

Zukunftsfeste Bildung

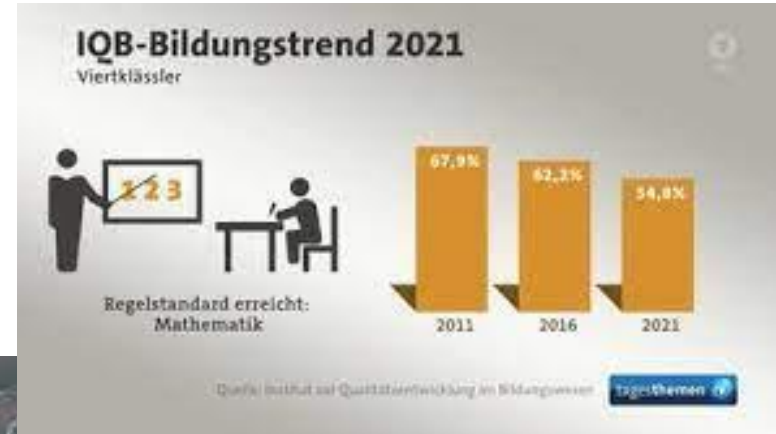


**Erfolg, Gerechtigkeit, Wohlbefinden und
Persönlichkeitsentwicklung**

für alle Kinder und Jugendlichen

Gütersloh, am 26.09.2024

Der Kontext: Viele Herausforderungen, die keine/r alleine bewältigen kann



Grundschüler: Große Lernverluste

Durchschnittlich erreichte Punktzahl von Viertklässlern in Deutschland, Durchschnittswert im Jahr 2011 = 500 Punkte

Fähigkeit	Jahr	Durchschnittswert (Punkte)			
		Insgesamt	Ohne Zuwanderungshintergrund	Zweite Generation	Erste Generation
Lesen	2011	500	514	461	457
	2016	493	512	465	426
	2021	471	497	438	394
Zuhören	2011	500	518	448	445
	2016	484	510	440	401
	2021	456	494	404	348
Rechtschreibung	2016	500	511	494	446
	2021	473	491	461	415
Mathematik	2011	500	515	461	460
	2016	483	502	459	431
	2021	462	487	434	400

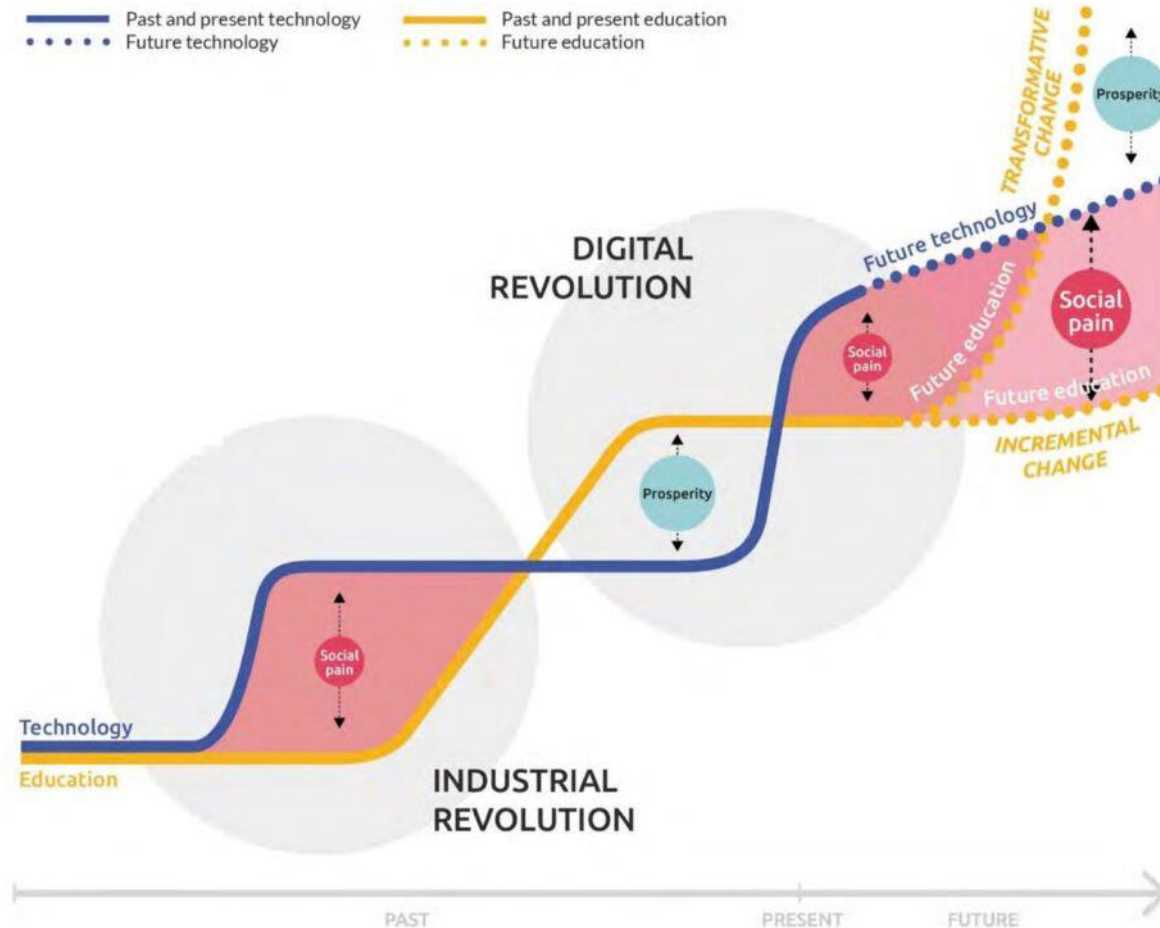
Zweite-Generation: Beide Elternteile sind im Ausland geboren, das Kind ist in Deutschland geboren
 Erste-Generation: Beide Elternteile und das Kind sind im Ausland geboren

Rechtschreibung: keine Angaben für das Jahr 2011; Durchschnittswert im Jahr 2006 = 500 Punkte

Quelle: Institut zur Qualitätsentwicklung im Bildungswesen
 © 2022 IW Medien / iwd



Verlorene Chancen (Goldin & Katz, 2009)



Martin Wiarda im „Tagesspiegel“ am 29.1.2023:

„Verlorene Chancen

630.000 junge Menschen in Deutschland machen weder eine Ausbildung noch arbeiten sie. Es ist ein Systemversagen, das in den Köpfen beginnt“.

Tagesschau.de am 16.4.2023

„Fachkräftemangel auf Rekordniveau

Der Mangel an Fachkräften hat sich im vergangenen Jahr verschärft. Rechnerisch konnten 2022 laut einer IW-Studie bundesweit mehr als 630.000 Stellen mangels qualifizierter Bewerber nicht besetzt werden“.

„Failure is not an option“.

„Hope is not a strategy“.

Alberta Education (Bundesstaat Alberta/Kanada)



Schule 2030: Ein Bildungskonzept für unsere Zeit

Im Jahr 2030 soll die Schule eine moderne und ganzheitliche Bildungseinrichtung sein, die sich datenbasiert an den strategischen Zielen

- **Erfolg**
- **Gerechtigkeit**
- **Wohlbefinden & Persönlichkeitsentwicklung**

orientiert.



Gemeinsamer ethischer Imperativ

(basierend auf Fullan 2003)

Es geht um eine **gute Zukunft** für die Kinder und für unsere Gesellschaft.

Jedes Kind hat das **Recht auf ökonomische, politische, soziale und kulturelle Teilhabe** an der Gesellschaft.

Gemeinsam legen wir an der Schule das Fundament dafür.



Ko-Konstruktion

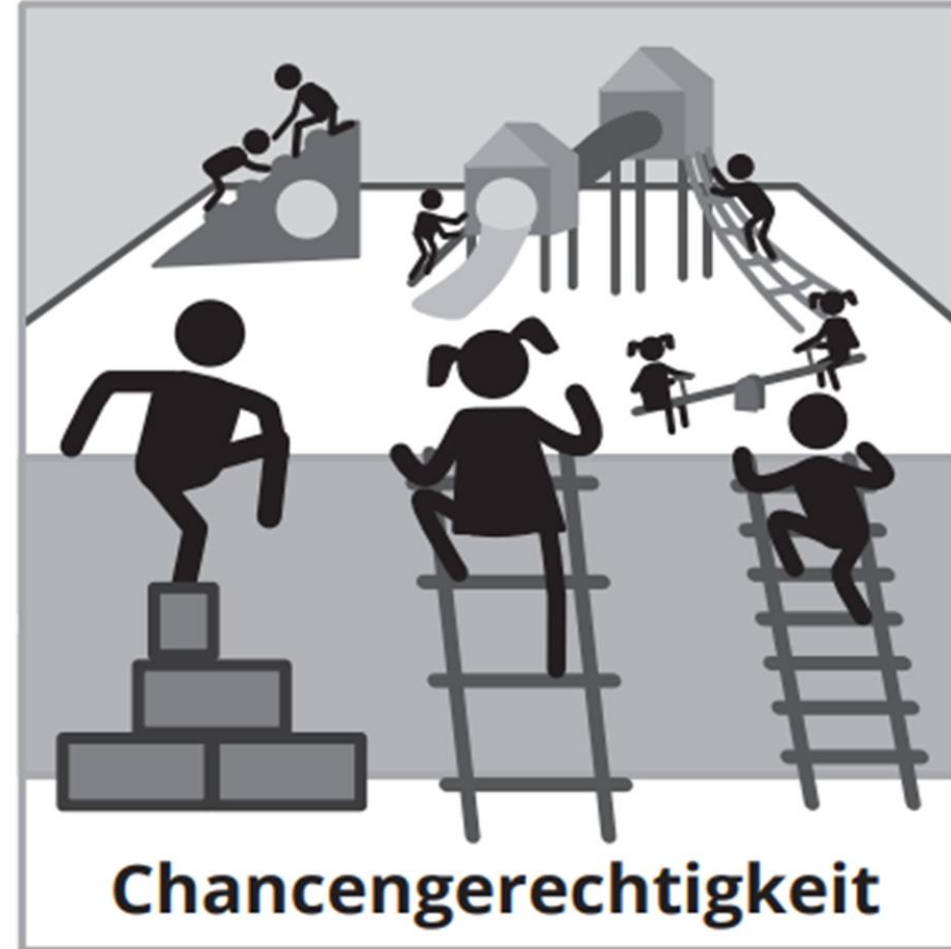
Ko-Konstruktion ist ein gemeinsamer und interaktiver Prozess. Dabei arbeiten verschiedene Beteiligte - **Lehrkräfte, Schulleitungen, Schulaufsicht und Schulträger** - eng und regelmäßig zusammen, um Schulen so zu verbessern, dass Kinder besser lernen und sich entwickeln können.

