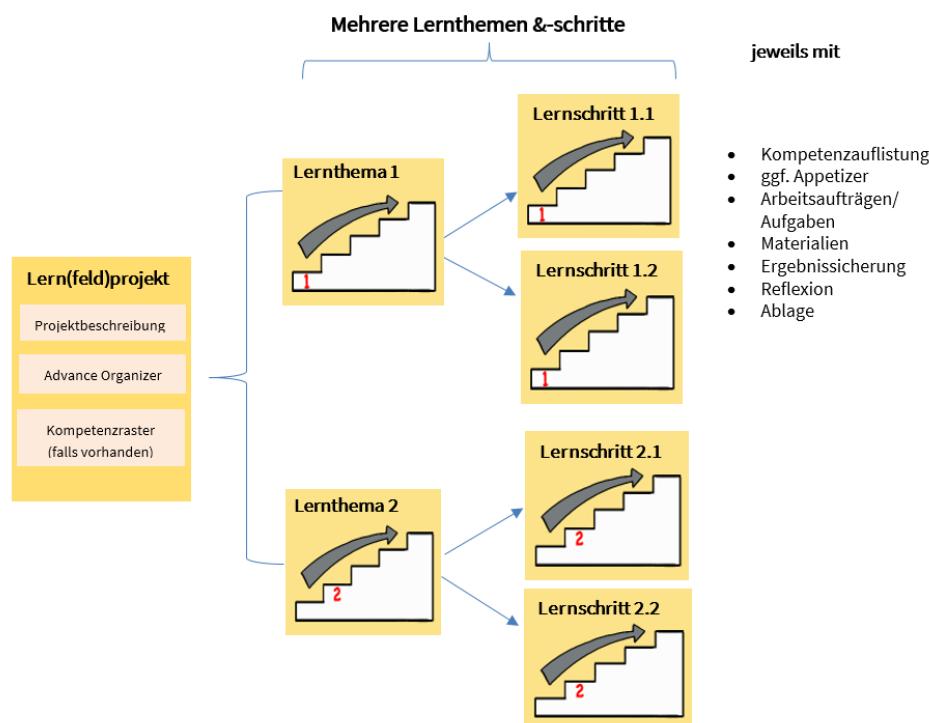




Lernlandschaften – Was versteht man unter „Lernen sichtbar machen?“

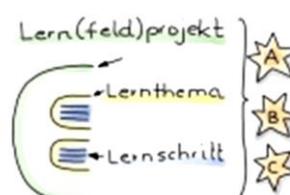
Die Lernlandschaft besteht aus Lernmaterial, welches selbstständiges, eigenverantwortliches Lernen unterstützt undbettet dieses in einen Wirkungszusammenhang methodischer Elemente, wie Kompetenzraster, Offene Lernzeit, kooperative Lernformen, Lernagenda oder Lernberatung ein. Dabei stehen berufsbezogene oder lebensweltbezogene Handlungssituationen im Mittelpunkt eines Lern(feld)projektes, wie z. B. „Mein Auto selbst finanzieren“. Fachliche und überfachliche Kompetenzen werden fachübergreifend miteinander verknüpft. Für die Lernenden bleibt der Lebensweltbezug erhalten, obwohl sie z. B. im Fach Mathematik projektbezogen fachliche Kompetenzen erwerben, mit denen sie in der Folge dann u. a. Zinsen für einen Autokredit ausrechnen können. Teilkompetenzen aus mehreren Kompetenzrastern werden in der Lernlandschaft verknüpft und methodisch angepasst umgesetzt.



Ein Lern(feld)projekt ist die Basis einer Lernlandschaft. Jedes **Lern(feld)projekt** wird durch einen Advance Organizer (AO) visualisiert, der die Lernthemen und deren Zusammenhänge aufzeigt sowie an das Vorwissen anknüpft. Die **Lernwegeliste** (LWL) listet alle zu fördernden Teilkompetenzen als „Ich kann“-Formulierung auf, die in diesem Projekt erworben werden können – überfachliche wie fachliche. In der **Lernwegeliste** werden jeder Teilkompetenz Lernmaterialien auf bis zu drei Niveaus zugeordnet.

Das Lernfeldprojekt ist fächerübergreifend aufgebaut, die **Lernthemen** sind fächerspezifisch zugeordnet und offen in der Aufgabenstellung. Die Bearbeitung von Lernthemen und/oder Lernschritten ermöglicht den Lernenden, die zu fördernden Kompetenzen zu erwerben.

