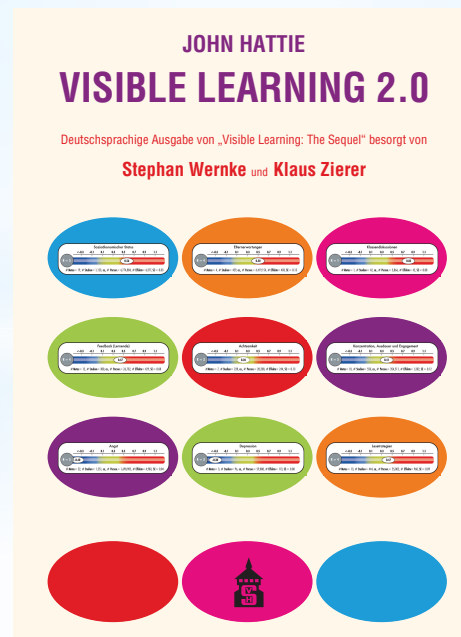


Hattie für gestresste Lehrer

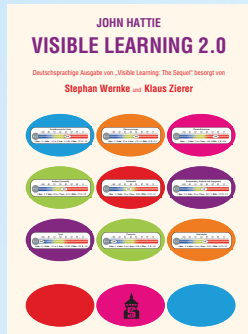
Zentrale Aussagen von „Visible Learning“ und wie sie im Schulalltag umgesetzt werden können



Bund der Freien
Waldorfschulen

- 1 „Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.
- 2 Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.
- 3 Pädagogik vor Technik.
- 4 Haltungen als Motor der Veränderung.
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.

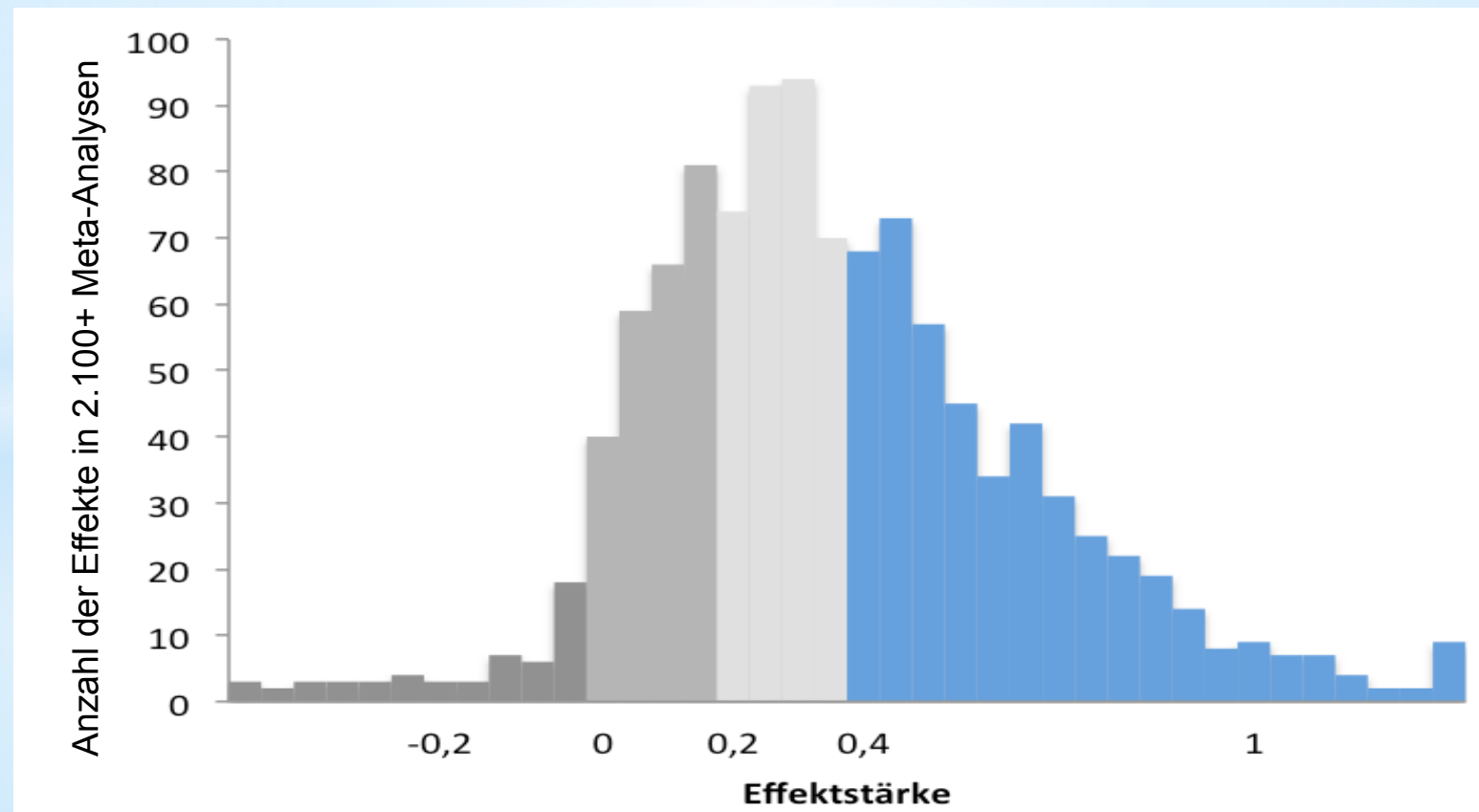
- 1 **„Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.**
- 2 Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.
- 3 Pädagogik vor Technik.
- 4 Haltungen als Motor der Veränderung.
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.

