

Lehrendenbriefing

Herzlich Willkommen zu den IDiA Future & Entrepreneurship- Challenges!

Diese Unterlage dient dem Ziel, Sie als Lehrende in der Begleitung der Challenge zu unterstützen. Hier werden alle Informationen mit Ihnen geteilt, die notwendig sind, um die Challenge selbstständig in Ihren Vorlesungen, Seminaren oder auch in Workshops mit Kolleg: innen durchzuführen.

Was ist Challenged Based Learning (CBL)?

- Challenge-Based Learning (CBL) ist eine pädagogische Methode, die Lernende durch die Zusammenarbeit an **realen Herausforderungen** engagiert und ihnen dabei hilft, praktische Lösungen zu entwickeln.
- Die Methode fördert **kritisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten und Kreativität**, indem sie die Lernenden direkt in den Prozess der Untersuchung und Lösung realer Herausforderungen einbezieht.
- Der Lernkreislauf im Challenge-Based Learning besteht aus mehreren Schritten, die sich in drei Hauptphasen unterteilen lassen: **#engage** (Einbeziehen), **#investigate** (Untersuchen) und **#act** (Handeln). Am Ende jeder Lernschleife sollte zudem eine **#reflect** (Feedback, Auswertung) stattfinden.

Die Rolle der Lehrenden beim CBL

- Sie als Lehrperson übernehmen beim CBL die Rolle als **Lernbegleiter: in** und **Coach**, indem Sie die Lernenden dazu ermutigen, **selbstständig** Wissen und Lösungen zu bearbeiten.
- Dafür ist es nicht notwendig, dass Sie in der Challenge-Thematik Expert: in sind. Allerdings ist es hilfreich, mit den Unterlagen vertraut zu sein und ins Besondere vorab **selber die Challenge durchgeführt zu haben**, um Ihre Erfahrungen teilen zu können.

Challenge-Ablauf auf Moodle

- Jede Challenge ist in **Videsequenzen** mit entsprechendem Begleitmaterial organisiert.
- Die Lernenden können die Challenge in ihrem **eigenen Rhythmus** absolvieren und für **Übungen und Partneraufgaben** kann entsprechend einer **Präsenz / remote Veranstaltung** genutzt werden.
- Nachfolgend werden die verschiedenen CBL-Abschnitte mit ihren Inhalten auf Moodle, genauer skizziert.

#Engage (Einbeziehen) Begeistern

#Why

- Allgemeine **Definition** und **Heranführung an das jeweilige Thema** der Challenge. Dies wird bei allen Challenges in Form eines Videos durchgeführt, welches die Lernenden selbstständig anschauen können.
- Je nach Challenge gibt es **Begleitmaterial** in Form von **Handouts** und **Reflexionsfragen** zu den jeweiligen Videos, die das Verständnis vertiefen.

#Storytime

- Die Thematik wird anschließend **kontextspezifischer** dargestellt, **Beispiele** und **Best Practices** und persönliche Erfahrungen der Dozent: in unterstützen dies.

#Deine Challenge

- **Identifizierung der Herausforderung/ Problem** Lehrkräfte und Lernende identifizieren gemeinsam eine relevante und bedeutsame Herausforderung, die sie angehen möchten. Diese Herausforderung sollte **real, kontextbezogen und von Interesse** für die Lernenden sein.
- Formulierung der **persönlichen Challenge**: Aus der Herausforderung wird eine klare und fokussierte Leitfrage entwickelt, die den Lernprozess leiten soll. Diese Frage sollte offen, untersuchbar und motivierend sein. Jede Person formuliert eine eigene relevante Challenge, die im weiteren Verlauf des Kurses untersucht wird.
- Ziel der Challenge ist es, diese zu Beginn definierte persönliche Frage zu lösen und praktisch umzusetzen, daher sollte dieser Schritt keines Falls übersprungen werden.

#Investigate (Untersuchen)

#Brainfood

- Planung: Die Lernenden planen, wie sie die Herausforderung untersuchen werden, welche Ressourcen sie benötigen und wie sie Informationen sammeln und analysieren können.
- In einem **Video** und **Deep Dive Board** auf Moodle werden **Werkzeuge, Methoden und Wissen** in verschiedenen Formaten (z. B. Bücher, Ted Talks, Paper etc.) zur Verfügung stellen und die Lernenden haben die Möglichkeit selbstständig zu recherchieren.
- Durchführung: Die Lernenden führen ihre Untersuchung durch, sammeln Daten und Informationen, gehen in den Austausch (in der Vorlesung oder im sozialen Forum auf Moodle) und nutzen verschiedene Ressourcen, um ihre Kenntnisse über die Herausforderung zu vertiefen.
- Dieser Abschnitt beinhaltet ebenfalls die **Analyse der Daten**, die Bewertung verschiedener Lösungsansätze und die Entwicklung von **praktikablen Lösungsvorschlägen**. Am Ende des Abschnittes sollte eine **Lösung der Herausforderung vorhanden** sein, die nachfolgenden in der Praxis umgesetzt und somit getestet wird.

#Act (Handeln)

#DoIt

- **Umsetzung**: Die Lernenden setzen ihre Lösungen in der Praxis um, dies kann in **realer / virtueller oder non-materieller Form** erfolgen. Je nach Projekt kann die Lösung sehr unterschiedlich aussehen, von der Durchführung einer Veranstaltung bis hin zur Implementierung einer technischen Lösung.
- **Testing** der Umsetzung: die gelöste Challenge wird von den Lernenden evaluiert und der Erfolg der Lösung wird gemessen. Sie reflektieren, was gut funktioniert hat, was verbessert werden könnte und wie ihre Lösungen einen realen Einfluss auf die Herausforderung hatten.

#Reflektion & Evaluation (Auswertung)

#REFELCT

- Reflexion: Die Lernenden **reflektieren den gesamten Lernprozess**, die erworbenen Kompetenzen und das erzielte Ergebnis. Sie denken darüber nach, wie sie das **Gelernte** in zukünftigen Projekten oder in ihrem alltäglichen Leben **anwenden** können.

#EVALUATE

- Feedback: Lehrkräfte und Peers geben Feedback zum Prozess und den Ergebnissen. Dies hilft den Lernenden ihre Fähigkeiten und ihr Verständnis weiterzuentwickeln.



Bei Fragen und Anregungen kommen Sie gerne auf **Sophia Cara Hahn** von IDiA zu: hahns@htw-berlin.de – wir freuen uns, von Ihnen zu hören!

Viel Spaß mit der Challenge!