



SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LISA)

FUTURE LEARNING WERKSTATT

05.02.2026

Lisa-Marie Schumann & Darina Guddat

**DIGITALEN
UNTERRICHT
GEMEINSAM
GESTALTEN**



**FORTBILDUNGEN
AN IHRER SCHULE**

**DIGITALE BILDUNGS-
MATERIALIEN**



VERANSTALTUNGSPLAN

I Erarbeitung ⌚ 09:10-10:20 Uhr

1. schnelle Runde: Methode Design Thinking kennenlernen
2. Mehrwert & Hintergründe dieser Methode
3. Beispiel zur Angebotsentwicklung mit der DA
4. Leitfrage eröffnen & Implikationen sichtbar machen
5. Repertoire aufbauen: Erfahrungen, Tools, Formate, Methoden zusammentragen

VERANSTALTUNGSPLAN

II Anwendung: 5 Phasen Design Thinking ⌚ 10:30-14:00 Uhr

1. Phase: Emphasize mit Personas Methode
2. Define: Problemraum und Anforderungen klar definieren
3. Ideate: kreative Lösungen entwickeln

Mittagspause ⌚ 12:00-12:40 Uhr

4. Prototype: beste Ideen greifbar/anschaulich/konkret machen
5. Testphase mit Einholen von Nutzerfeedback

Iteration: Überarbeitung

Reflexion Methode

Kaffeepause ⌚ 14:00-14:10 Uhr



VERANSTALTUNGSPLAN

III Transfer: eigenes Projekt 🕒 14:10-15:50 Uhr

1. Problemraum eröffnen + Lösung für eigenes Beispiel aus Schulkontext erarbeiten
2. Sicherung
3. Sichtung & Feedback der Arbeitsergebnisse
4. Iteration: Einarbeitung Feedback

SCHNELLE RUNDE: DESIGN THINKING METHODE KENNENLERNEN

Benötigt wird:

- Zugang zum Bildungsserver
- Login am Laptop/Tablet
- Kreativität



<https://lisa.taskcards.app/#/board/8889e687-eee1-4bac-9581-bfa29b75f1f2?token=1d3f5dd3-e9b5-4ddd-af09-b4c4ae5e1d48>

ERARBEITUNG

MEHRWERT DES DESIGN THINKING

Unterricht planen

- Lernendenzentrierung: Bedürfnissen und Interessen der SuS im Fokus
- kreative Lösungen: systematisches Generieren vieler Ideen (Ideation) statt sofortiger Einzel-Lösungen
- iterative Struktur: Unterrichtseinheiten werden als Prototypen gedacht

