

Inhaltsverzeichnis

Vorwort, Andreas Müller gewidmet	7
Die Autoren	8
1 Einleitung: Veränderte Anforderungen, neue Aufgabenstellungen	9
2 Bedeutung und Verständnis von Lernaufgaben	13
2.1 Eine neue Aufgabenkultur entwickeln	15
2.2 Eine Lernaufgabe ist keine Prüfungsaufgabe	17
2.3 Alles Lernen ist Problemlösen – Ansätze aus der Forschung	19
3 Der Aufgabendidaktische Kompass	25
3.1 Problem	30
Was ist überhaupt ein Problem	33
Wie und wo finde ich unterrichtsrelevante Probleme?	38
Wie übertrage ich Probleme in eine Lernaufgabe?	42
3.2 Situation	53
Problem und Situation gehören ohne Wenn und Aber zusammen	54
Nicht nur für die Prüfungen lernen, sondern für das Leben	60
Wie viel Wissen wird außerhalb der Schule erworben?	61
Die Situation verknüpft das Problem mit der Lernaufgabe	63
Situatives Wissen als Schlüssel für Problemlösen in Situationen	66
Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen	71
3.3 Kompetenzen	75
Vom Input zum Output – Kompetenzmodelle zum Lernen	76
Wie komplex ist die Handlungskompetenz?	77
Wie baue ich die Kompetenz in die Lernaufgabe ein?	81
Wie nützlich sind Kompetenzmodelle für die Planung?	85
Wie viel Kompetenz steckt in der Bildung – oder umgekehrt	87
Die Kompetenz erscheint in der (gemeinsamen) Handlung	90
Wie es mir passt – die Selbstorganisationskompetenz fördern	95

Wie Aufgabentypen die Kompetenzentwicklung fördern	97
Reif für die Insel oder motiviert für das Lernen?	99
3.4 Handlung	102
Keine Praxis ohne Theorie – keine Theorie ohne Praxis	104
Der Planungsablauf für handlungsbasierten Unterricht	105
Das AVIVA-Modell zur Unterrichtsplanung	109
Das Konzept der vollständigen Handlung	111
Der Planungszyklus PDCA	112
Je komplexer ein Problem, desto wichtiger der Anfang	113
Selbststeuerung und Selbsttätigkeit wird im Handlungsraum erlernt	116
3.5 Lernende	118
Das wichtigste Ziel? Selbstwirksamkeit erleben!	119
Der erste Streich: Ein optimales Anforderungsniveau schaffen	122
Der zweite Streich: Autonomie und Selbstbestimmung ermöglichen	125
Der dritte Streich: Soziale Eingebundenheit und Kooperation arrangieren	126
Freitag ist nicht Frei-Tag, sondern Demokratietag	132
Gamification steigert die Attraktivität der Schule	133
Fazit: Lebensnahe Lernaufgaben sind der Dreh- und Angelpunkt des guten Unterrichts	136
Anhang	139
Literaturverzeichnis	140
Abbildungsverzeichnis	151