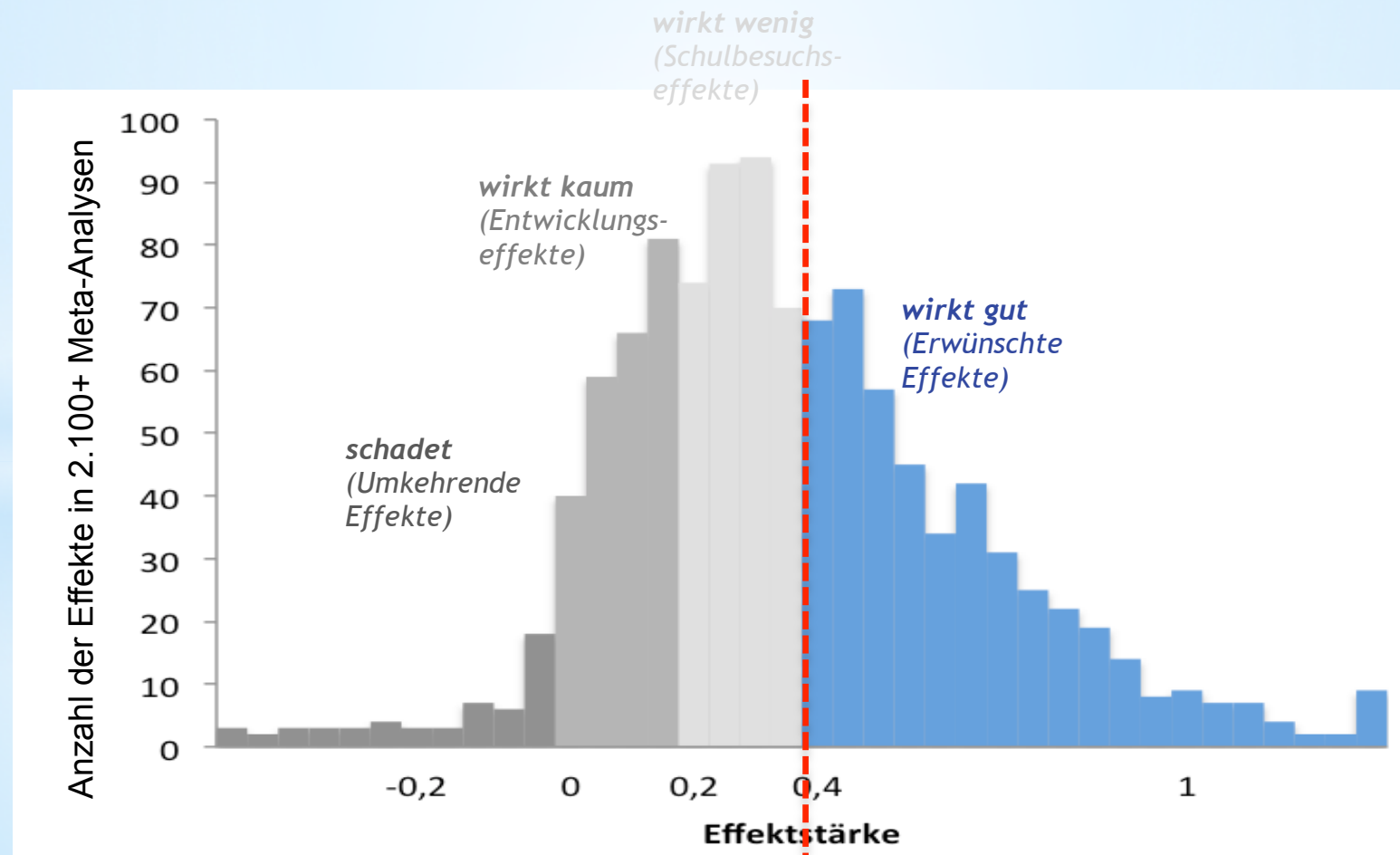


	Visible Learning (2008)	Visible Learning for Teachers (2013)	Visible Learning ^{plus} (2018)	Visible Learning – The Sequel (2023)
Meta-Analysen	816	931	1.412	2.166
Primärstudien	52.469	60.167	82.955	122.511
Lernende	ca. 200 Millionen	ca. 240 Millionen	ca. 300 Millionen	ca. 400 Millionen
Faktoren	138	150	255	362