HINTERGRÜNDE ZUM DESIGN THINKING

1. Was ist Design Thinking?

2. Worin liegt der Ursprung dieser Methode?

HINTERGRÜNDE ZUM DESIGN THINKING

Discover

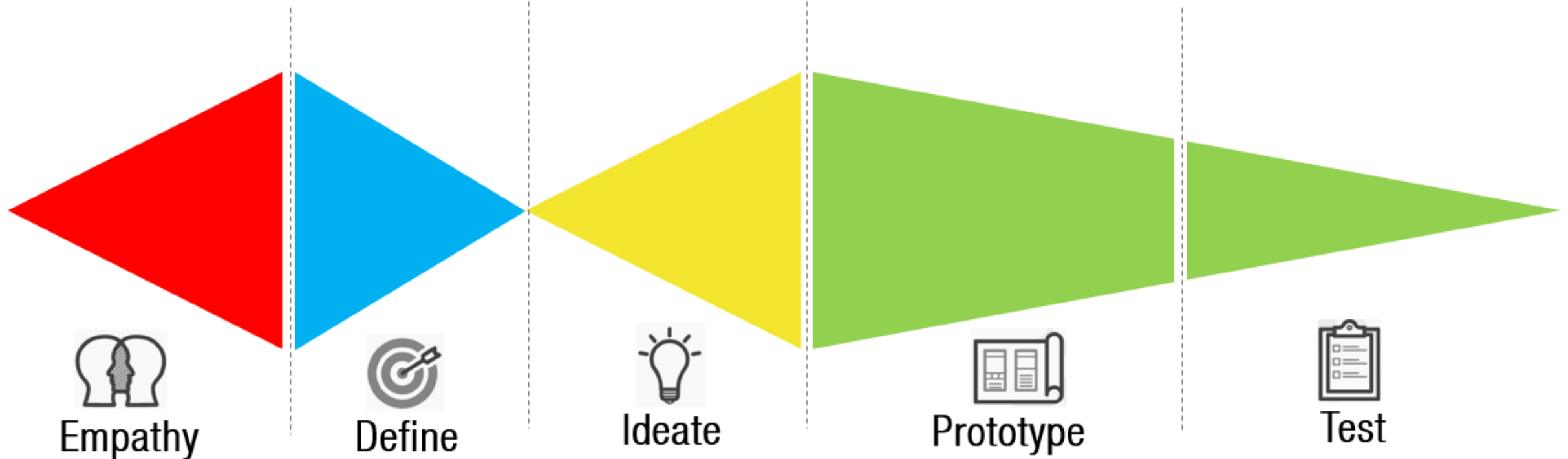
Understanding ends in **insight**

Design

Creation ends in **ideas**

Deliver

Delivery ends in **reality**

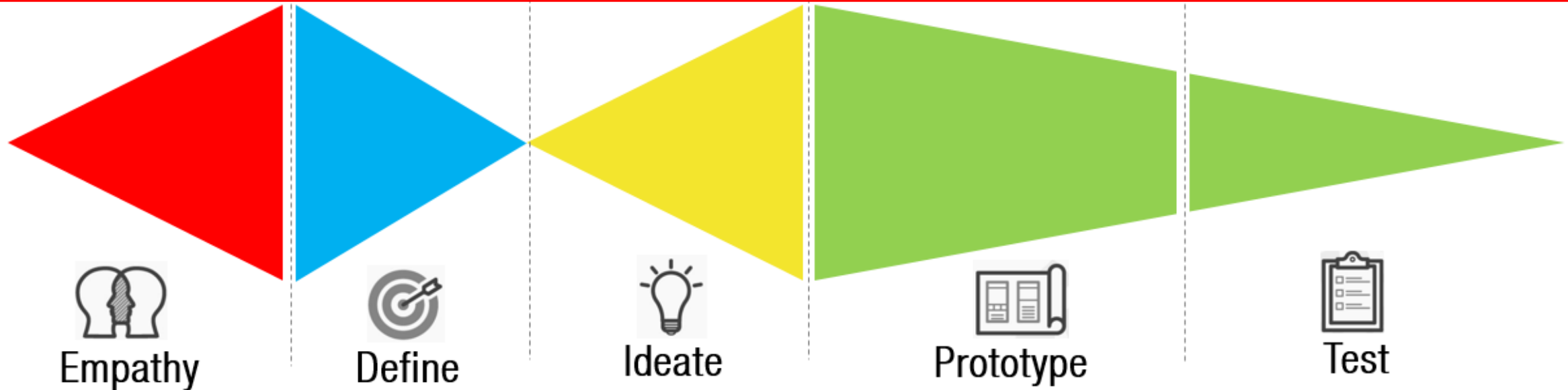


The design thinking process. Quelle: angepasst an Think Design & Convert 2018, online abrufbar unter: <https://devopedia.org/design-thinking#Think-Design-&-Convert-2018>

