsberechtigte Zugang zu ausgewählten Informationen und Kommunikationswegen haben</li> <li>- Lehrpersonen sich von den Lernenden Feedback zu ihrem Unterricht einholen können (z.B. Nutzung von Online Fragebögen)</li> </ul> <p>Durch den Einsatz von Gamification-Elementen wird die Lernmotivation gezielt gesteigert und das Engagement der Lernenden gefördert. Mögliche Elemente sind Punkte, Abzeichen, Level, Ranglisten, Fortschrittsbalken, Quests, Herausforderungen, Belohnungen und Teamwettbewerbe.</p>	<p>personalisierte Empfehlungen für Inhalte und Aufgaben. Künstliche Intelligenz unterstützt Lernende und Lehrende dabei, Lernaktivitäten zu organisieren, Feedback zu geben und passende Lernstrategien vorzuschlagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Durchlässigkeit und Kompatibilität: Die Daten im Lernmanagement-System sind exportierbar und können in andere Systeme integriert werden. Dies ermöglicht es den Lernenden, ihre digitalen Portfolios, Zertifikate und Lernfortschritte in weiterführende Bildungseinrichtungen oder in den beruflichen Kontext zu übertragen.</li> </ul>
--	--	--	--	---

<p><b>3.2.11. Integrierte Unterrichtsgestaltung</b></p>	<p>Die Lehrkräfte bauen in ihren Unterricht fallweise digital gestützte Sequenzen ein. Digitale Werkzeuge werden punktuell genutzt, vor allem zur Unterstützung von instruktiven Phasen und zur Bereitstellung von Lernmaterialien. Das digitale Lernmanagementsystem kommt primär zur Organisation und Dokumentation zum Einsatz.</p> <p>Die Unterrichtsgestaltung nutzt gezielt ausgewählte zeitliche (z.B. Blockunterricht) und räumliche Möglichkeiten (z.B. digitale Arbeitsplätze), um neue Ansätze schrittweise zu integrieren. Fächerübergreifende oder erweiterte Lehr- und Lernformen wie Blended Learning oder Projektarbeit werden sporadisch eingesetzt.</p> <p>Die Lernenden beginnen, sich mit diesen Ansätzen vertraut zu machen, verfügen jedoch noch nicht über die Routinen, um in allen Phasen sicher und kompetent zu agieren.</p>	<p>Die Lehrkräfte gestalten ihren Unterricht oft als ausgewogene Kombination von analogen und digitalen Methoden (Blended Learning). Erste Schritte in Richtung synchroner und asynchroner Lernphasen werden unternommen, insbesondere in kooperativen oder individualisierenden Unterrichtsabschnitten. Digitale Werkzeuge und das Lernmanagementsystem werden verstärkt in einzelnen Bereichen genutzt, etwa zur Organisation von Unterrichtsinhalten oder zur Leistungsrückmeldung. Im SAMR-Modell liegt der Schwerpunkt auf Augmentation mit gelegentlichen Ansätzen der Modifikation.</p> <p>Die Lernenden erleben diese integrierte Form in der Unterrichtsgestaltung häufig, benötigen jedoch weiterhin Anleitung und Unterstützung, um die verschiedenen Methoden routiniert und sicher zu nutzen.</p>	<p>Die Lehrkräfte gestalten ihren Unterricht als ausgewogene Kombination von analogen und digitalen Ansätzen, von synchronen und asynchronen Lernphasen, von instruktiven, kooperativen und individualisierenden Teilen. Sie setzen das SAMR-Modell ein, um das Potenzial digitaler Werkzeuge bis hin zu Modifikationen und Redefinitionen zu nutzen und integrieren dabei auch das digitale Lernmanagementsystem, um Lernprozesse zu organisieren, zu unterstützen und Lernmaterialien sowie Rückmeldungen effizient bereitzustellen.</p> <p>Sie nutzen zeitliche Möglichkeiten (z.B. Doppelheiten, Blockungen, Epochenunterricht), räumliche Gegebenheiten (z.B. spezielle Unterrichts- und Arbeitsräume, offene Zonen, technische Infrastruktur, ...) und personelle Ressourcen (z.B. Teamteaching, externe Expert:innen, ...), um den Unterricht optimal zu gestalten.</p> <p>Darüber hinaus setzen sie erweiterte und fächerübergreifende Lehr- und Lernformen ein, wie Blended Learning, Projekt- und Stationenlernen, Frei Day, Friendly Friday, Übungsfirmer, Service</p>	<p>Die Schule bietet eine vielfältige und anspruchsvolle Unterrichtsgestaltung, die über den regulären Lehrplan hinausgeht und individuelle Stärken sowie Interessen der Lernenden gezielt fördert. Neben der umfassenden Nutzung digitaler und analoger Methoden werden zusätzliche Angebote wie Talentförderkurse, Wahlpflichtfächer und schulinterne Schwerpunktsetzungen etabliert.</p> <p>Ergänzend dazu werden spezifische Schulzweige etabliert, die den Lernenden eine vertiefte Auseinandersetzung mit bestimmten Themenfeldern ermöglichen. Zudem nimmt die Schule regelmäßig an Wettbewerben auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene teil, um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, sich in unterschiedlichen Kontexten einzubringen und zu beweisen.</p> <p>Die Organisation dieser spezialisierten Angebote wird durch die Nutzung moderner Lernmanagementsysteme unterstützt, die sowohl den Lernenden als auch den Lehrkräften die Verwaltung und Kommunikation erleichtern.</p>
---	---	--	---	--

			<p>Learning und Wochenplan- sowie Portfolioarbeit.</p> <p>Die Lernenden erleben diese integrierte und vielfältige Form der Unterrichtsgestaltung als Selbstverständlichkeit und können in diesen verschiedenen Phasen und Unterrichtsformen kompetent arbeiten.</p>	
--	--	--	---	--