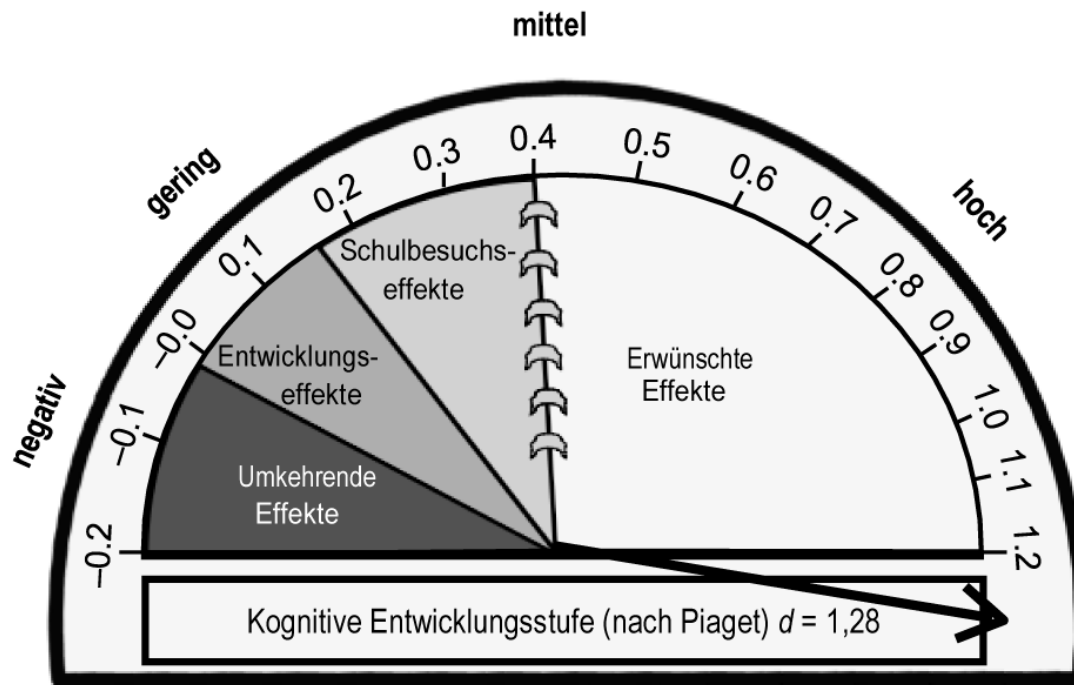
Methode:

Synthese von Meta-Analysen, Bestimmung von Faktoren und Berechnung von Effektstärken, die positiv und negativ sein können.



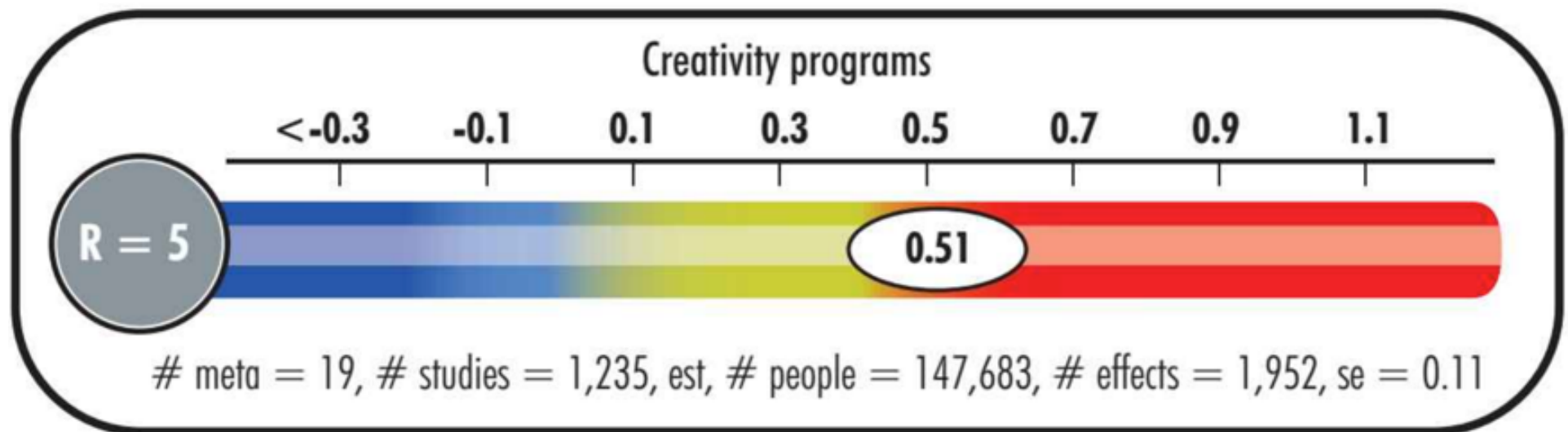


Was wirkt am besten?



KENNWERTE

Standardfehler	na
Rang	2
Anzahl der Meta-Analysen	1
Anzahl der Studien	51
Anzahl der Effekte	65
Anzahl der Personen (1)	6 000



- 1 „Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.
- 2 Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.
- 3 Pädagogik vor Technik.
- 4 Haltungen als Motor der Veränderung.
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.

- 1 „Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.
- 2 **Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.**
- 3 Pädagogik vor Technik.
- 4 Haltungen als Motor der Veränderung.
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.