Design Thinking Prinzipien

DA: BEISPIEL ZUR ANGEBOTSENTWICKLUNG

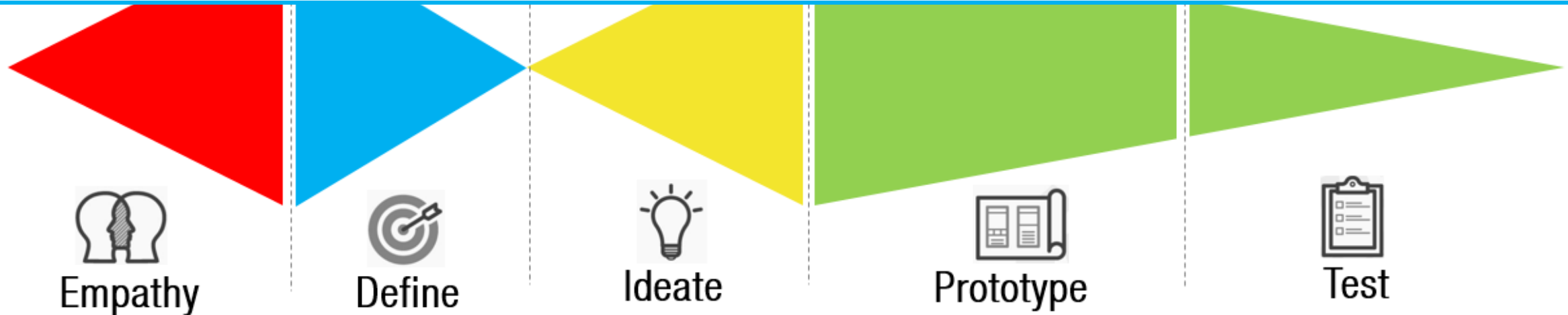
- Zielgruppe: Physik, Klasse 7, Gymnasium, FLP-konform
- BNE-Bezüge sollen erfasst werden
- Probleme mit YouTube-Videos (Werbung; zu einfach/zu schwer)
- mbz-Datei als Ausgangspunkt → bisheriger Kurs als PDF-Sammlung genutzt
- Motivation und Gamification-Bedarf
- Anforderungen an einfache, eindeutige Bedienbarkeit
- für Nutzung in einer Moodle-Schulegedacht



The design thinking process. Quelle: angepasst an Think Design & Convert 2018, online abrufbar unter: <https://devopedia.org/design-thinking#Think-Design-&-Convert-2018>

DA: BEISPIEL ZUR ANGEBOTSENTWICKLUNG

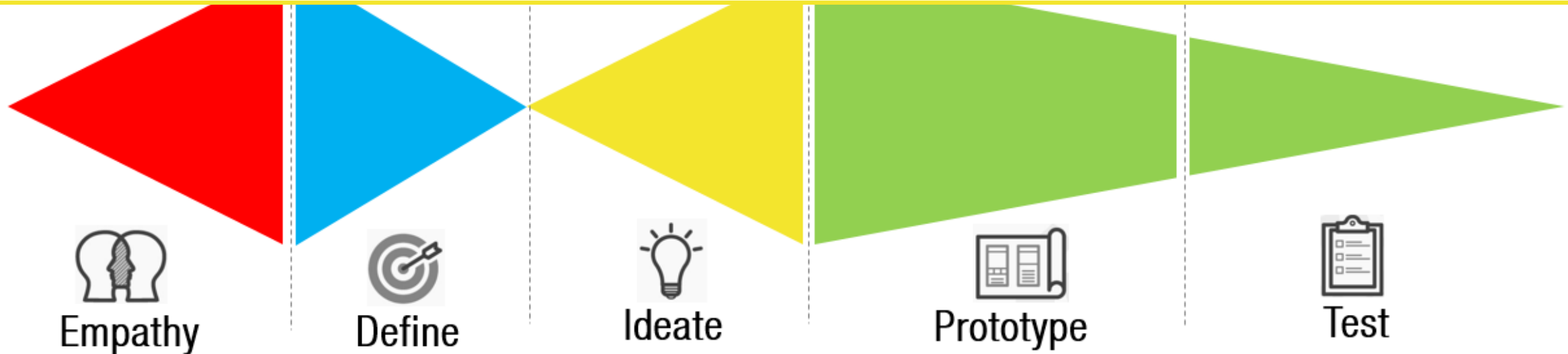
- Fachlehrplan-Konformität als Pflicht
 - Vermeidung von Überladung (Cognitive-Load-Anforderung)
 - klare Visualisierung von Systemzusammenhängen als Ziel
 - interaktive Anwendungen + Gamification zur Lernstandserhebung und Motivation erforderlich
 - Ergebnisse müssen direkt in Moodle gespeichert und Feedback ermöglichen
 - Komplexität des Kurses vs. Veröffentlichungszeitraum (2. Halbjahr) als Randbedingung
- Erstgespräch Mitte 1. Halbjahr
- Inhalt Erklärvideos: bisher mehrere Videos mit Werbung von YouTube eingebettet, unkonkret, Sachverhalte zu einfach/schwer für die Zielgruppe dargestellt, ein Video all inclusive gewünscht