Die Beteiligten bringen **aktiv** ihre Ideen, Wissen und Erfahrungen ein, um Probleme zu lösen und gemeinsam **etwas Neues zu schaffen**, wobei ein tiefgreifender Austausch und die Integration verschiedener Perspektiven der Motor des Prozesses ist.

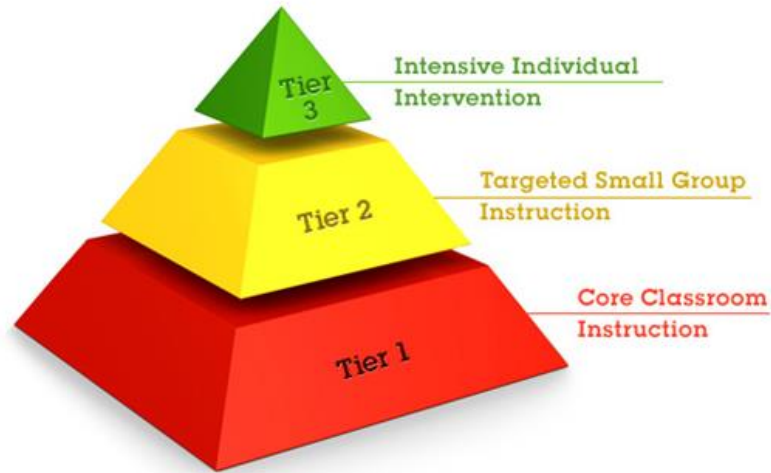


Teil I: Erfolg & Gerechtigkeit

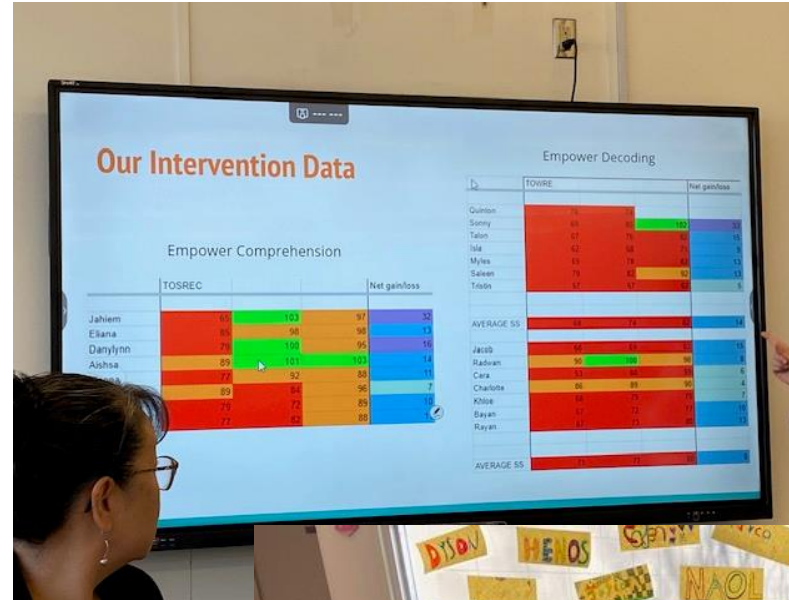
Die Herausforderung: Ökonomische, politische, soziale und kulturelle Teilhabe (Sliwka & Klopsch 2023; Sliwka, Klopsch & Deinhardt 2023)



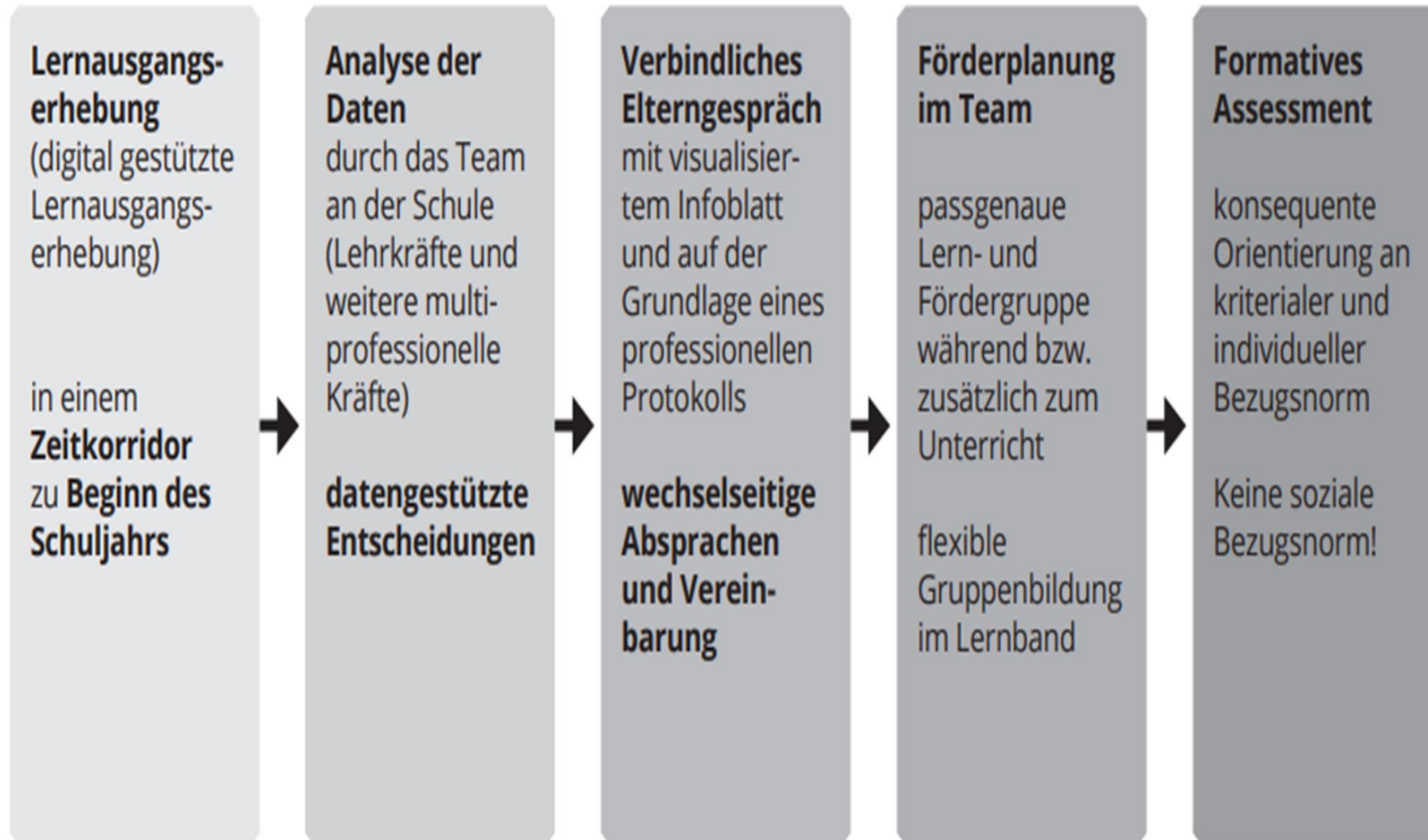
Passgenaue Förderung



RTI (Response To Intervention)
3 Tiers of Support



Strategische Kernroutine zur adaptiven Förderung (Sliwka, Klopsch & Deinhardt 2023)



Passgenaue Förderung (nordisches Modell)

- Jede*r Schüler*in hat das Recht auf passgenaue pädagogische Förderung.
- Die Förderung beginnt so früh wie möglich.
- Alle Lehrkräfte unterstützen alle Schüler*innen.
- Multi-professionelle Kooperation
- Kooperation mit Eltern
- Förderung im Bereich sozial-emotionale Selbstregulation und Basiskompetenzen (Deutsch/Mathematik)





Regelmäßige, digital gestützte Lernstanddiagnostik

- Nutzung digitaler Tools, Mikro-Assessments
- Regelmäßige Überwachung des Lernfortschritts
- Früherkennung von Stärken und Schwächen
- Gezielte Unterstützung für Schülerinnen und Schüler



Digitale Lernstandserhebungen



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386

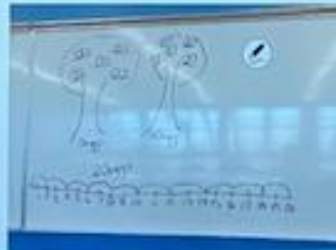
<https://www.alberta.ca/student-learning-assessments.aspx>



Cross-Grade Weekly Math Intervention

Staff	Room	Intervention Focus
Jessica Hias (I)	Room 20 Grade 1: Ayin, Mohamed Grade 2: Bianca, Pawan	Begin: number, less, more Sharing activity with Do, 1 or 2 and 5P
Amanda Cochran (I)	Room 2 Grade 1: Adley, Talash, Enos Grade 2: Ayin, Pawan Grade 4: Lina, Ahmed	Counting forward and backward to 20
Steph (I)	Room 2 Grade 1: Jeremiah, Xavier, Safa, Ayah Grade 2: Sayed, Mohammed Grade 3: Sima, Yi	Counting forward and backward to 20
Janet Hias (I)	Room 2	Counting forward and backward to 20
Therese (I)	Room 3 Grade 2: Eman, Ayman, Hakeem, Aida, Sahar Grade 3: Zahar	Counting forward and backward (20-100)
Barry Pater (I)	Room 4 Grade 3: Mohamed, Grade 4: Mohamed, Aya, Grade 5: Yassin, Ahmad	Counting forward and backward
Julia Demark (I)	MEZZ Grade 2: Xavier, Hassan, Elmadad Grade 3: Parker, Lillian, Han Grade 4: Zhi, Ore	Skip counting with number and other math words Spoken manipulatives