Faktor	Effektstärke
Klassengröße	?
Leistungshomogene Klassenbildung	?
Ziele	?
Offene Klassenzimmer	?
Feedback	?
Finanzielle Ausstattung	?
Laptop-Einzelnutzung	?
Einsatz von Powerpoint	?
Glaubwürdigkeit	?
Lehrer-Schüler-Beziehung	?
Team-Teaching	?
Klarheit der Lehrperson	?
Jahrgangsübergreifende Klassen	?
Meta-kognitive Strategien	?
Bewusstes Üben	?

Faktor	Effektstärke
Klassengröße	0,14
Leistungshomogene Klassenbildung	0,11
Ziele	0,70
Offene Klassenzimmer	0,02
Feedback	0,51
Finanzielle Ausstattung	0,19
Laptop-Einzelnutzung	0,16
Einsatz von Powerpoint	0,26
Glaubwürdigkeit	0,90
Lehrer-Schüler-Beziehung	0,63
Team-Teaching	0,19
Klarheit der Lehrperson	0,79
Jahrgangsübergreifende Klassen	0,04
Meta-kognitive Strategien	0,52
Bewusstes Üben	0,49

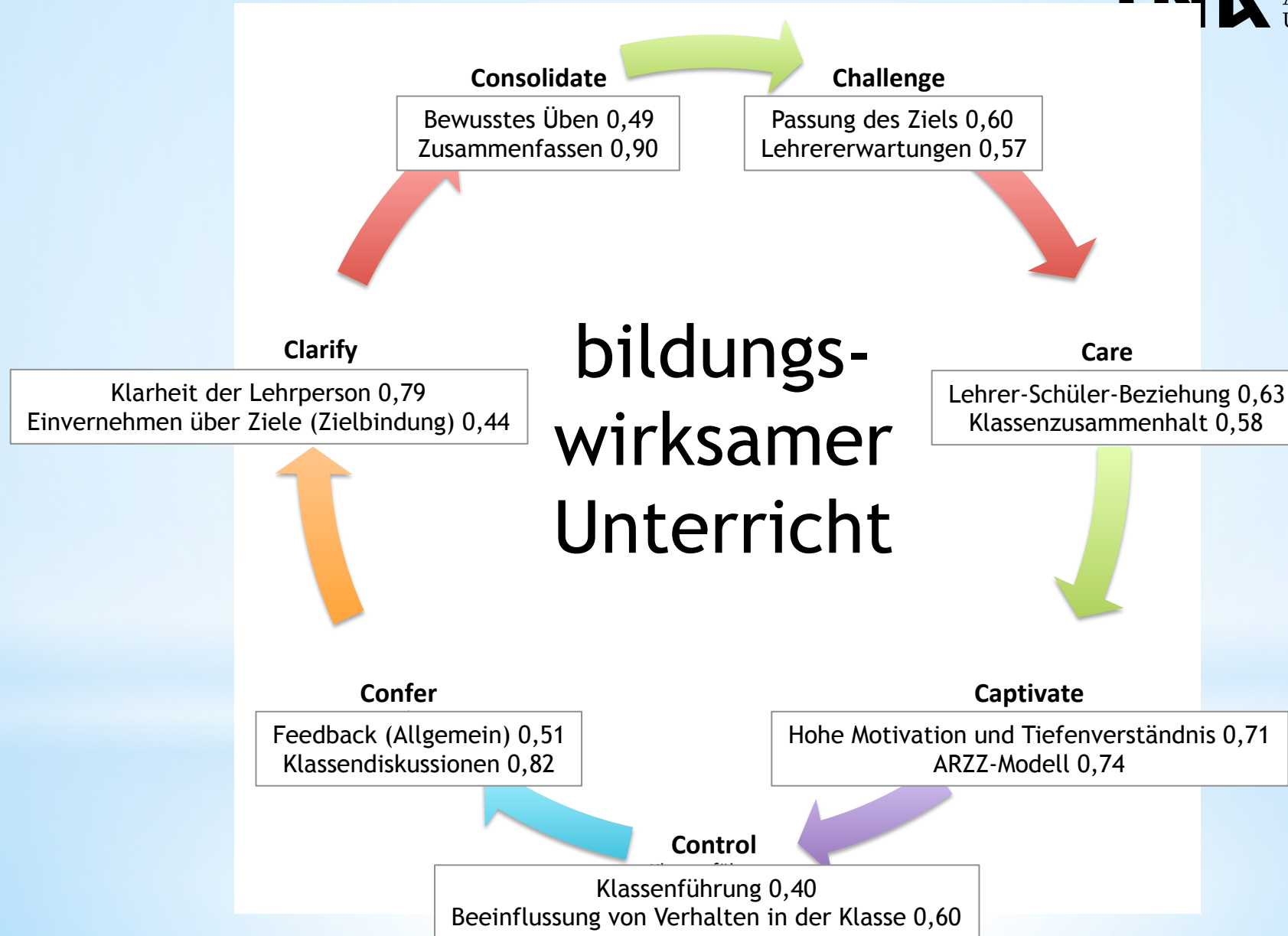
Strukturmerkmale	Effektstärke
Klassengröße	0,14
Leistungshomogene Klassenbildung	0,11
Offene Klassenzimmer	0,02
Finanzielle Ausstattung	0,19
Laptop-Einzelnutzung	0,16
Einsatz von Powerpoint	0,26
Team-Teaching	0,19
Jahrgangsübergreifende Klassen	0,04