The design thinking process. Quelle: angepasst an Think Design & Convert 2018, online abrufbar unter: <https://devopedia.org/design-thinking#Think-Design-&-Convert-2018>

DA: BEISPIEL ZUR ANGEBOTSENTWICKLUNG

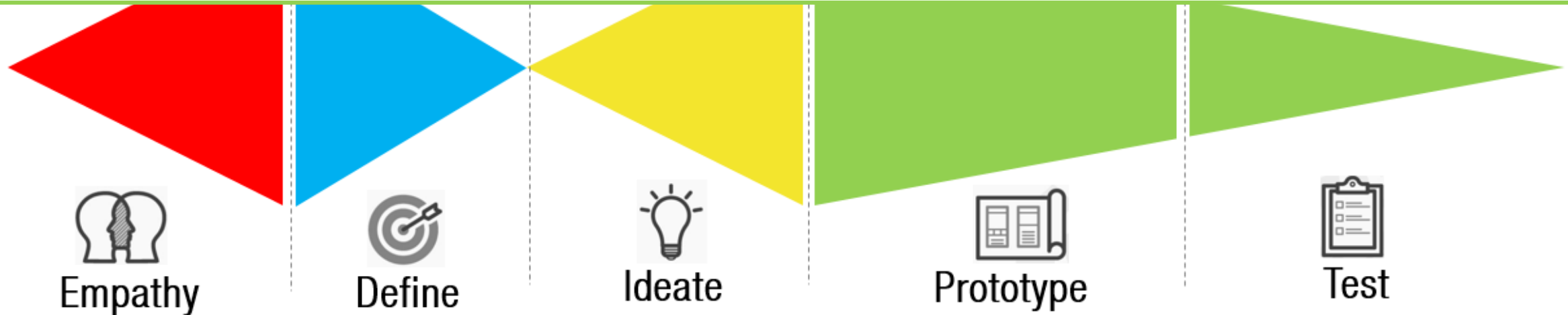
- interaktive Übersichtsgraphik mit Hyperlinks (Haus mit klickbaren Stellen)
- mehrere kurze, modulare Videos statt eines langen Erklärvideos
- Visuelle Verknüpfung der Inhalte; Zwischenreize zur Motivation
- Einsatz von Tools: Interactive Book, Course Presentation, Gruppenwahl
- Gamification-Elemente zur Motivationssteigerung
- Verschiedene Formate und direkte Moodle-Integration
- Experimentierbausatz als Lernaufgabe (Laser-Cut und Baumarkt-Variante)
- 3D-Modelle zur Veranschaulichung (z. B. Solarkollektor)



The design thinking process. Quelle: angepasst an Think Design & Convert 2018, online abrufbar unter: <https://devopedia.org/design-thinking#Think-Design-&-Convert-2018>

