

Digitales Lerndesign: Entscheidungs- und Qualitätskompass

Backward Design als Planungslogik

nach Wiggins & McTighe

Unterricht vom Ziel her planen

1. Gewünschte Lernergebnisse
2. Leistungsnachweise/Beurteilungskriterien
3. Unterricht dazu gestalten

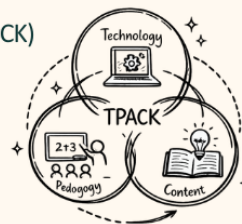


TPACK als Passungscheck

nach Punya Mishra & Matthew J. Koehler

Passungscheck-Modell für Unterricht mit digitalen Medien

- Fachwissen (Content Knowledge – CK)
- Didaktisches Wissen (Pedagogical Knowledge - PK)
- Technologisches Wissen (Technological Knowledge - TK)



DigCompEdu als Professionalisierungsrahmen

Europäische Kommission/JRC (Redecker, 2017)

1. Professionelles Handeln
2. Digitale Ressourcen
3. Lehren und Lernen
4. Beurteilung
5. Lernende stärken
6. Digitalkompetenz der Lernenden fördern



4 K | 4C als Lernzielkompass

Set an Kompetenzen aus der 21st-Century-Skills-Bewegung, Fadel, Bialik & Trilling

Die 4 K | 4C sind vier zentrale Kompetenzen:

- Kommunikation - Communication
- Kollaboration - Collaboration
- Kreativität - Creativity
- Kritisches Denken - Critical Thinking

Fähigkeiten Lernender für die Zukunft



Grafiken erstellt mit ChatGPT 5.4

CC BY SA NC ND Claudia Malli-Vogelhuber und Heidemarie Ulbrich