Unterrichtsmerkmale	Effektstärke
Ziele	0,70
Feedback	0,51
Glaubwürdigkeit	0,90
Lehrer-Schüler-Beziehung	0,63
Klarheit der Lehrperson	0,79
Meta-kognitive Strategien	0,52
Bewusstes Üben	0,49

**Oberflächenstrukturen alleine wirken wenig,
entscheidend sind die Tiefenstrukturen.**

Faktor	Effektstärke
Bewusstes Üben	?
Passung des Ziels	?
Strategien des Zusammenfassens	?
Klassenzusammenhalt	?
Lehrererwartungen	?
Klarheit der Lehrperson	?
Lehrer-Schüler-Beziehung	?
Hohe Motivation - Tiefenverständnis	?
Einvernehmen über Ziele	?
Feedback	?
Klassendiskussionen	?
Beeinflussung von Verhalten in der Klasse	?
Klassenführung	?
Motivierung (ARZZ)	?

Faktor	Effektstärke
Bewusstes Üben	0,49
Passung des Ziels	0,60
Strategien des Zusammenfassens	0,90
Klassenzusammenhalt	0,58
Lehrererwartungen	0,57
Klarheit der Lehrperson	0,79
Lehrer-Schüler-Beziehung	0,63
Hohe Motivation - Tiefenverständnis	0,71
Einvernehmen über Ziele	0,44
Feedback	0,51
Klassendiskussionen	0,82
Beeinflussung von Verhalten in der Klasse	0,60
Klassenführung	0,40
Motivierung (ARZZ)	0,74



- 1 „Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.
- 2 Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.
- 3 Pädagogik vor Technik.
- 4 Haltungen als Motor der Veränderung.
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.

- 1 „Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.
- 2 Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.
- 3 Pädagogik vor Technik.**
- 4 Haltungen als Motor der Veränderung.
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.

Faktor	d
Clicker	?
Computerunterstützte Vermittlung	?
Flipped Classroom	?
Intelligentes Tutoringsystem	?
Interaktive Lernvideos	?
Laptop-Einzelnutzung	?
Soziale Medien	?
Pädagogischer Einsatz von Chatbots	?
(Cyber-)Bullying	?
Feedback (Technikunterstützung)	?
Smartphone-Sucht	?
Lesen an digitalen Medien	?
Smartphones (außerschulisch)	?
Softwaregestützte Leseförderung	?
Webinare	?
Einsatz von PowerPoint	?

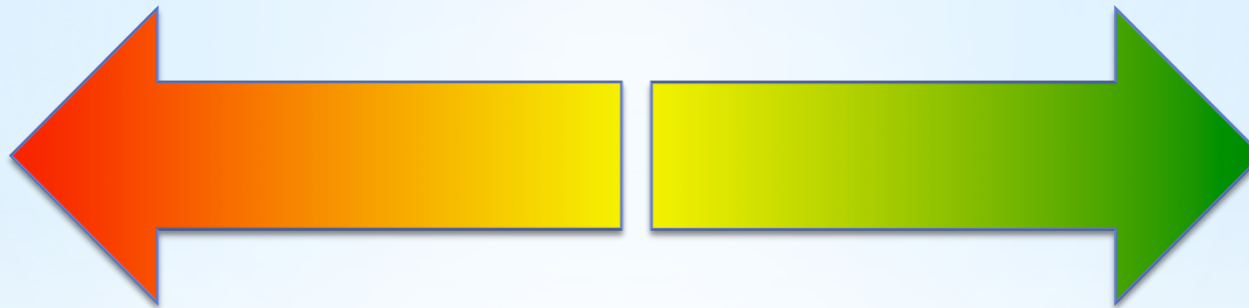
Faktor	d
Clicker	0,21
Computerunterstützte Vermittlung	0,42
Flipped Classroom	0,40
Intelligentes Tutoringsystem	0,49
Interaktive Lernvideos	0,55
Laptop-Einzelnutzung	0,16
Soziale Medien	-0,14
Pädagogischer Einsatz von Chatbots	0,69
(Cyber-)Bullying	-0,26
Feedback (Technikunterstützung)	0,47
Smartphone-Sucht	-0,24
Lesen an digitalen Medien	-0,11
Smartphones (außerschulisch)	-0,32
Softwaregestützte Leseförderung	0,24
Webinare	0,14
Einsatz von PowerPoint	0,11

Freizeit	d
Soziale Medien	-0,14
(Cyber-)Bullying	-0,26
Smartphone-Sucht	-0,24
Smartphones (außerschulisch)	-0,32
Technik	d
Clicker	0,21
Laptop-Einzelnutzung	0,16
Lesen an digitalen Medien	-0,11
Webinare	0,14
Einsatz von PowerPoint	0,11
Laptop-Einzelnutzung	0,16
Pädagogik	d
Computerunterstützte Vermittlung	0,42
Flipped Classroom	0,40
Intelligentes Tutoringsystem	0,49
Interaktive Lernvideos	0,55
Pädagogischer Einsatz von Chatbots	0,69
Feedback (Technikunterstützung)	0,47
Softwaregestützte Leseförderung	0,24

$d = -0,2$

$d = 0,4$

$d = 1,0$



WENIGER

MEHR

„Digital first. Bedenken second.“

„Pädagogik vor Technik.“

Naive Digitalisierung

Reflektierte Digitalisierung

Digitalisierungswahn

Humanismus

Wirkung der Technik

Wirkung der Pädagogik

- 1 „Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.
- 2 Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.
- 3 Pädagogik vor Technik.
- 4 Haltungen als Motor der Veränderung.
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.