DA: BEISPIEL ZUR ANGEBOTSENTWICKLUNG

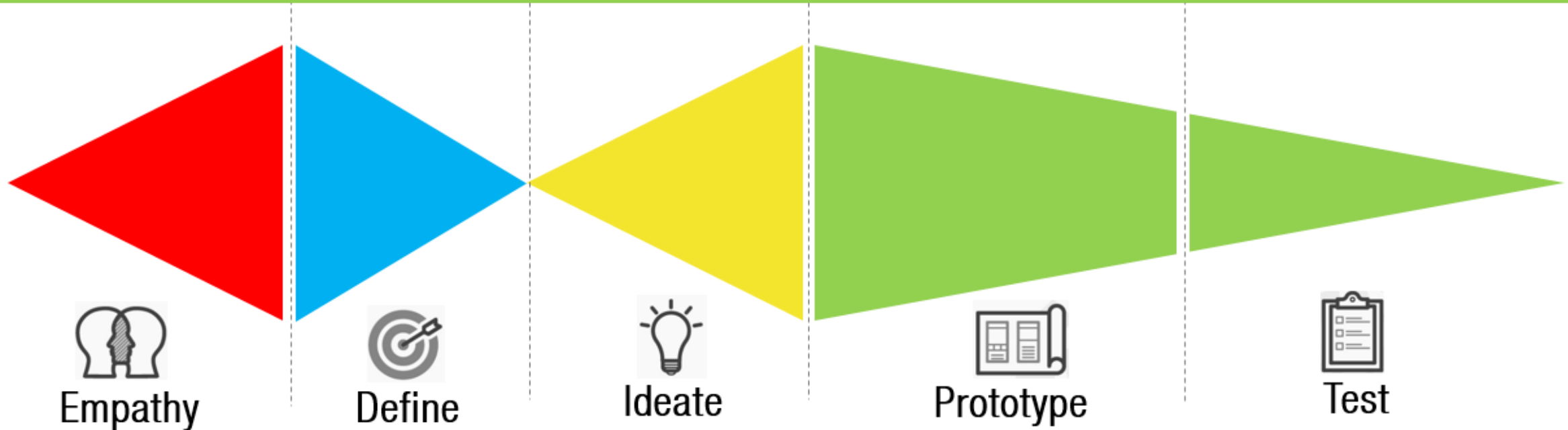
- Storyboard für modulare Erklärvideos
- Prototyp: interaktive Haus-Grafik mit Hyperlinks
- Testversionen: kurze Videosequenzen und Course-Presentation-Module
- Prototypische Experimentierbausätze (Laser-Cut / einfache Variante)
- Erste 3D-Modelle des Experiments
- Test-Game-App als Proof of Concept
- Vorläufige Moodle-Struktur mit Ergebnis-Speicherung und Feedback



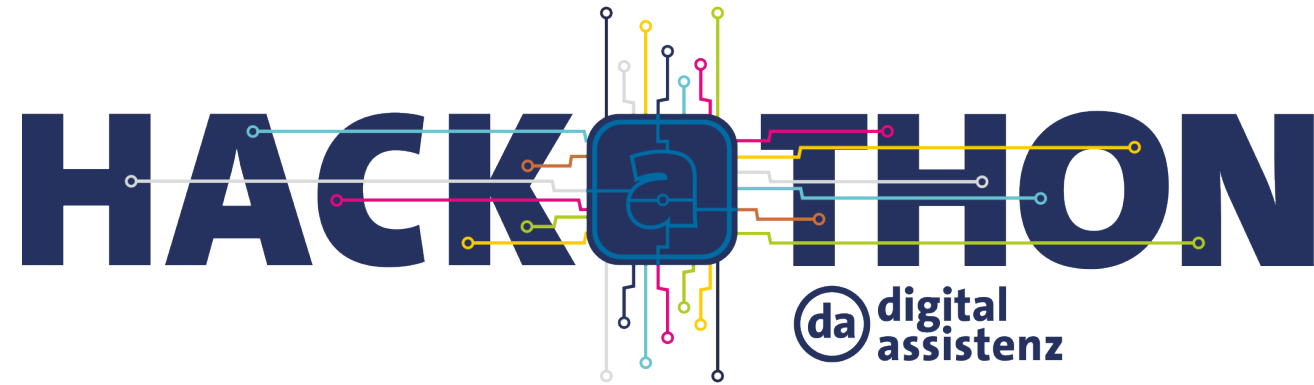
The design thinking process. Quelle: angepasst an Think Design & Convert 2018, online abrufbar unter: <https://devopedia.org/design-thinking#Think-Design-&-Convert-2018>

DA: BEISPIEL ZUR ANGEBOTSENTWICKLUNG

- Nutzertests mit Schüler:innen zur Bedienbarkeit und kognitiven Belastung
- Evaluation der Video-Länge und Verständlichkeit
- Pilotdurchlauf des Moodle-Kurses in einer Moodle-Schule
- Test der Experimentierbausätze im Unterricht
- Feedback-Erhebung direkt in Moodle; fachliche Kommentare prüfen
- Abstimmungsschleifen Lehrkraft ↔ Digitalassistentz (Aufwand-Nutzen prüfen)



The design thinking process. Quelle: angepasst an Think Design & Convert 2018, online abrufbar unter: <https://devopedia.org/design-thinking#Think-Design-&-Convert-2018>



Kompetenzen der Zukunft

Gemeinsam digitale Lehr- und Lernprodukte entwickeln

20.03. – 21.03.2026

Gemeinschaftsschule „Wilhelm Wundt“ in Tangerhütte

kreativ – kollaborativ – praxisnah

LEITRAGE & IMPLIKATIONEN



Wie können wir digitalen Unterricht so gestalten, dass er Lernen sichtbar, sinnstiftend und selbstgesteuert macht?



