

Deeper Learning

Kurzinformation



Was ist Deeper Learning?

Das Konzept und seine wesentlichen Aspekte

Deeper Learning ist ein pädagogischer Ansatz, der Kindern und Jugendlichen tiefgreifende, vernetzte und handlungsorientierte Lernerfahrungen in einem adaptiven, authentischen Unterrichtsetting ermöglicht.

Lernende arbeiten an relevanten Herausforderungen, entdecken eigene Stärken und übernehmen Verantwortung für ihren Lernprozess. Deeper Learning stärkt Lernende zudem dabei, aktiv an der Gestaltung ihres Lernprozesses teilzunehmen, wodurch sie sich als handlungswirksam erleben, substanzielles Wissen aufbauen und zukunftsrelevante Kompetenzen entwickeln. Insgesamt trägt Deeper Learning dazu bei, die persönlichen Potenziale aller Lernenden zu entfalten.

Deeper Learning ist ein Unterrichtskonzept, das Enrichment für alle bietet und Schüler*innenteams in einem gemeinsamen thematischen Rahmen in ihrer ‚Zone der nächsten Entwicklung‘ lernen lässt. Deeper Learning-Einheiten umfassen vier Phasen. In einer vorgeschalteten (Ko-)Design-Phase gestalten Lehrkräfte eine geeignete Lernumgebung, die auf die Bedürfnisse der Lerngruppe zugeschnitten ist. Anschließend folgen drei Phasen für Schüler*innen:

- **Die Instruktions- und Aneignungsphase (Phase I),**
- **die Ko-Konstruktions- und Ko-Kreationsphase (Phase II) sowie**
- **die Phase der authentischen Leistung (Phase III, siehe Abb.).**

Phase	(Ko-)Design durch Lehrkräfte	Phase I: Instruktion und Aneignung	Phase II: Ko-Konstruktion und Ko-Kreation	Phase III: Authentische Leistung
Prozess	Gestalten des Lerndesigns der DL-Einheit, abgestimmt auf die Bedürfnisse der Lernenden entlang der 3 Phasen (im Idealfall im Team) • Auswählen passender Materialien/ Bildungsmedien • Gestalten der (hybriden) Lernumgebung • Ggf. Einbinden von Expert*innen • und außerschulischen Lernorten	Unterrichtsangebot, das zum/r Wissensaufbau/-organisation führt Wege zum Wissensfundament: • Substanzieller Input durch Lehrkräfte, andere Expert*innen, • Auseinandersetzung mit Bildungsmedien (Personalisierungsmöglichkeit) • Besuch außerschulischer Lernorte Nachweisen des Wissensfundaments	Möglichst selbstorganisierte und -regulierte Arbeit der Schüler*innen an komplexen Lernherausforderungen (meist in Teams) • Anwenden von 21st Century Skills beim Vertiefen von Wissen und dem Entwickeln der authentischen Leistung • Verfolgen eigener Lernwege (Voice & Choice) in der ko-konstruktiven Auseinandersetzung • Dialogische Leistungsentwicklung (u.a. durch formatives Feedback)	Authentische Leistungen (schul-) öffentlich umsetzen und darbieten Reflektieren über: • Arbeitsprozesse • Arbeitsergebnisse • die Zusammenarbeit im Team • entdeckte Stärken oder Interessen
Beziehungsgestaltung/ Lernkultur	Ko-Design: Gegenseitige Unterstützung zwischen Lehrkräften	Ko-Agency: Gegenseitige Unterstützung zwischen Lernenden, Lehrkräften und anderen am Lernprozess beteiligten Akteur*innen		
Lernziele der Schüler*innen		→ Tiefes Verstehen von Schlüsselkonzepten → Aneignen eines stabilen Wissensfundaments	→ Entwickeln von überfachlichen Kompetenzen und tiefgreifendem (Fach-)Wissen → Trainieren der 4K und der Student Agency	→ Darbieten von mehrdimensionalen Arbeitsergebnissen → Zeigen des Kompetenz- und Wissenszuwachses → Metakognitives Reflektieren des Lernprozesses
Rolle der Lehrkräfte	Lehrkräfte als Unterrichtsgestalter*innen	Lehrkräfte als Wegbereiter*innen des Aufbaus eines Wissensfundaments	Lehrkräfte als flexible Lernunterstützer*innen mit adaptiver Expertise	Lehrkräfte als Einschätzer*innen von fachlichen und überfachlichen Kompetenzen und Feedbackgeber*innen

Abb. 1: Deeper Learning-Lesezeichen zum Ausschneiden (basierend auf Sliwka & Klopsch 2022, S. 26)

(Ko-)Design durch Lehrkräfte

Während der (Ko-)Designphase verständigt sich das Lehrkräfteteam auf ein Wissensfundament aus wesentlichen Wissensbeständen, das alle Lernenden erreichen sollen. Zudem bereiten die Lehrkräfte ein Lerngerüst aus gemeinsamen und individuellen Lernaktivitäten, Lern- und Unterstützungsmaterialien, Werkzeugen, Aufgaben, Coaching- und Feedbackschleifen vor, entlang dieser Lernende sukzessive ihre Selbststeuerung und Selbstregulation entwickeln können.

Phase I

Instruktion und Aneignung

In Phase I wird die Neugier der Lernenden geweckt. Das Verstehen von Schlüsselkonzepten steht im Zentrum. Anknüpfend an ihr Vorwissen eignen sich die Lernenden durch verschiedene Zugänge, wie etwa ein gemeinsames Unterrichtsangebot mit direkter Instruktion, Übungsphasen, den Besuch außerschulischer Lernorte oder digitale Differenzierungsmaterialien ein solides Wissensfundament an. Dieses Wissensfundament wird durch eine spielerische formative Überprüfung, etwa ein „Thementabu“, gesichert.