Staff	Room	Intervention Focus
Amanda Hias (I)	MEZZ Grade 3: Khalid, Ayub, Taha Grade 4: Shayan Grade 5: Pawan, Taha, Jason, Bilal	Skip counting Inverse relationships between operations
Uma Jolly (I)	MEZZ Grade 5: Caro, Isak, Charlotte Grade 6: Peter, Matt	Skip counting Inverse relationships between operations
Maria Weber (I)	Room 12 Grade 2: Adam, Mohammed, Taha, Han Grade 3: Anisa, Raza, Eric, Jordan, Gaurav	Counting on and back Friendly number regrouping
Lore Lee (I)	Room 13 Grade 4: Miko, Taha Grade 5: Kai, Adam M, Doreen, Jackson, Gabriel	Counting on and back Friendly number regrouping
Walt and Jo	Cym	Math Games





Lehrkräfte arbeiten in professionellen Lerngemeinschaften

- Lehrkräfte in Lerngemeinschaften
- Austausch bewährter Praktiken
- Lernen voneinander
- Kontinuierliche Verbesserung pädagogischer Fähigkeiten



Eltern als Bildungspartner

- Eltern als Bildungspartner
- Vertrauensvolle
Arbeitsbeziehung Schule-
Elternhaus
- Optimierung
Lernumgebung: in der
Schule und zu Hause



Leistungsbewertung, die dem Lernen dient

Der/die Schüler*in kann es noch nicht. (Führerscheinprinzip)

Soziale Bezugsnorm

Die Leistung des Lernenden wird mit der Leistung anderer Schüler verglichen.

Individuelle Bezugsnorm

Die Leistung des Lernenden wird mit den eigenen Vorleistungen verglichen.

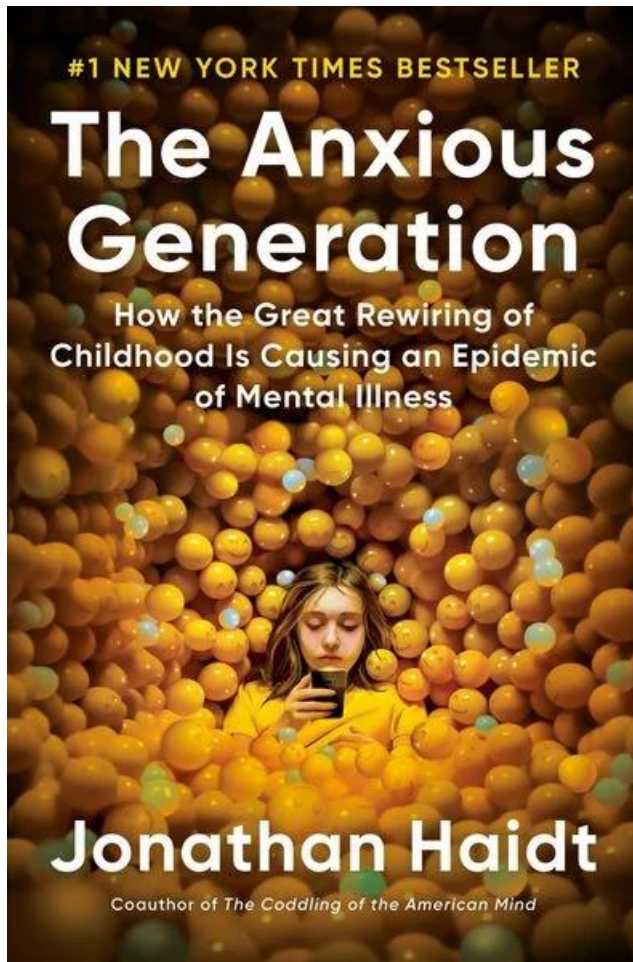
Kriteriale Bezugsnorm

Die Leistung des Lernenden wird mit gestuften Bildungsstandards verglichen.

- Erfolgsbeispiele: Ontario, Mississippi, London

Teil II: Wohlbefinden und Persönlichkeitsentwicklung

Neue Anforderungen an Selbstregulation



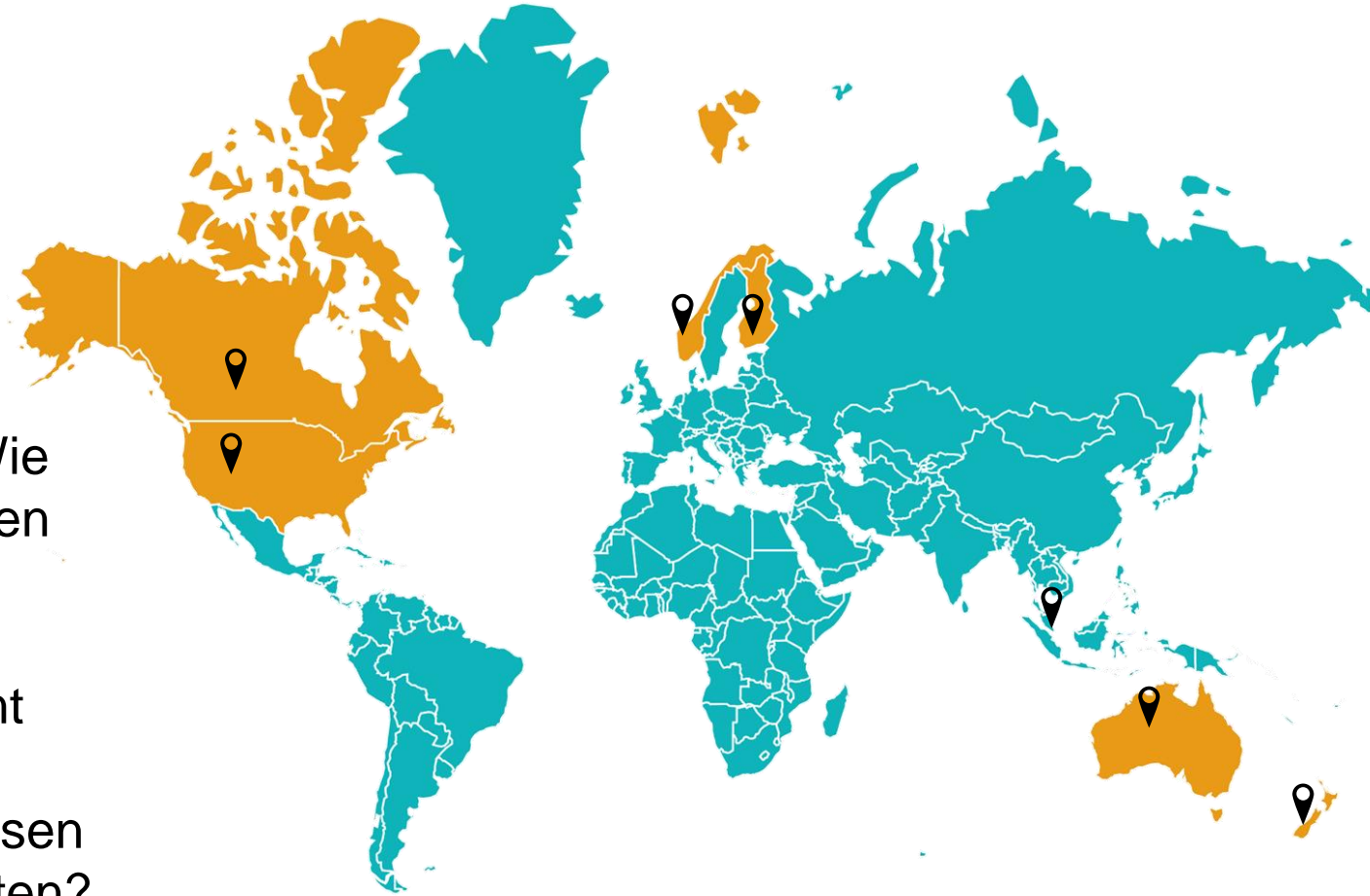
Deeper Learning



Deeper Learning captures the nuances, the ideas, and the energy behind an entire effort to **fundamentally rethink** the most important outcomes in **education for the 21st century**.