- Xxx
- xxx



- Xxx
- Xxx



- Xxx
- xxx

LEITRAGE & IMPLIKATIONEN



Wie können wir digitalen Unterricht so gestalten, dass er Lernen sichtbar, sinnstiftend und selbstgesteuert macht?

Zusammenspiel der drei Kriterien

- **Transparenz + Zweck:** klare Lernziele (sichtbar) mit echten Aufgaben (sinnstiftend) kombinieren
- **Feedbackkultur:** digitale formative Assessments (Rückmeldung im Prozess einarbeiten) und Peer-Feedback, damit Lernende selbstverantwortlich an Zielen arbeiten
- **Scaffolded Choice:** Wahlmöglichkeiten innerhalb strukturierter Pfade (Playlists, Schwierigkeitsstufen) anbieten
→ Lernen selbstgesteuert, aber nicht orientierungslos
- **Iteration ermöglichen:** digitale Werkzeuge machen Revision sichtbar (Versionsverlauf) und unterstützen sinnstiftende Produkte, die überarbeitet werden können
- **Metakognition fördern:** regelmäßige, (digitale) Reflexionsimpulse verbinden Sichtbarkeit (dokumentierte Entscheidungen) mit Selbststeuerung

UNTERSTÜTZENDE TOOLS

Welche Tools kennen, nutzen und empfehlen Sie?

Welche Tools empfehlen Sie eher weniger?

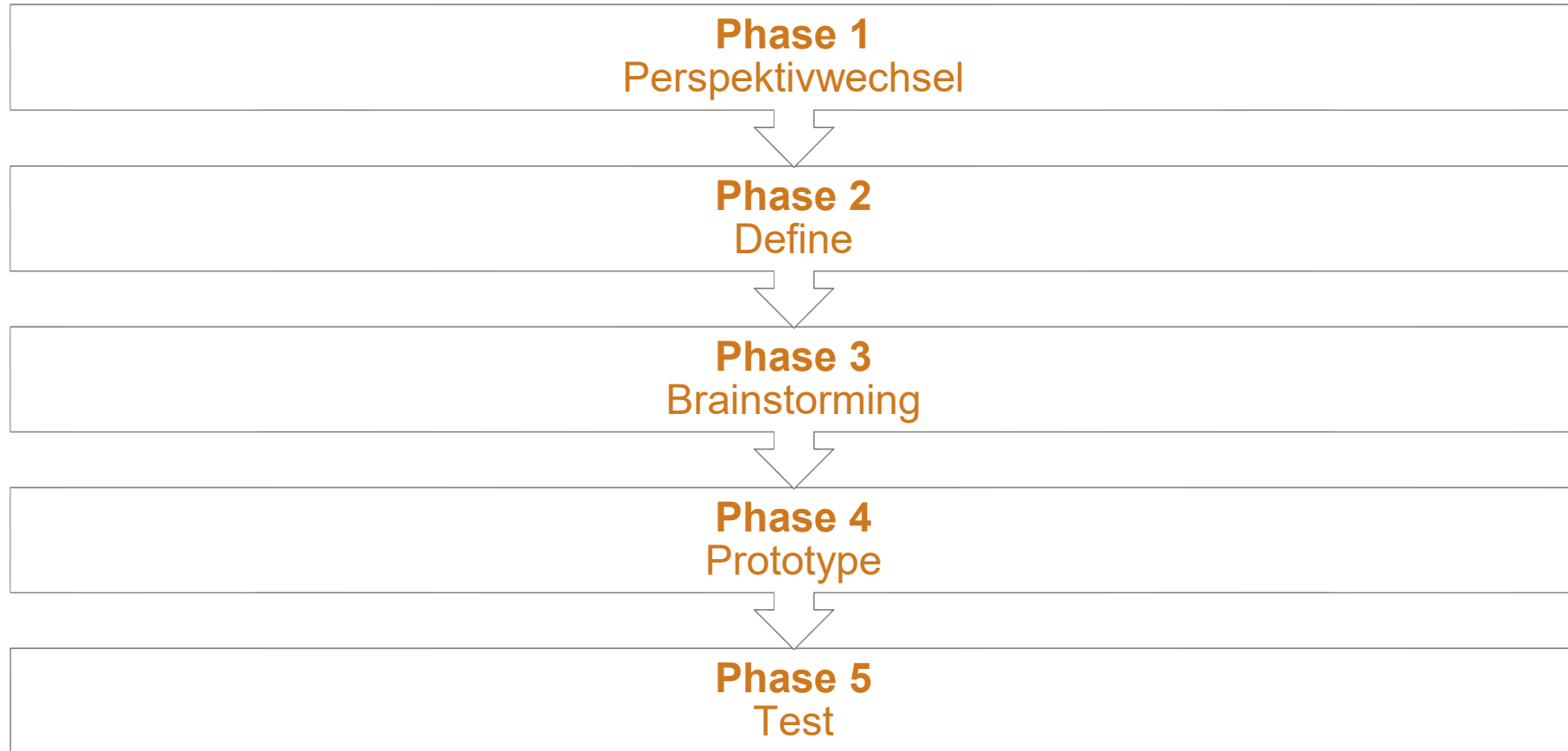
Haben Sie schon einmal die KI für Unterrichtsinhalte verwendet?

