

Inhalt

Vorwort	6
Einleitung	8
1 <i>Licht aus, Spot an: Die 4K</i>	10
1.1 Wir leben in der VUCA-Welt	10
1.2 Auf zu neuen Welten	11
1.3 Die 4K in der VUCA-Welt	12
1.4 4K + 2K: emotionale Intelligenz und Krisenkompetenz	17
2 <i>Wie verändern die 4K Schule und Unterricht?</i>	24
2.1 Ein (kritischer) Blick ins Klassenzimmer	24
2.2 Veränderte Rollen von Lehrkräften und Lernenden	31
2.3 Partizipative Strukturen und inklusiver Unterricht	34
2.4 Eigenverantwortlichkeit und selbstgesteuertes Lernen	41
2.5 Lernräume, Lernprozessgestaltung und Lernaufgaben	44
2.6 Die Rolle von Digitalität	62
2.7 Fehler- und Feedbackkultur	70
2.8 Agilität	78
3 <i>Die 4K in der Praxis umsetzen</i>	84
3.1 Was ist Unterrichtsentwicklung (nicht)?	84
3.2 Unterricht agil planen mit der 08:15-Methode	88
3.3 Die Arbeit mit Kompetenzrastern	91
3.4 Projekt- und (digitale) Portfolioarbeit	94
3.5 Design Thinking	107
3.6 Scrum im projektorientierten Unterricht	111
3.7 Flipped Classroom	113
3.8 Fragen an den eigenen Unterricht	118

4	<i>Die 4K im Kollegium und in der Schulgemeinschaft</i>	122
4.1	Kollaboration und Vertrauen	127
4.2	Transparenz	131
4.3	Erfolgsorientierung und Synchronisation	133
4.4	Reflektieren und Lernen	136
4.5	Anpassungsfähigkeit und Schnelligkeit	138
4.6	Innovation	140
5	<i>Modelle für die Schulen von morgen</i>	146
5.1	Lernräume in der Praxis: Realisierung an der EKS Darmstadt	146
5.2	6K im projektorientierten Lernen: die RGS Marburg	150
5.3	Der Makerspace an der ERG Karlsruhe	154
5.4	Barcamps	155
6	<i>Fazit und Ausblick</i>	156
	Bildquellenverzeichnis	159
	Download-Material	160