- 1 „Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.
- 2 Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.
- 3 Pädagogik vor Technik.
- 4 **Haltungen als Motor der Veränderung.**
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.

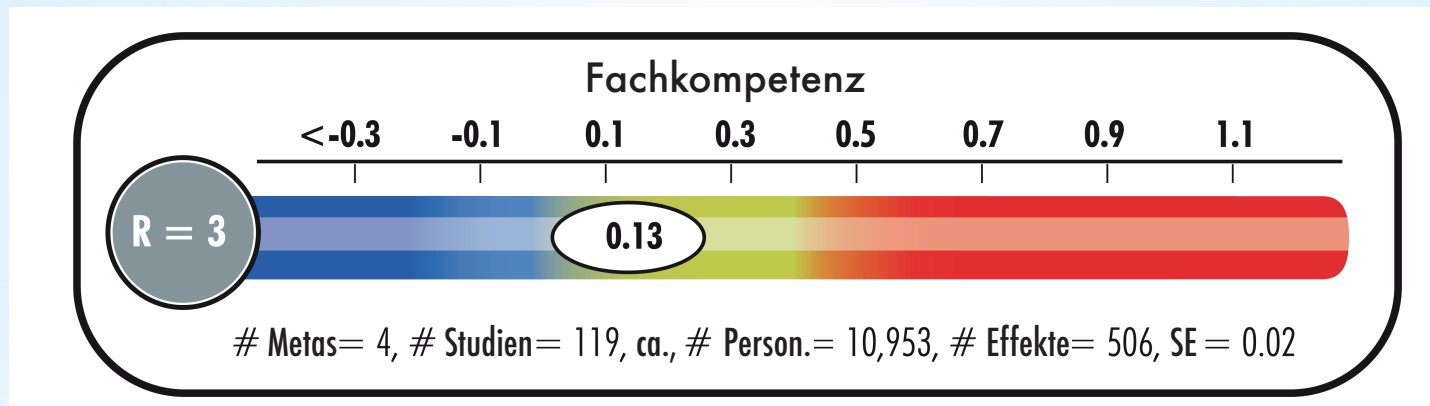
A background image showing several people from the chest up, holding large white cards with black question marks in front of their faces. They are wearing light blue shirts. The image is slightly blurred, focusing on the text overlay.

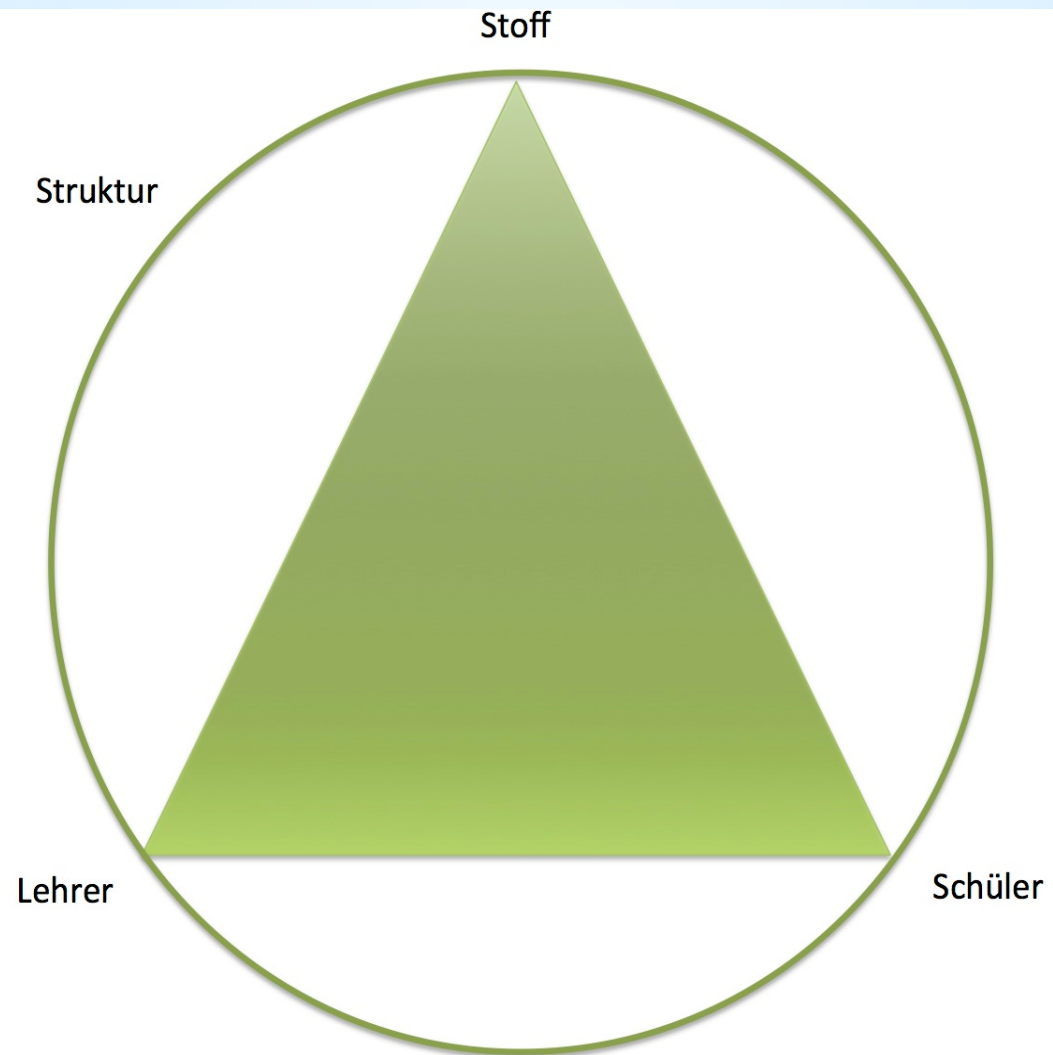
Faktor	Effektstärke
Glaubwürdigkeit	?
Sprachkompetenz	?
Klarheit der Lehrperson	?
Nichtetikettieren von Lernenden	?
Fachkompetenz	?