Vorstellung: Der Tool-o-Mat

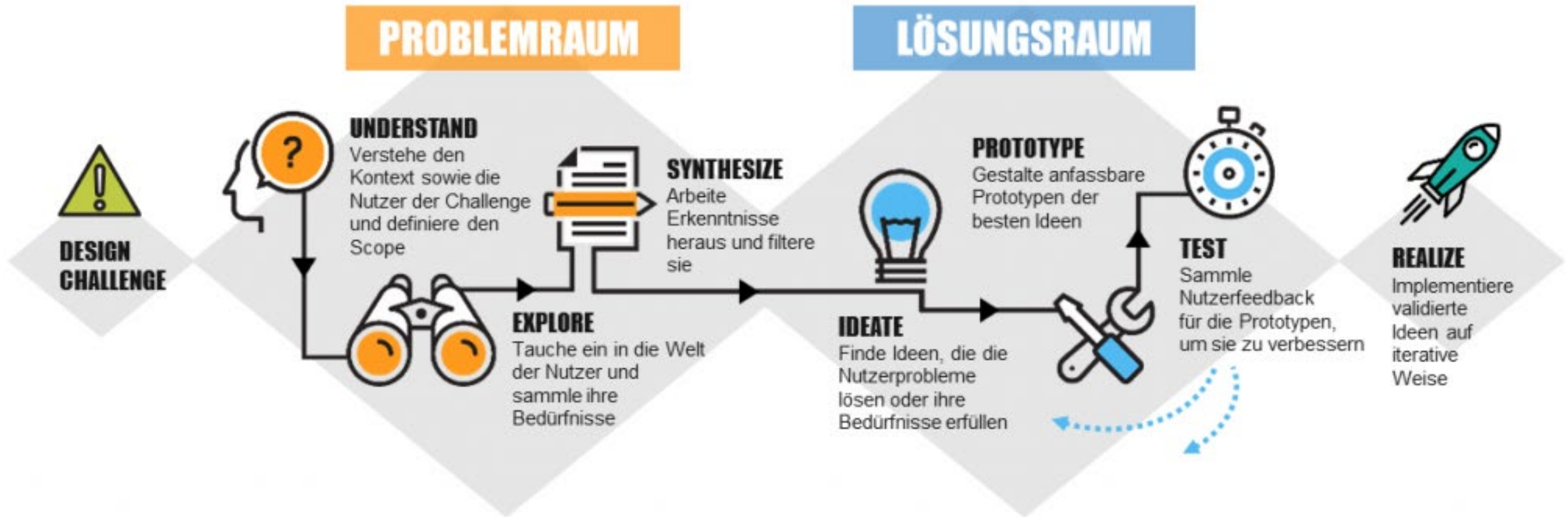
ANWENDUNG

Wie können wir digitalen Unterricht so gestalten, dass er Lernen sichtbar, sinnstiftend und selbstgesteuert macht?