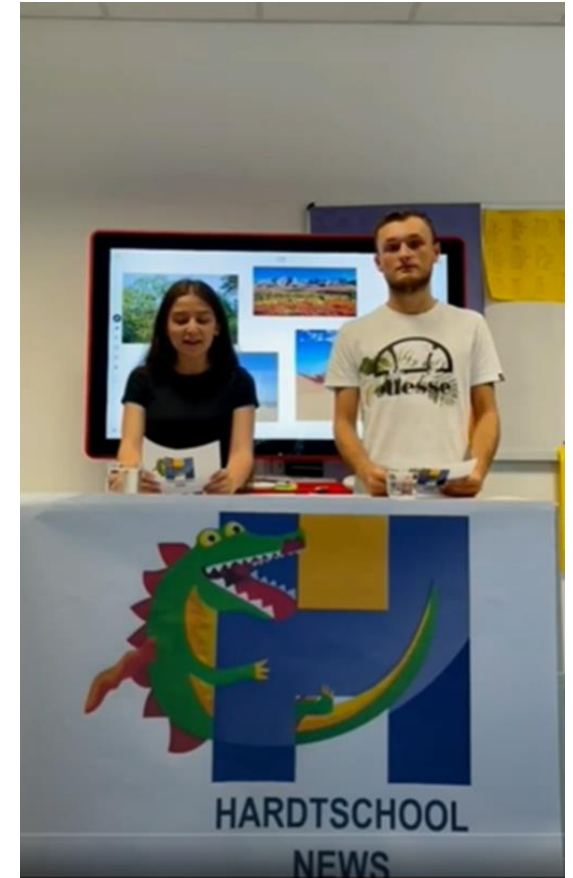
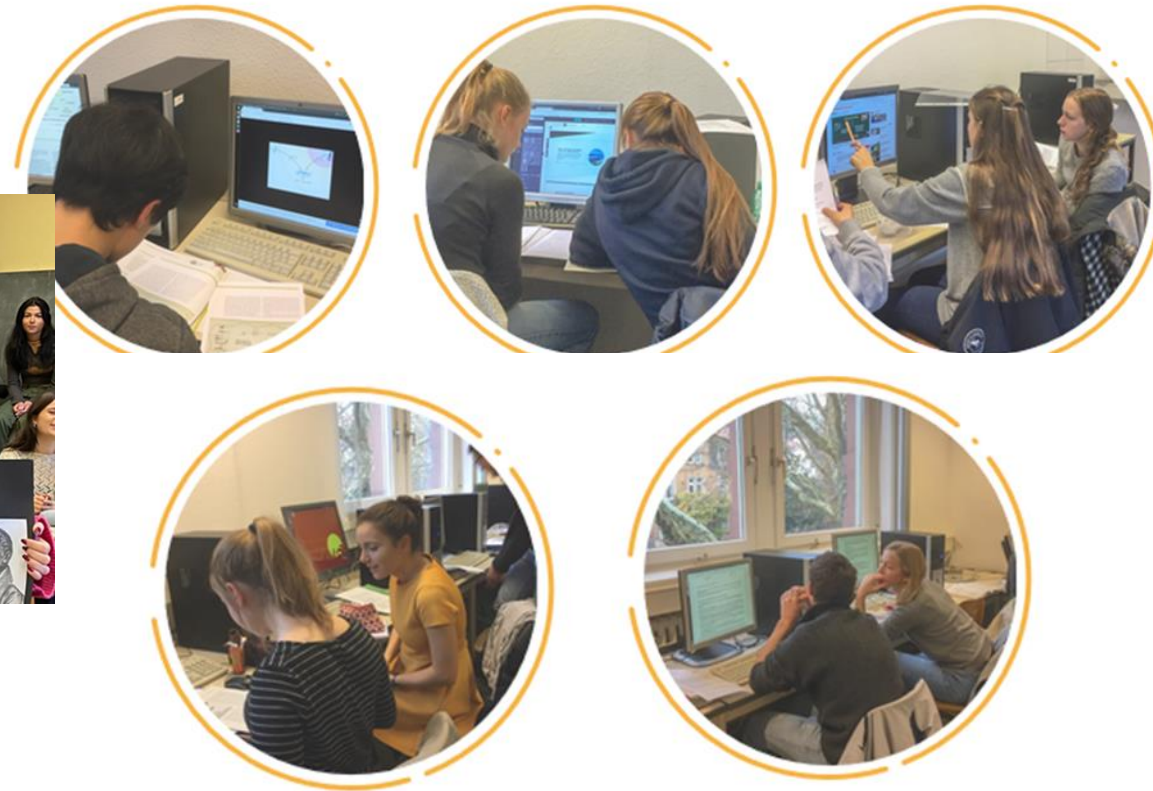
Tony Wagner, Harvard University, New Innovation Lab

- **Selbstregulation und Metakognition:** Wie können wir uns anspruchsvolle Ziele setzen und erreichen?
- **Teamarbeit und Ko-Konstruktion:** Wie arbeiten wir wirksam und sozial kompetent mit anderen zusammen?
- **Citizenship:** Wie können wir Probleme lösen und die Welt im positiven Sinne mitgestalten?



Das Phasenmodell in Fotos

2) Ko-Konstruktion und Ko-Kreation






3) Authentische Leistung



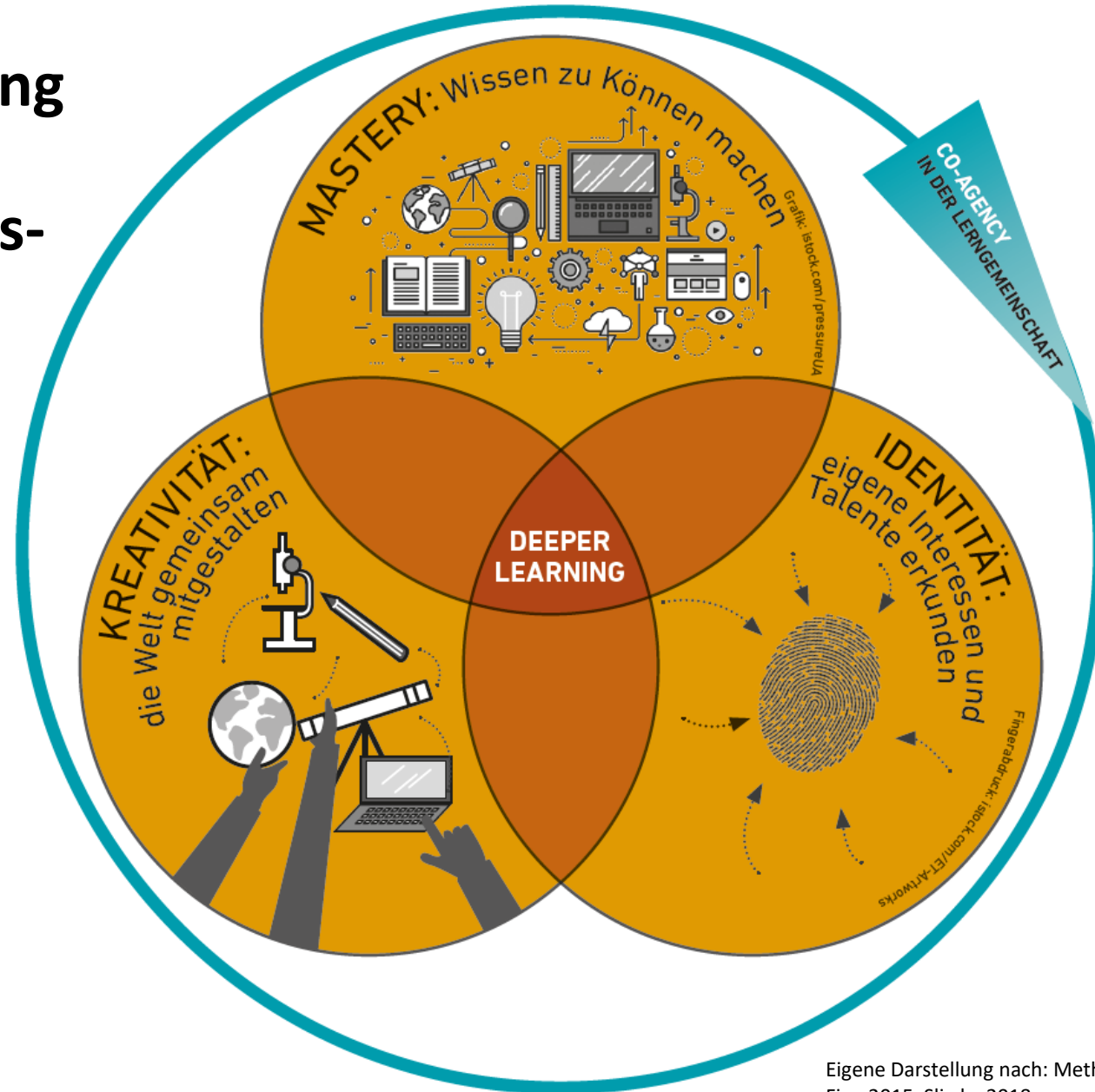
1) Instruktion & Aneignung

Das Phasenmodell in der Übersicht (Sliwka & Klopsch, 2022)



Phase	(Co-)Design durch Lehrkräfte	Instruktion und Aneignung 	Ko-Konstruktion und Ko-Kreation 	Authentische Leistung 
Prozess	<p>Lehrkräfte bereiten (meist im Team) eine Deeper Learning-Einheit und ihre einzelnen Phasen vor</p> <p>Gestaltung einer hybriden Lernumgebung</p> <p>Auswahl von passenden Bildungsmedien</p> <p>Stufung der Medien und Materialien nach Schwierigkeitsgrad</p> <p>Ggf. Einbindung von externen Expert/innen und außerschulischen Lernorten</p>	<p>Substanzieller Input von Expertinnen und Experten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompakte Vorträge/ Vorführungen durch Lehrkräfte und anderen Expert/innen • Personalisierung im digitalen Zugriff auf Bildungsmedien im Lernmanagementsystem 	<p>(Co-) Agency von Lernenden</p> <p>Selbstregulierte Arbeit an komplexen Aufgaben (Teamarbeit, Einzelarbeit, Mischform)</p> <p>4 K/21st Century Skills: Kommunikation, Kooperation/ Kollaboration, kritisches Denken und Kreativität</p> <p>Voice & Choice durch Personalisierung und Ko-Konstruktion</p> <p>Dialogische Leistungsentwicklung (durch formatives Feedback)</p>	<p>Authentische Leistungen und Arbeitsergebnisse (schul-) öffentlich umsetzen/darbringen</p> <p>Reflexion des Arbeitsprozesses und der Arbeitsergebnisse</p>
Lernziele der Schülerinnen und Schüler		<p>Tiefes Verständnis von Schlüsselkonzepten</p> <p>Fokus auf konzeptuellem Wissen</p> <p>Aneignung stabiles Wissensfundament</p>	<p>Entwicklung von Handlungskompetenzen und tieferegreifendem (Fach-)Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeptuelles Wissen • Deklaratives Wissen • Prozedurales Wissen • Metakognitives Wissen 	<p>Erreichen und Zeigen von Arbeitsergebnissen und Lernzielen (Kompetenz- und Wissenszuwachs)</p> <p>Metakognitive Reflexion</p>
Rolle der Lehrkräfte	<p>Lehrkräfte als Designerinnen und Designer von Deeper Learning-Unterricht</p>	<p>Aufbau kognitiver Strukturen bei den Lernenden</p>	<p>Adaptive Expertise (flexibel und situativ):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeigen/Vormachen • Coaching • Lerngerüste anbieten (Scaffolding) • Lautes Denken einfordern • formatives Feedback geben • situationsangemessen in den Hintergrund treten • Reflexionsprozesse anleiten 	<p>Lernförderliches Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • SOLO-Taxonomie für fachliche Kompetenzen • Kompetenzraster für überfachliche Kompetenzen <p>Dokumentation und Einschätzung von Lernergebnissen und Kompetenzzuwachs</p>

Deeper Learning als Persönlichkeits- entwicklung



Eigene Darstellung nach: Metha &
Fine 2015, Sliwka 2018

Fallstudie: High Tech High, USA



Envisioning a Future for SD/TJ

How does the border affect the lives of people in the San Diego/Tijuana region?