Mithilfe der Lernwegeliste entscheidet der/die Lernende, welche Kompetenzen er/sie noch benötigt, um das Lernthema erfolgreich abzuschließen. Zum Erwerb dieser Kompetenzen kann der/die Lernende die angebotenen **Lernschritte** zur Hilfe nehmen. Lernschritte sind stark strukturierte, meist geschlossene Arbeitsaufträge, zu denen es Lösungshilfen und selbsterklärende Lösungen gibt. Abschließend reflektiert und dokumentiert er/sie seine/ihre erworbenen Kompetenzen in der Lernwegeliste.





Didaktische Hinweise zum Lernthema „Rechts- und Geschäftsfähigkeit beurteilen“

In diesem Lernthema werden

- der Begriff der Rechtsfähigkeit,
- die Begrifflichkeiten Geschäftsfähigkeit, Geschäftsunfähigkeit und beschränkte Geschäftsfähigkeit sowie
- die Ausnahmen der beschränkten Geschäftsfähigkeit thematisiert.

Die Problemstellung knüpft an den Ausgangsfall „Tom kauft ein Geschäftshandy“ an. Da Tom bereits voll in seinem Ausbildungsbetrieb mitarbeitet, ist er der Meinung, dass er Anspruch auf ein Diensthandy hat. Er bestellt eines im Internet und möchte den Kaufpreis von seinem Chef erstattet bekommen. Sein Chef lehnt dies jedoch ab. Nun steht Tom vor dem Problem, das Handy bezahlen zu müssen und sucht nach Möglichkeiten, aus dem Vertrag herauszukommen. Es geht nun um die Frage, ob Tom berechtigt war, das Handy zu kaufen. Das Lernthema ist in zwei aufeinanderfolgende Lernschritte gegliedert. Innerhalb der Lernschritte werden sowohl fachliche als auch überfachliche Kompetenzen gefördert.

Im Lernschritt 1 wird geklärt, ob Tom rechtsfähig ist. Hierfür soll zunächst eine Übersicht über das Thema Rechtsfähigkeit erstellt werden und anschließend unterscheiden werden, wer rechtsfähig ist und wer nicht.

Im Lernschritt 2 geht es um die Frage, ob Tom berechtigt ist, selbstständig Geschäfte zu machen. Hierzu werden die Stufen der Geschäftsfähigkeit erarbeitet und von den Schülerinnen und Schülern in einer Übersicht dargestellt.

Die Übersicht wird mithilfe der kollaborativen Plattform „Excalidraw“ erstellt, es können aber auch andere Programme verwendet werden. Bei Verwendung von Excalidraw öffnen die Lernenden die Website <https://draw.kits.blog/> und wählen „Zeichnung erstellen“. DRQ 2 und DRQ 3 laden dann die Vorlage hoch. Danach kann die Übersicht erstellt werden. DRQ 4 beginnt ohne Vorlage. Bitte beachten Sie, dass die Multi-User Räume auf <https://draw.kits.blog/> nach 30 Tagen gelöscht werden. Die Vorlage für die DQR-Niveaus 2 und 3 sieht folgendermaßen aus (sie ist auch als Vorlage im Moodle-Kurs verfügbar):