AGENDA



DOKUMENTATION DER SCHRITTE → AB



PHASE 1- PERSPEKTIVWECHSEL

Basis-Daten	Lernbezogene Merkmale	Medienkompetenz	Sozial-emotionale Faktoren	individuelle Bedürfnisse
Name, Alter, Klasse / Jahrgang	Lernziele und Interessen	Umgang mit digitalen Tools	Teamfähigkeit, Kommunikationsstil	Besondere Interessen oder Hobbies
Schulform	Lernverhalten / Lernstil	Bevorzugte Endgeräte	Selbstorganisation / Zeitmanagement	Lernbarrieren
Bevorzugter Lernort	Motivation und Einstellung zum Lernen	Erfahrung mit Lernplattformen / digitalen Materialien	Frustrationstoleranz / Geduld bei schwierigen Aufgaben	Kreativität / Problemlösungsfähigkeit
soziale und familiäre Hintergrundbedingungen	Stärken und Herausforderungen	Einstellung zu digitalen Medien im Unterricht	Bedürfnis nach Anerkennung / Feedback	Persönlichkeitstyp
?	aktuelle Kompetenzen in Fachthemen	Unterstützungsbedarf	Partizipation	?

TRANSFER

OUTSIDE THE BOX



Ausgangspunkt
eigene
Lehrtätigkeit

Einarbeitung
Recherche
eigenes Konzept

Endprodukt?

FEEDBACK ZUR VERANSTALTUNG



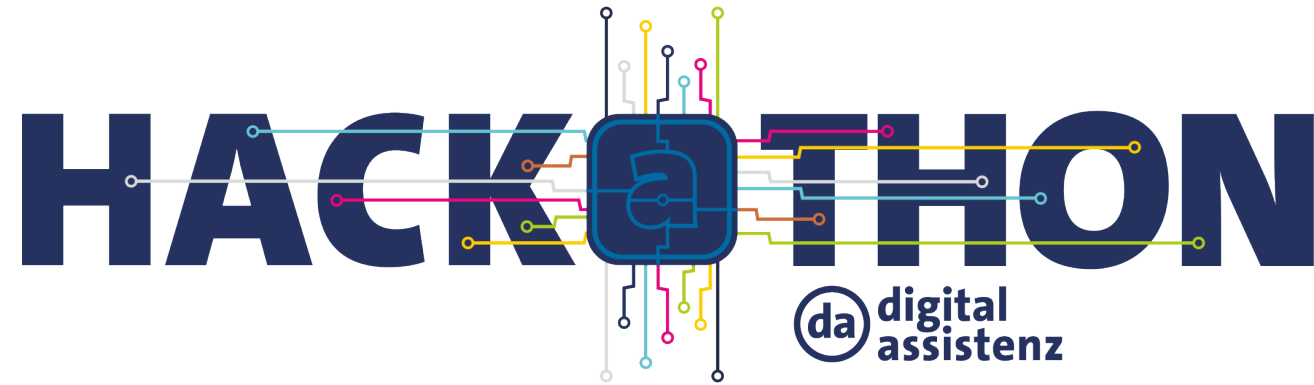
<https://edkimo.com/>

Teilnehmen 

12787374343

oder





Kompetenzen der Zukunft

Gemeinsam digitale Lehr- und Lernprodukte entwickeln

20.03. – 21.03.2026

Gemeinschaftsschule „Wilhelm Wundt“ in Tangerhütte

kreativ – kollaborativ – praxisnah

Wir sind **da**!



☎ (0391) 567 7365

✉ lisa-prj-digitalassistentz@sachsen-anhalt.de

www.digitalassistentz.schule



SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LISA)

VIELEN DANK!



Herausgeber: Landesinstitut für
Schulqualität und Lehrerbildung
Sachsen-Anhalt

**digital
assistentz**
SACHSEN-ANHALT