HIGH TECH HIGH MEDIA ARTS



Influential Imprints

What have the History Books left out? How have our most influential leaders been misrepresented or not represented at all?

HIGH TECH HIGH MEDIA ARTS



Lakeview

Students made their own kinetic sculptures inspired by artist Rubin Margolin, who makes wave generating machines.

HIGH TECH HIGH MEDIA ARTS



Life Off Autopilot

To explore our personal relationship with technology and unpack the complex role it plays in our existence.

HIGH TECH HIGH MEDIA ARTS



Media Saves the Beach

Students decided to test the quality of San Diego's coastal waters and produce media in multiple formats to inform the public about what they discovered.

HIGH TECH HIGH MEDIA ARTS



Reading Buddies

In Reading Buddies: the Children's Literature Project, 11th graders were each partnered with an elementary student as a "reading buddy" to help them grow as a reader and write their own stories.

HIGH TECH HIGH MEDIA ARTS

Fallstudie: Australian Science and Mathematics School

Förderung von Deeper Learning durch interdisziplinäre Teams...

FrankEn-gineering —

Enjoy a range of engineering design challenges and dive into Mary Shelley's gothic horror novel *Frankenstein*.

Mary Shelley's Frankenstein —

Create your own ideas about the text as you consider, is it okay to play with life and death? Must we care for the things we create? And, is 'intending' to do good, actually good enough?

Engineering creatively & responsibly —

Using the 'design cycle', develop your own creation in an engineering field that of your choice, such as mechanical, electrical, civil, architectural, med / bio / chemical, software / computer, or aeronautical engineering.

Maths, not monsters —

Connect your engineering project with mathematical thinking as you explore geometry, mathematical modelling, and calculus.

Monstrosities of history —

Explore the monstrosities of history, specifically in World War II. Analyse the power of the human spirit when faced with such difficulties, through studies of the films *Life is Beautiful* and *The Pianist*, as well as through historical texts.

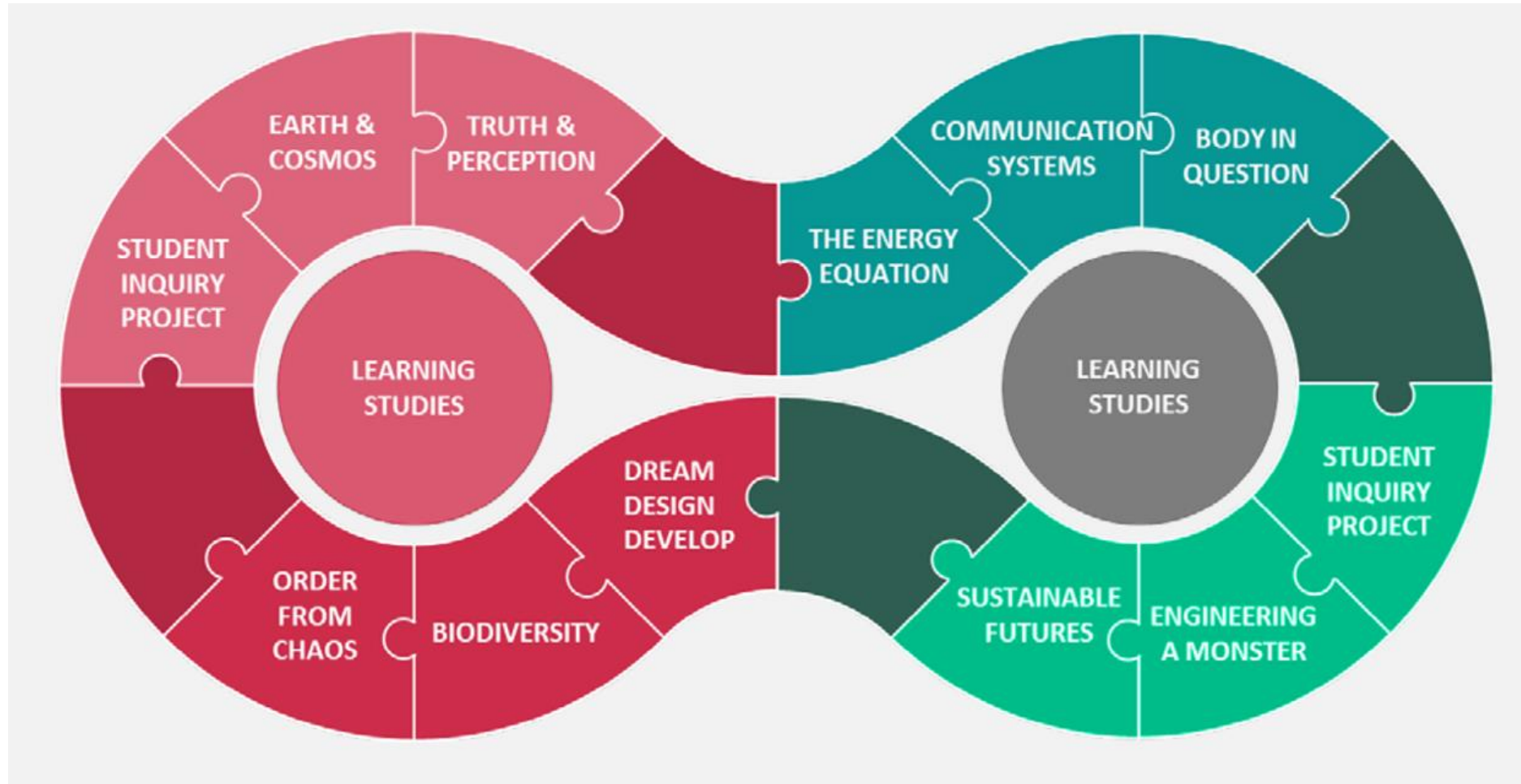
Frankenfest —

A festival of wonder! Celebrate your achievements and showcase how you have uniquely stitched each discipline-thread of your learning together, connecting English, maths, science and history.



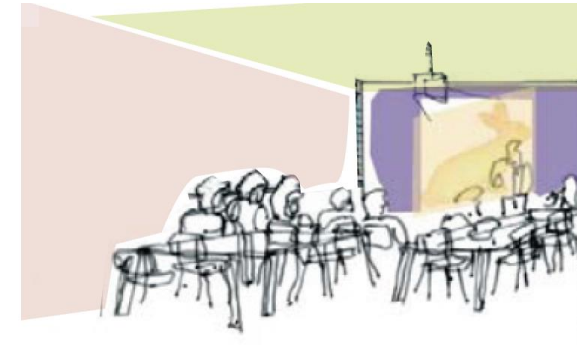
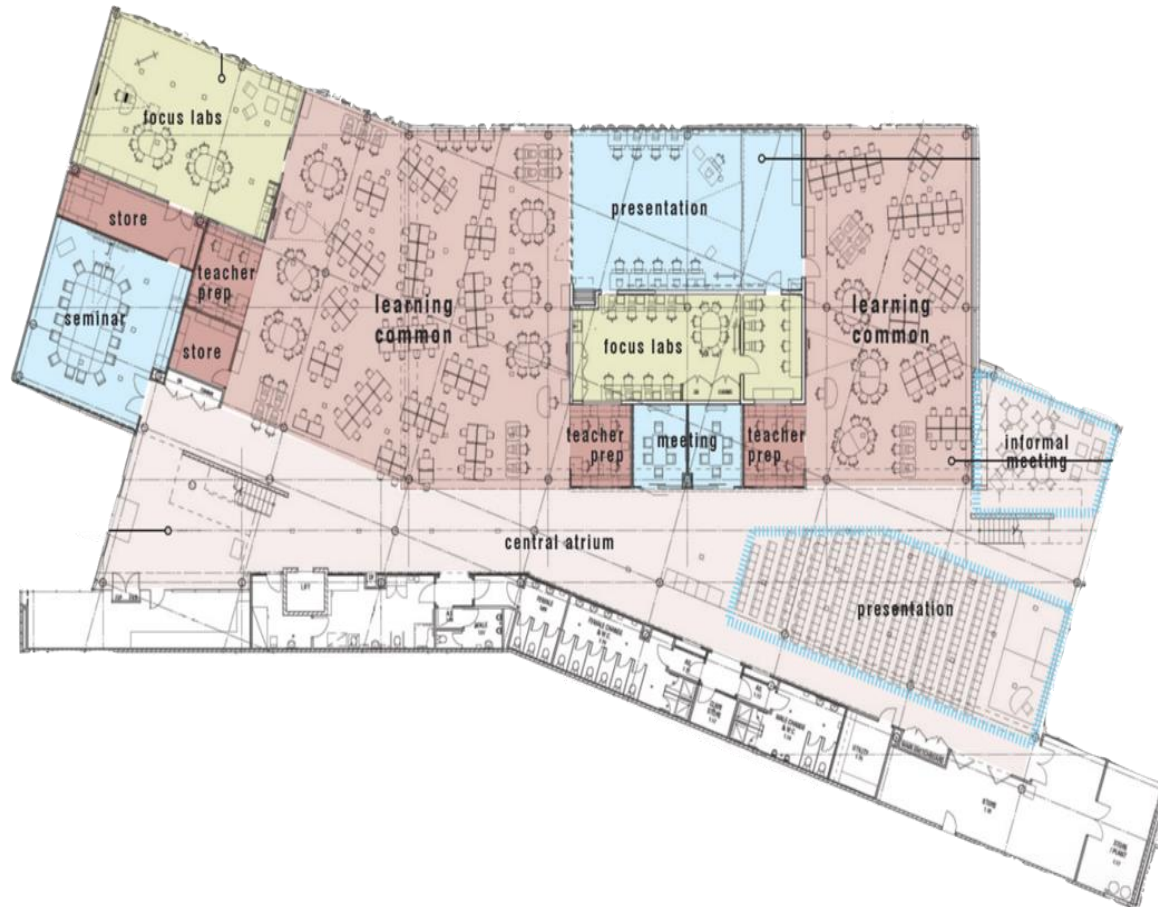
Sequenz "Engineering a Monster", <https://asms.sa.edu.au/>