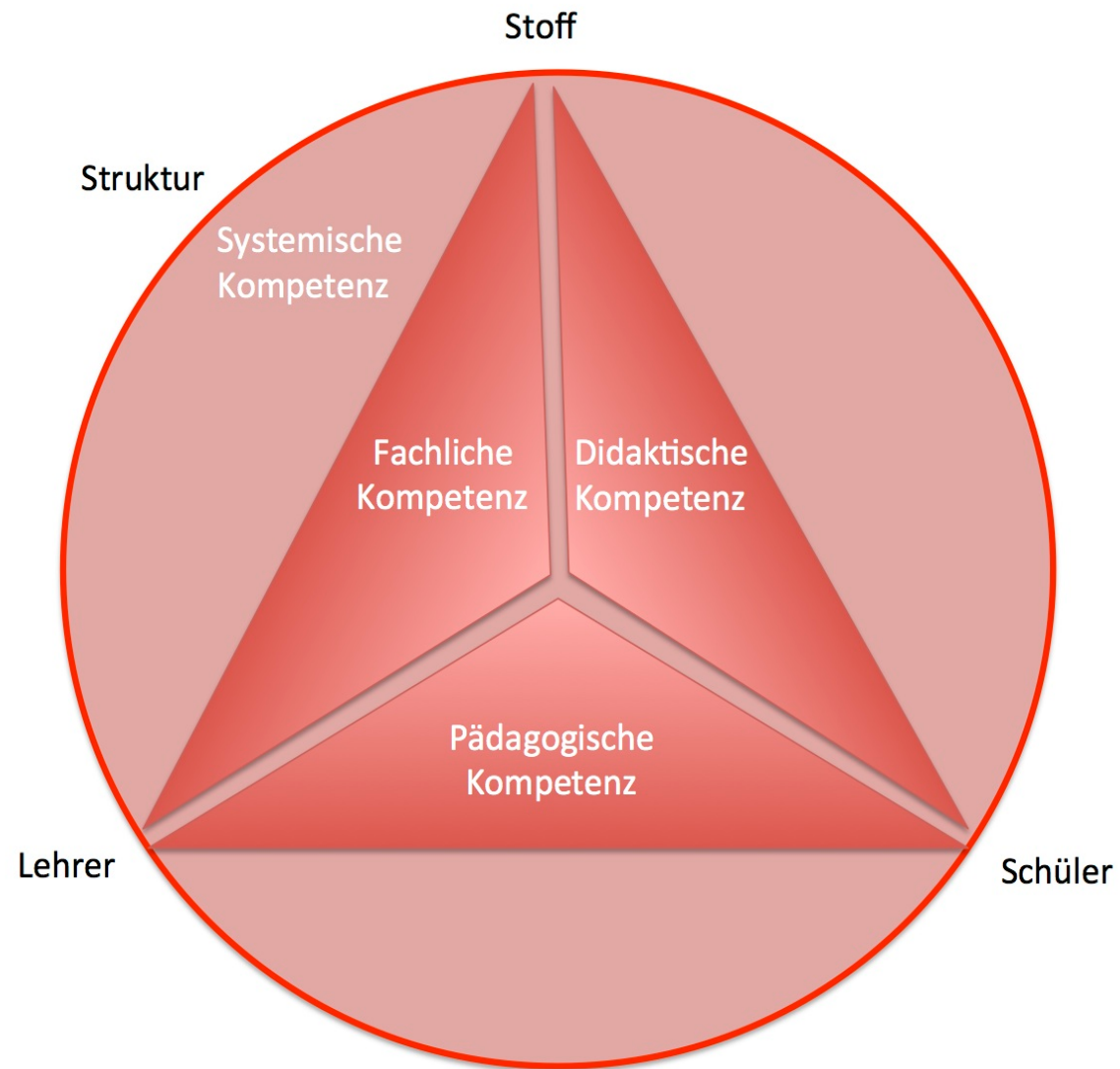
Faktor	Effektstärke
Glaubwürdigkeit	0,90
Sprachkompetenz	0,22
Klarheit der Lehrperson	0,79
Nichtetikettieren von Lernenden	0,60
Fachkompetenz	0,13