Phase III

Authentische Leistung

In Phase III werden die authentischen Leistungen, welche die Lernenden in Phase II erarbeitet haben, einem Publikum präsentiert. Es geht darum, dass Leistung, Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen der Lernenden wertgeschätzt und gewürdigt werden. Authentische Leistungen sind Produkte oder Performanzen, die in der Lebenswelt sichtbar und wirksam werden. Eine authentische Lernleistung kann etwa ein Comic, eine Erfindung, die Gestaltung einer Vorlesenacht, ein Podcast, ein Möbelstück, ein gemeinnütziges Engagement oder ein Mathematik-Escape-Game sein. Die Leistungen der Schüler*innen spiegeln so wichtige Fertigkeiten, die von Menschen in der Lebenswelt des 21. Jahrhunderts geschätzt werden, wider. Ein solches Lernen bietet Schüler*innen die Chance, ihren Platz in der Gesellschaft zu entdecken.

Phase II

Ko-Konstruktion und Ko-Kreation

In Phase II liegt der Fokus auf der gemeinsamen Konstruktion und ko-kreativen Anwendung von Wissen in authentischen Kontexten, wodurch Personalisierungsmöglichkeiten für die individuelle Gestaltung von Lernwegen entstehen. Die Lernenden werden dazu ermutigt, das in Phase I erworbene Wissen auf problemlösende oder kreative Weise weiterzuentwickeln, indem sie eigene Interessen an spezifischen Aspekten des Rahmenthemas verfolgen. In dieser Phase arbeiten die Lernenden in kleinen Teams zusammen und vertiefen ihr Fachwissen, während sie wichtige Zukunftskompetenzen, wie kritisches Denken, Kommunikation, Kooperation und Kreativität üben.

Besonders bedeutend ist dabei das ‚Voice & Choice‘-Prinzip, das den Lernenden Raum zur Mitgestaltung ihres Lernprozesses innerhalb eines strukturierten, adaptiven Rahmens bietet. Unterstützt durch das Orientierung bietende Lerngerüst üben die Lernendenteams, eigene Lernziele zu formulieren, diese mit der Lehrkraft auszuhandeln und schrittweise zu verfolgen. So erleben sie, dass ihr Handeln etwas bewirken kann, dass sie ihre Bedürfnisse zum Ausdruck bringen können und ihre Stimme gehört wird. Das wirkt sich positiv auf die Lernmotivation und das Engagement der Lernenden aus. Hierdurch entsteht eine integrative und wertschätzende Lernumgebung, die ein demokratisches Werteverständnis stärkt und zur Entdeckung eigener Stärken und Interessen und somit zur Persönlichkeitsentwicklung einlädt. Weiterhin werden durch die stärker selbstgesteuerte Arbeitsweise der Schüler*innen bei den Lehrkräften Ressourcen frei, um Lernende mit mehr Förderbedarf engmaschiger konstruktiv zu unterstützen, ihnen passgenaue Hilfestellungen anzubieten und prozessbegleitendes formatives Feedback zu geben.

Impressum

Herausgeberin

Deutsche Telekom Stiftung

Friedrich-Ebert-Allee 71–77, Haus 3
53113 Bonn

Tel. 0228 181–92001

www.telekom-stiftung.de

Ansprechpartnerin

Sandra Heidemann

sandra.heidemann@telekom-stiftung.de

Autorin

Janina Beigel, Universität Heidelberg

Dieses Dokument ist im Rahmen der Projekt-kooperation der Deutsche Telekom Stiftung mit der Deeper Learning Initiative an der Universität Heidelberg entstanden.



UNIVERSITÄT
HEIDELBERG
ZUKUNFT
SEIT 1386



Gestaltung

Institut der deutschen Wirtschaft
Köln Medien GmbH

Fotos

S. 1 [gettyimages.de](https://www.gettyimages.de/)/Yana Iskayeva

S. 4 [stocksy.com](https://www.stocksy.com/)/Colour Laboratory

Stand: Mai 2026

CC BY-SA 4.0

Literatur

Beigel, J., Klopsch, B. & Sliwka, A. (2023). Deeper Learning gestalten. Ein Workbook für Lehrkräfte. Beltz Verlag: Weinheim.

Fullan, M., Quinn, J. & McEachen, J. (2017). Deep Learning. New York: Corwin.

Mehta, J. & Fine, S. (2019). In Search of Deeper Learning: The Quest to Remake the American High School. Cambridge, Massachusetts; London, England: Harvard University Press.

Rickles, J., Zeiser, K. L., Yang, R., O'Day, J. & Garet, M. S. (2019). Promoting deeper learning in high school: Evidence of opportunities and outcomes. Educational Evaluation and Policy Analysis, 41(2), 214–234. <https://doi.org/10.3102/0162373719837949>

Shirley, D. & Hargreaves, A. (2023). The Age of Identity. Who do our Kids think they are and how do we help them belong. Corwin: Thousand Oaks.

Sliwka, A. & Deinhardt, L. (2023). Deeper Learning als begabungs- und begabtenförderliches Modell für einen Unterricht des 21. Jahrhunderts. Frankfurt: Karg-Stiftung. Abgerufen am 22.02.24 von: <https://www.fachportal-hochbegabung.de/oid/10127/>.

Sliwka, A. & Klopsch, B. (2022). Deeper Learning. Pädagogik des Digitalen Zeitalters. Weinheim: Beltz.

Sliwka, A., Klopsch, B., Beigel, J. & Tung, L. (2024). Transformational leadership for deeper learning: shaping innovative school practices for enhanced learning“, Journal of Educational Administration, Vol. 62 No. 1, S. 103–121. <https://doi.org/10.1108/JEA-03-2023-0049>