Interdisziplinäre Deeper Learning Sequenzen

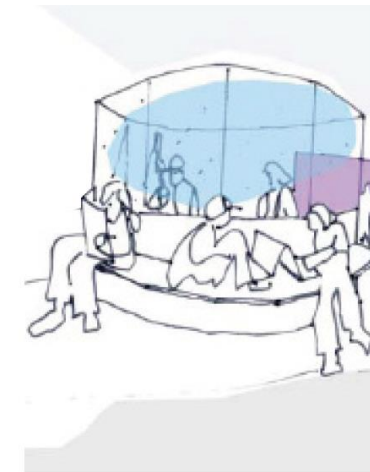


Fallstudie: Australian Science and Mathematics School

...und flexible Lernumgebungen.



presentation space



individual pod [place to think]



**Steigerung des Engagements
im Lernprozess**

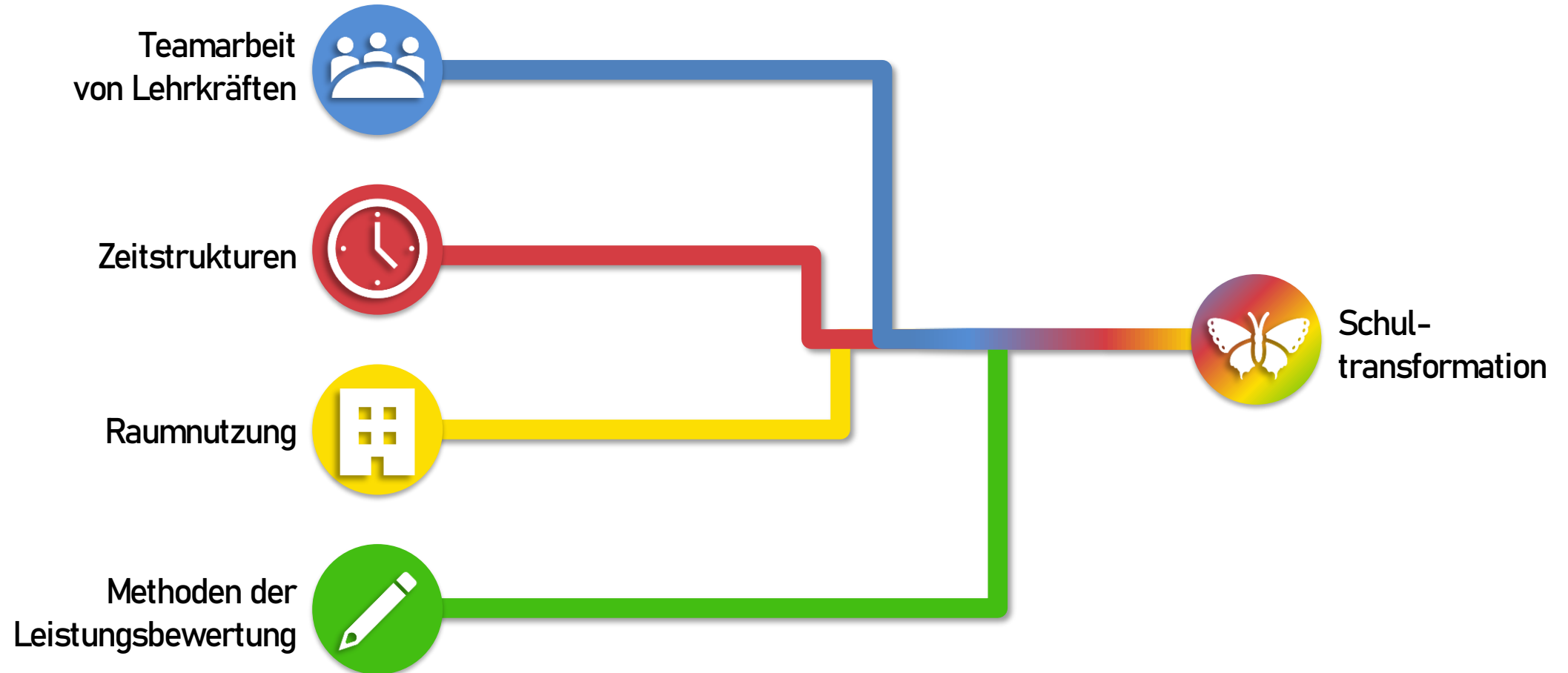


**Verbesserte Selbstregulation,
und tieferes Verstehen**



<https://www.hightechhigh.org>

Entwicklungslinien der Schultransformation



Linie 1: Teamarbeit von Lehrkräften



Teamarbeit unter Lehrkräften ist ein Schlüsselfaktor für die erfolgreiche Implementierung von Deeper Learning.

Sie ermöglicht eine kooperative Planung und Durchführung von Lernsequenzen, die interdisziplinär und schülerzentriert sind.

Umsetzung der Teamarbeit



Gemeinsames Design:
Planung von Deeper Learning
Unterrichtseinheiten



Nutzung digitaler Tools
Einsatz von Plattformen zur kollaborativen
Planung und Kommunikation.



**Abbildung der DL-Einheiten auf
Online-Plattformen**
zur Weiternutzung und -bearbeitung



<https://unsplash.com/photos/person-using-a-laptop-4Hg8LH9Hoxc>

Linie 2: Zeitstrukturen

Traditionelle Zeitkonzepte stoßen bei der Umsetzung von Deeper Learning oft an ihre Grenzen.

Flexible Zeitstrukturen, wie z.B. Blockphasen im wöchentlichen Stundenplan oder projektbasierte Lernphasen mitten im Schuljahr bieten den notwendigen Raum.



Beispiel für erfolgreiche Modelle

Montag	
Unterrichtsblock 1 - 80 Minuten -	
Unterrichtsblock 2 - 80 Minuten -	
Selbstständige Arbeitsphase für Schüler:innen	Teamarbeitsphase für Lehrkräfte
Lernblock 3 - 80 Minuten -	



Blockphasen

Längere Unterrichtseinheiten erlauben vertieftes Arbeiten an komplexen Themen.



Eingebettete Projektwoche(n)

Im Fachunterricht über mehrere Wochen vorbereitete Projektwochen, in denen Schüler:innen in Gruppen an fächerübergreifenden Projekten arbeiten.



Individuelle Lernzeiten

Zeitfenster für selbstgesteuertes Lernen (in vorbereiteten digitalen Lernumgebungen) und individuelle Förderung.

Linie 3: Raumnutzung



Eine Verbindung zwischen pädagogischen Zielen und veränderte Raumkonzepten ist entscheidend für die Attraktivität von Deeper Learning.

- Hybride Lernumgebung
 - Learning Commons
 - Maker Spaces
- Außerschulische Lernorte
- Vernetztes Lernen weltweit

Beispiele für flexible Raumgestaltung



Learning Commons

Offene Lernbereiche, die für verschiedene Lernaktivitäten genutzt werden können (mit Bibliothek, Maker Space etc.).



Fächerübergreifende Räume

Speziell ausgestattete Räume, die projektbasiertes Lernen ermöglichen.



Flexible Möbel

Mobiliar, das schnell umgestaltet werden kann, um verschiedene Lernarrangements zu unterstützen.



Linie 4: Lernförderliche Leistungsbewertung

Weg von der reinen Wissensabfrage, hin zu einer prozessorientierten Leistungsentwicklung, die komplexe und mehrdimensionale Lernprozesse unterstützt und fördert.

Fokus auf Verstehen von Zusammenhängen, sozial-emotionalen Kompetenzen, Selbstregulation und Metakognition.

Ansätze der Leistungsbewertung



Portfolios

Dokumentation/Reflexion des Lernprozesses über längere Zeiträume hinweg.



Peer- und Expert:innen-Feedback

Schüler:innen bewerten sich gegenseitig und reflektieren gemeinsam Lernfortschritte. Feedback kommt auch von außerschulischen Partner:innen.



Formative Assessments & authentische Leistungen

Kontinuierliches Feedback während des Lernprozesses zur Unterstützung und Anpassung der Lernziele.

THE LEARNING PIT

BY JAMES NOTTINGHAM



Concept

This is easy. I think I know the answer. I am ready to make my first attempt.



Challenge

It's not as easy as I first thought. I keep finding problems with my first answer. Maybe my first attempt was beginner's luck?



Cognitive Conflict

There are so many things to consider. I'm so confused! I feel like giving up (but I won't).



Construct

I'm starting to make sense of all of this. It feels great to be able to create an even better answer. I'm starting to get the hang of this now.



Eureka!

Wow, that was great. Now I feel as if I really understand it. I can do this!



Consider

What have I learnt from going through The Pit? How can I apply this new learning to another context? Now I'm ready for the next learning challenge.