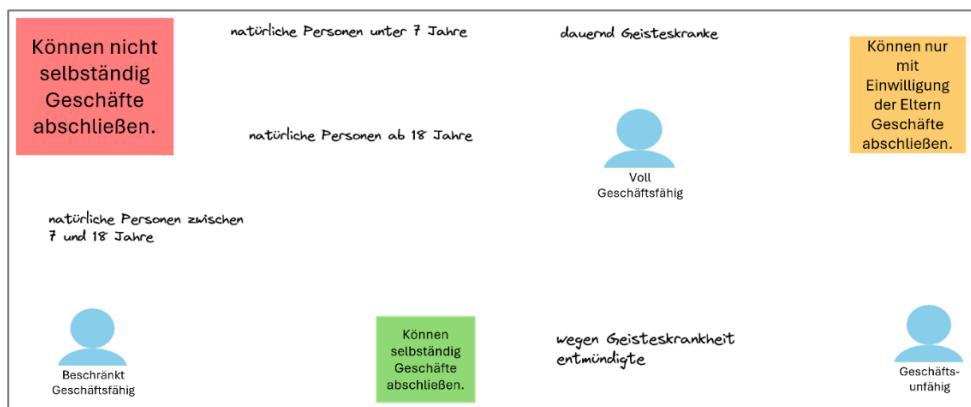


Abbildung: Vorlage DQR 2 – Excalidraw „Geschäftsfähigkeit“

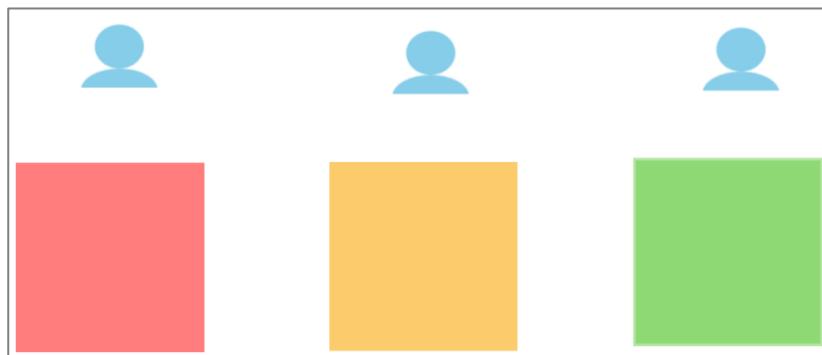


Abbildung: Vorlage DQR 3 – Excalidraw „Geschäftsfähigkeit“

Anschließend werden in einem interaktiven Erklärvideo die Ausnahmen von der beschränkten Geschäftsfähigkeit aufgegriffen. In einem abschließenden Test können die Schülerinnen und Schüler ihr Wissen überprüfen.



Das Lernthema wurde für die drei DQR-Stufen 2, 3 und 4 entwickelt. Dies ermöglicht unter anderem einen Einsatz in verschiedenen Schularten. So ist das Lernthema in dem AV-Dual, der Berufsfachschule, in der Berufsschule, dem Berufskolleg und dem beruflichen Gymnasium relevant.

Bei der Entwicklung wurde besonders Wert daraufgelegt, dass die Schülerinnen und Schüler einerseits Gelegenheit bekommen, sich individuell mit den Lerninhalten auseinanderzusetzen, andererseits jedoch auch ein kooperativer Austausch mit den Mitschülerinnen und Mitschülern möglich ist. Ergänzt werden diese Phasen durch den Austausch im Plenum

Vor dem Einsatz dieses Lernthemas sollte mit den Schülerinnen und Schülern eine mögliche Vorgehensweise zur Erarbeitung von rechtlichen Problemstellungen/Inhalten thematisiert worden sein.

In Abhängigkeit von dem Vorwissen der Schülerinnen und Schüler umfasst dieses Lernthema einen zeitlichen Umfang von ca. **vier** Unterrichtsstunden.

Viele Materialien im Kurs sind mit einem Link versehen, der sich in einem neuen Fenster öffnet. Dadurch wird das Risiko minimiert, dass Studierende den Kurs schließen. Textseiten haben einen „Zurück“-Button, sie öffnen sich im Hauptfenster.

Wenn interaktive Lernvideos nicht funktionieren, öffnen Sie den Bearbeitungsstatus und speichern Sie sofort wieder. In den meisten Fällen wird der Fehler dadurch behoben.

Bei einigen Abstimmungen erscheint die Meldung: „Sie sind nicht berechtigt, an der Abstimmung teilzunehmen“. Als Teilnehmer können Sie trotzdem an der Abstimmung teilnehmen.

An einigen Stellen werden Methoden und Materialien verwendet, die nicht Bestandteil von Moodle sind. Diese müssen vor der Verwendung **neu** erstellt werden. Eine Liste der Aktivitäten bzw. Materialien sowie mögliche Alternativen finden Sie in der folgenden Tabelle:

Aktivität/ Material	mögliche Alternative(n)
Lernthema – Arbeitsauftrag: Oncoo (Lerntempoduet)	Durch die Lehrkraft, eigenständig
Lernschritt 2 – Arbeitsauftrag 1: Oncoo (Lerntempoduet)	Durch die Lehrkraft, eigenständig
Lernschritt 2 – Arbeitsauftrag 1: Excalidraw zur Darstellung der Stufen der Geschäftsfähigkeit (C: leere Leinwand)	CryptPad, Etherpad, Flinga
Lernschritt 2 – Reflexion: Oncoo zur Lernstandserhebung	Lernfortschrittsliste, Abfrage