"Desirable difficulties enhance learning." (Bjork & Bjork, 1994)

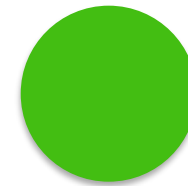
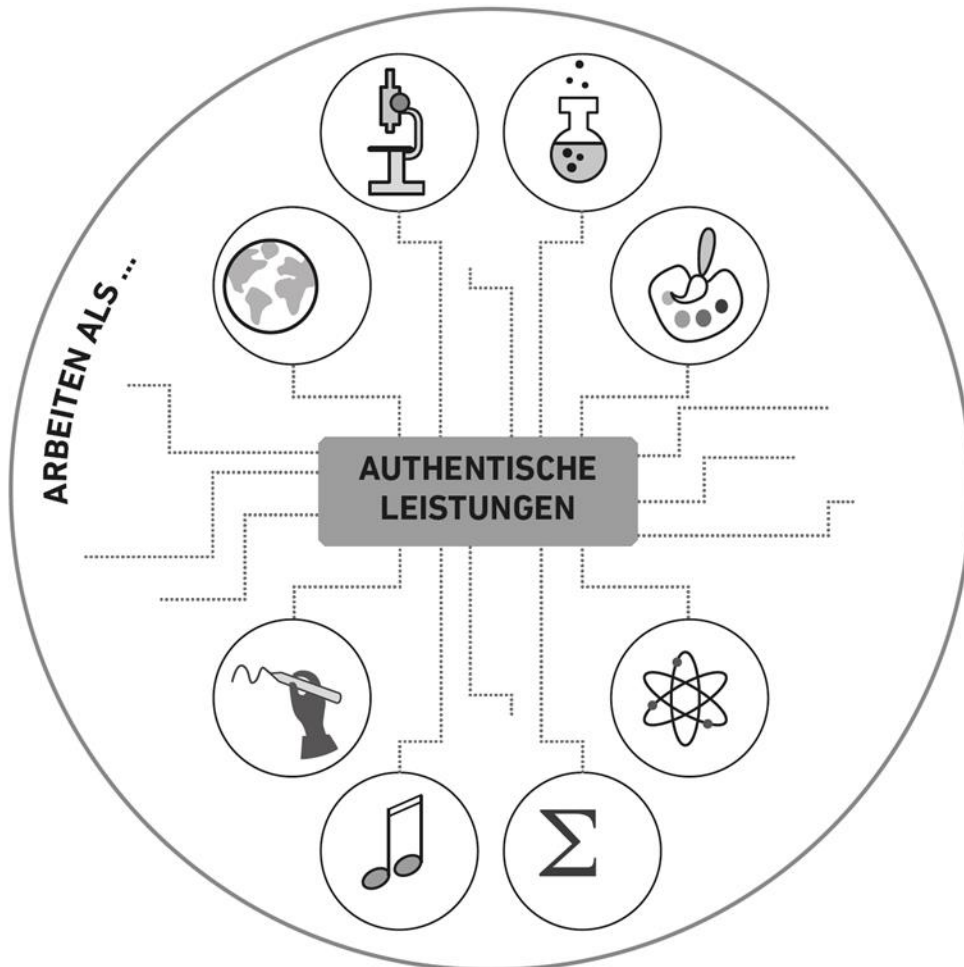
"If you do not have to work hard to make sense of what you are learning then you are less likely to remember it in six weeks' time." (Dylan Wiliam, 2016)



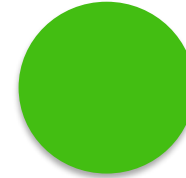
Challenging
LEARNING

© ChallengingLearning.com

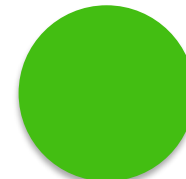
Authentische gemeinsame Leistungen



Ein Filmfestival mit kurzen Spiel- und Dokumentarfilmen



Einen Science Slam für die Öffentlichkeit



Ein Fest der Kulturen mit Ausstellungen und Veranstaltungen zur kulturellen Vielfalt der Stadt

Ganzheitliche Transformation der Schule

Die vier Entwicklungslinien

- Team
- Zeit
- Raum
- Assessment

greifen ineinander, wirken sich aufeinander aus und schaffen zusammen eine zeitgemäße Lernumgebung.

Vorschlag: gemeinsame Innovation Action Zone



10. Klasse (im G8) bzw. 11. Klassenstufe (im G9) als „Innovationsraum“.



Gesamte Klassenstufe wird durch ein interdisziplinäres Lehrkräfteteam verantwortet. Diese Teams haben wöchentliche Teamarbeitszeiten.



Für (und mit) die/den Schüler:innen wird eine vorbereitete digitale Lernumgebung gestaltet.



Die Stufe erhält zusammenhängende Klassenräume. Wir öffnen für sie die Schule ins Gemeinwesen und die globale Welt.



Neue Leistungs- und Prüfungsformate werden konsequent umgesetzt. Der Bildungsplan inspiriert das Lerndesign. Doch wir denken darüber hinaus und fokussieren auf Selbstregulation, soziales Lernen und Citizenship.

Montag	
Unterrichtsblock 1 - 80 Minuten -	
Unterrichtsblock 2 - 80 Minuten -	
Selbstständige Arbeitsphase für Schüler:innen	Teamarbeitsphase für Lehrkräfte
Lernblock 3 - 80 Minuten -	

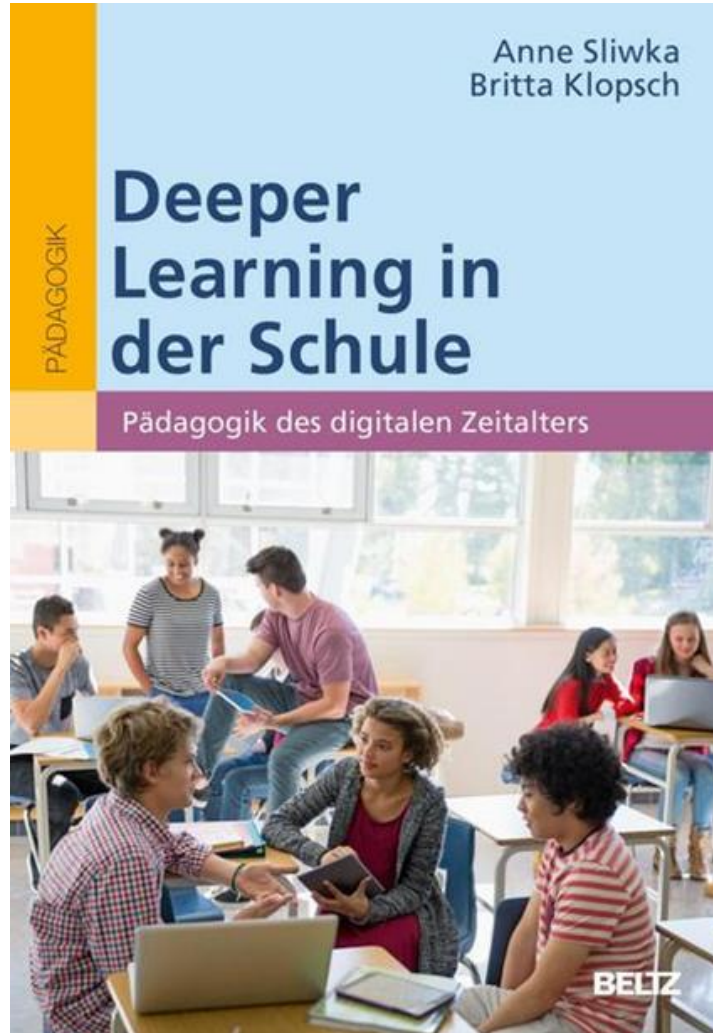
Zusammenfassung und Ausblick



Fazit:
**Deeper Learning treibt eine
Transformation der Schule an.**

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Deeper Learning Qualitätsstandards (Sliwka & Klopsch 2022)



1. Lerndesign (in Teams)
2. Hybride Lernumgebung
3. Drei Phasen
4. Wissensfundament
5. 21st Century Skills
6. Voice & Choice
7. Agency/Co-Agency
8. Dialogische Leistungsentwicklung/Formatives Feedback
9. Authentische Leistung

**Teil III: Rahmenbedingungen:
Daten & Kooperative Professionalität**

Evidenzorientierung: Der Weg zur datengestützten Schulentwicklung



<https://www.homöopathie-forschung.info/tag/evidenz/>



1. **Digitale Lernstandsdiagnostik** zu Beginn des Schuljahres und flexibel im Laufe des Schuljahres
2. **Sozialdaten** zur Schule und ihrem Umfeld
3. **Verbindliche Surveys:** Schüler*innen, Lehrkräfte, Eltern



Datengestütztes Entscheidungshandeln

„Data-informed not data-driven!“

- Setzung **strategischer Entwicklungsziele** und passender Maßnahmen
- Roll-out Planning: **Ein- und Dreijahresziele**
- Ko-Konstruktion auch in professionellen Lerngemeinschaften und in regionalen „Schulfamilien“