Dramaturgie Lernthema: Rechts- und Geschäftsfähigkeit beurteilen					Fach Wirtschaft
---	--	--	--	--	----------------------------

Sozial-form	Lern-phase	Zeit	Inhalt und Methode	Material / Lernthema, Lern-schritt / Verlinkung	Hinweise, Hilfs-mittel
	i	3 min	Einstieg: Comic Ist Tom rechtsfähig? Ist Tom geschäftsfähig?	Comic Abstimmung	
	P		Austausch im Plenum		
	i	10 min	Arbeitsauftrag: Formulieren einer Sprachnachricht an Tom Ergebnissicherung im Studierendenordner	H5P: Audioauf-nahme	
	koop	20 min	Lernpartner finden. Gegenseitige Beurteilung der Arbeitsergeb-nisse und Erarbeitung einer Liste mit Tipps für die Erstellung von Sprachnachrichten.	Link Oncoo Studierendenord-ner	Link neu anlegen. Begleitung der einzelnen Phasen durch die Lehr-kraft.
			Ergebnissicherung im Studierendenordner		
	P		Austausch im Plenum		
	i		Reflexion Die Lernenden reflektieren ihren Lernstand.		

Lernschritt 1: Rechtsfähigkeit erklären					
Sozial-form	Lern-phase	Zeit	Inhalt und Methode	Material / Lernthema, Lern-schritt / Verlinkung	Hinweise, Hilfs-mittel
	i	3 min	Situation: Geldgeschenk Abstimmung zur Rechtsfähigkeit	Abstimmung	
	P		Austausch im Plenum		
	koop	20 min	Arbeitsauftrag 1: Übersicht zur Rechtsfähigkeit erstellen. PowerPoint-Folie gestalten oder Drag&Drop mithilfe eines Informationstextes.	A: Übersicht zur Rechtsfähigkeit B Arbeitsauftrag 1 Informationstext Rechtsfähigkeit Studierendenord-ner	
			Ergebnissicherung im Studierendenordner		
	P		Austausch im Plenum		
	i	10 min	Arbeitsauftrag 2: Zuordnung Rechtsfähigkeit Ergänzung der Präsentation	Rechtsfähigkeit zu-ordnen	Präsentation aus Arbeitsauftrag 1 wird ergänzt.
	P		Austausch im Plenum		
	i		Reflexion Die Lernenden reflektieren ihren Lernstand.	Feedback/ Reflexion	



Sozial-form	Lern-phase	Zeit	Inhalt und Methode	Mat-rial/Lernthema, Lernschritt/Verlin-kung	Hinweise, Hilfs-mittel
Lernschritt 2: Geschäftsfähigkeit erläutern					
	i	5 min	Situation: Abstimmung zur Geschäftsfähigkeit	Abstimmung	
	P		Austausch im Plenum		
	i	10 min	Arbeitsauftrag 1: Lösen einzelner Fälle mit Gesetzestexten Erarbeitung der Stufen der Geschäftsfähigkeit mithilfe von Gesetzestexten.	Quiz (A), Dialogkar-tten (B), Ge-setzestexte (A, B)	
	koop	20 min	Lernpartner finden Erstellung einer Übersicht zu den Stufen der Geschäftsfähigkeit.	Link: Oncoo Excalidraw-Über-sicht (A, B und C)	Link neu anlegen
	P		Austausch im Plenum		
	i	10 min	Arbeitsauftrag 2: Ausnahmen von der beschränkten Geschäftsfähigkeit	Ausnahmen beschränkte Geschäftsfähigkeit	
	koop	20 min	Arbeitsauftrag 3: Ergänzung der Übersicht aus Arbeitsauftrag 2 um die Ausnahmen von der beschränkten Geschäftsfähigkeit Ergebnissicherung im Studierendenordner	Excalidraw Über-sicht Studierendenord-ner	aus Arbeitsauftrag 1
	p		Austausch im Plenum		
	i	20 min	Arbeitsauftrag 4: Vertiefung/Test	Tests (A, B und C)	Test B und C muss durch die Lehrkraft überprüft werden.
	i	10 min	Reflexion Die Lernenden reflektieren ihren Lernstand.	Oncoo Zielscheibe	Muss von Lehr-kraft erstellt wer-den.