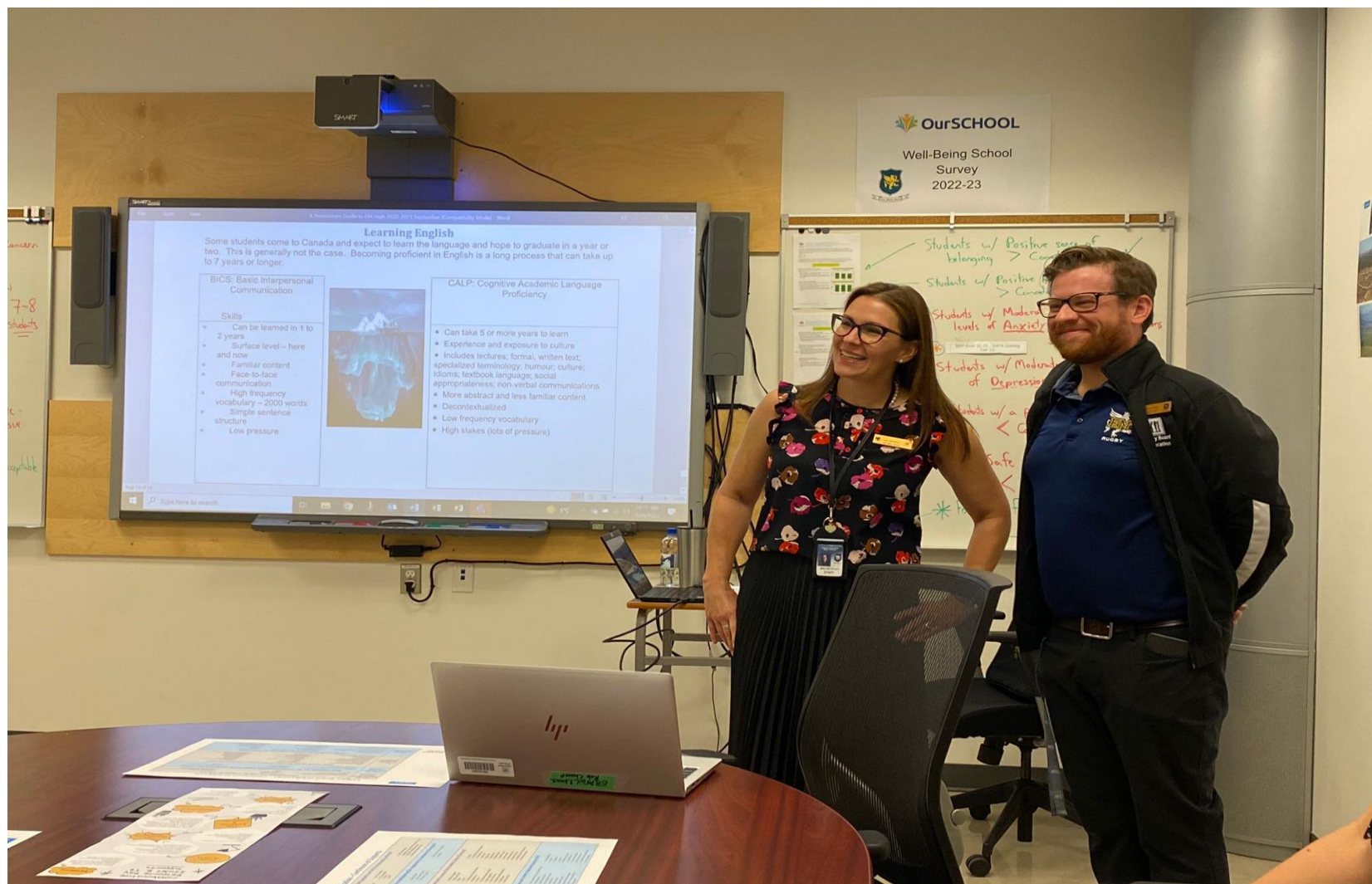


Digitale Dashboards



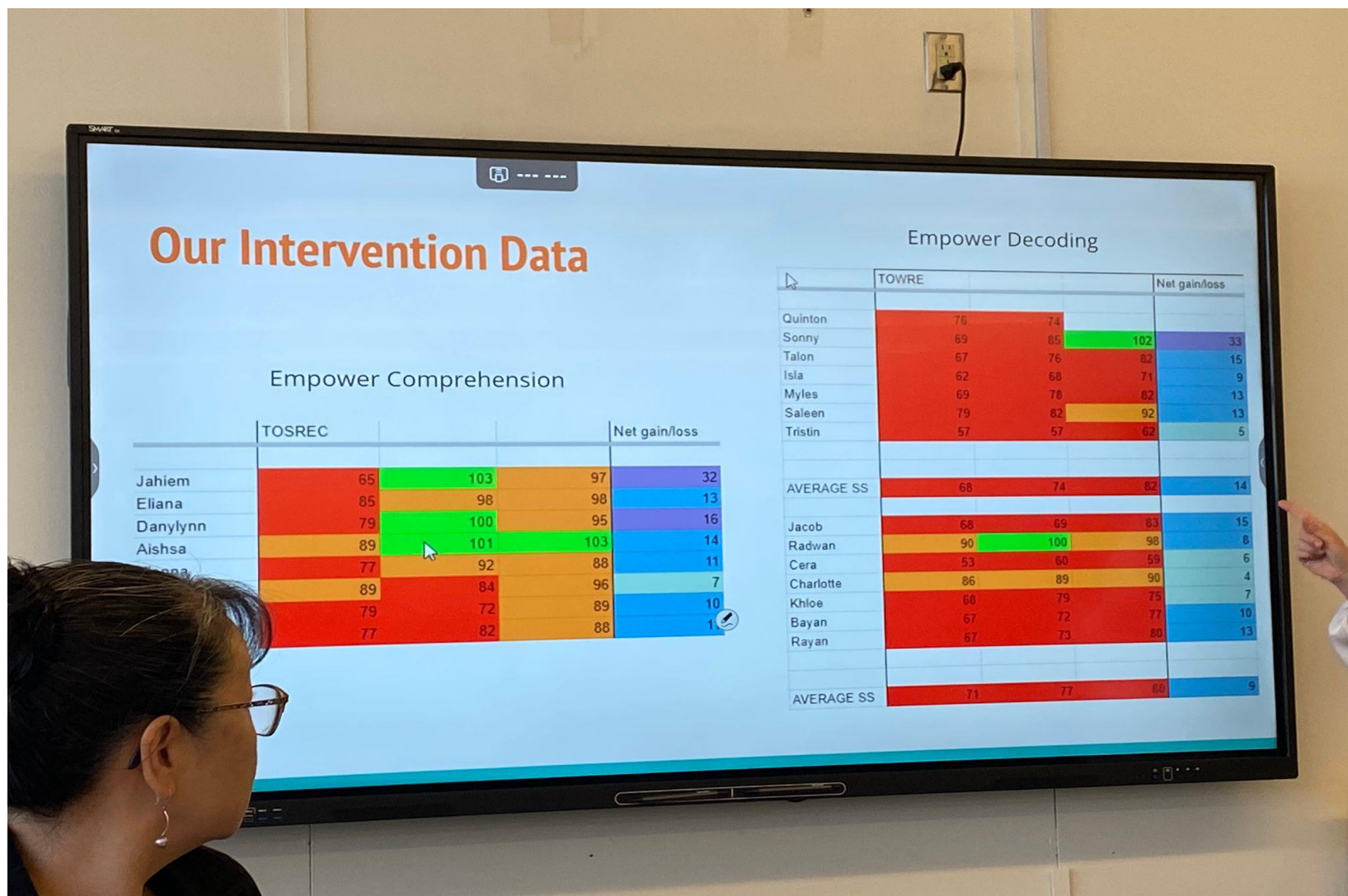
MEASURE CATEGORY	MEASURE CATEGORY EVALUATION	MEASURE	JURISDICTION RESULTS			PROVINCIAL RESULTS			MEASURE EVALUATION		
			Current	Prev. Year	3 Yr. Avg.	Current	Prev. Year	3 Yr. Avg.	Achievement	Improvement	Overall
Safe and Caring Schools	Excellent	Safe and Caring	88.0	87.3	87.7	89.2	89.1	88.9	Very High	Maintained	Excellent
Student Learning Opportunities	Good	Program of Studies	82.0	83.2	82.8	81.3	81.3	81.2	Very High	Maintained	Excellent
		Education Quality	87.6	87.5	87.6	89.5	89.2	89.5	High	Maintained	Good
		Drop-Out Rate	2.5	2.0	1.6	3.4	3.3	3.3	Very High	Declined Significantly	Acceptable
		High School Completion	80.9	84.7	83.3	76.4	74.9	74.6	High	Declined	Acceptable
Student Learning Achievement Grades K - 9	Issue	PAT Acceptable	72.5	74.0	74.6	73.0	73.1	73.9	Intermediate	Declined	Issue
		PAT Excellence	14.1	13.9	14.8	18.8	18.4	18.9	Intermediate	Maintained	Acceptable
Student Learning Achievement Grades 10-12	Acceptable	Diploma Acceptable	87.9	88.1	87.4	85.2	85.5	84.6	High	Maintained	Good
		Diploma Excellence	20.0	19.5	19.5	21.0	21.1	20.0	High	Maintained	Good
		Diploma Exam Participation Rate	53.9	51.3	62.8	54.9	50.0	54.4	Intermediate	Declined Significantly	Issue
		Rutherford Scholarship Eligibility	60.4	62.8	63.2	61.2	60.9	61.3	High	Declined	Acceptable
Preparation for Lifelong Learning, World of Work, and Citizenship	Good	Transition Rate	59.0	58.1	59.2	59.8	59.2	59.0	High	Maintained	Good
		Work Preparation	75.2	76.1	75.8	82.0	81.2	80.4	Intermediate	Maintained	Acceptable
		Citizenship	80.4	80.9	80.9	83.5	83.4	83.1	High	Maintained	Good
Parental Involvement	Good	Parental Involvement	78.6	77.6	78.2	80.7	80.6	80.2	High	Maintained	Good
Continuous Improvement	Issue	School Improvement	75.8	79.3	79.3	79.6	79.8	80.1	Intermediate	Declined Significantly	Issue

Datengestützte Schulentwicklung





Datengestützte Schulentwicklung



Kooperative Professionalität (Hargreaves & O'Conner 2018, Hattie 2023)



<https://de.freepik.com>

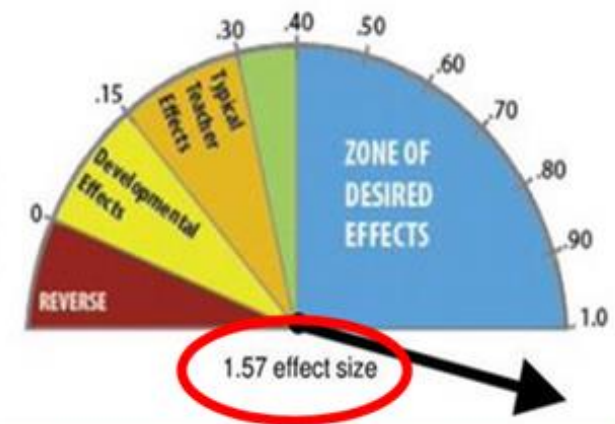
Quadranten der Zusammenarbeit

		niedrig	Vertrauen	hoch
Präzision	hoch	Künstliche Kollegialität (Contrived Collegiality)	Professionelle Kooperation (Collaborative Professionalism)	
	niedrig	Keine Kooperation (No Collaboration)	Informelle Kooperation (Informal Collaboration)	

Eigene Darstellung nach Hargreave & O'Conner (2018)

Collective Teacher Efficacy

Teachers shared belief that through collective action, they can positively influence student outcomes, including impacting those who are disengaged and/or disadvantaged.



Collective Teacher Efficacy



Gemeinsam auf dem Weg zum Lernenden Schulsystem

**„Wir können den Wind nicht beherrschen,
aber wir können die Segel setzen!“**

Herzlichen Dank!

Prof. Dr. Anne Sliwka

Universität Heidelberg

sliwka@uni-heidelberg.de