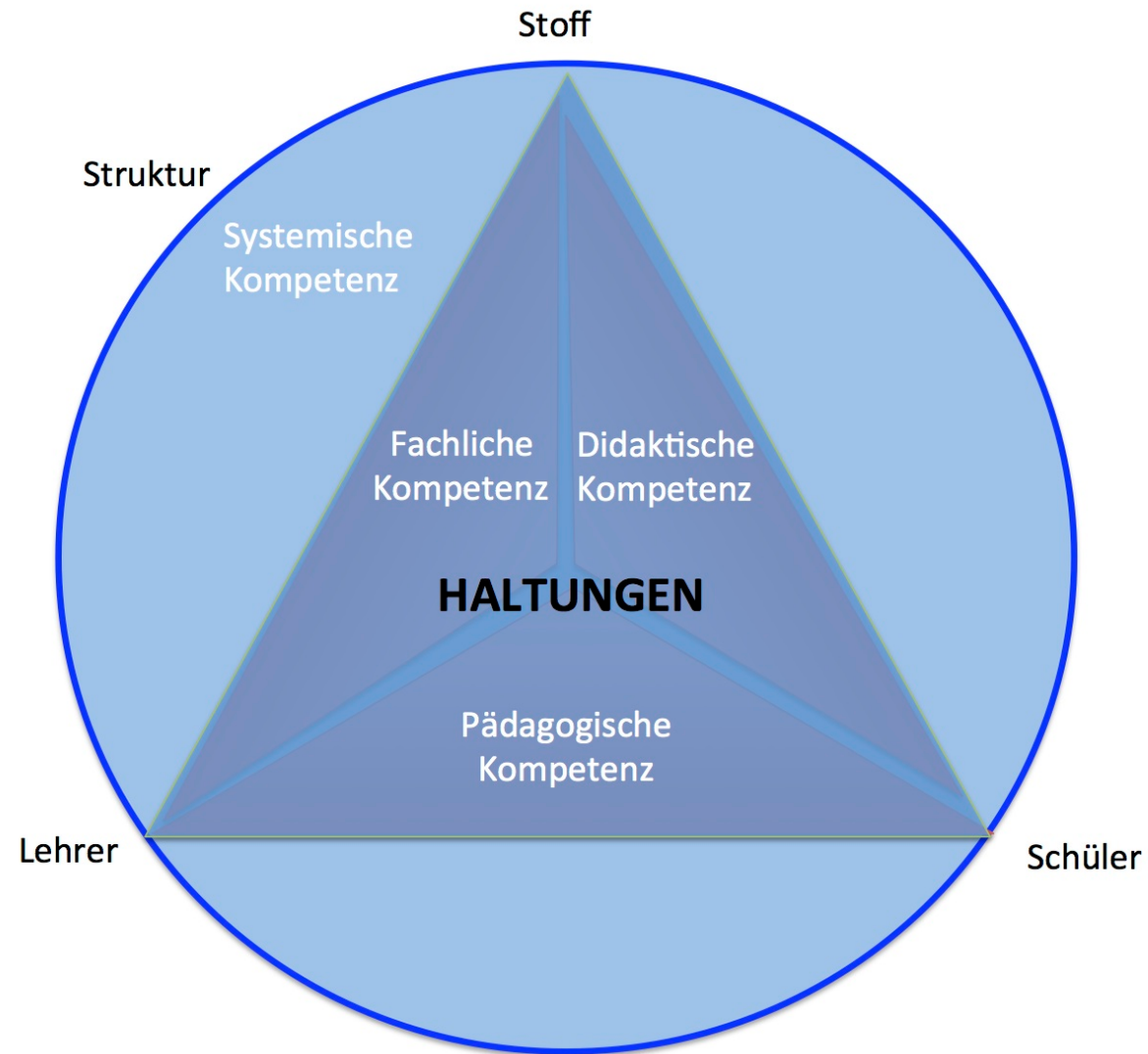
Kompetenz	Effektstärke
Sprachkompetenz	0,22
Fachkompetenz	0,13

Haltung	Effektstärke
Glaubwürdigkeit	0,90
Klarheit der Lehrperson	0,79
Nichtetikettieren von Lernenden	0,60









Ich entwickle positive Beziehungen.
Ich sehe Lernen als harte Arbeit. **Ich setze die Herausforderung.**
Schülerleistungen sind eine Rückmeldung für mich über mich.
Ich informiere alle über die Sprache des Lernens.
Ich benutze Dialog anstelle von Monolog.

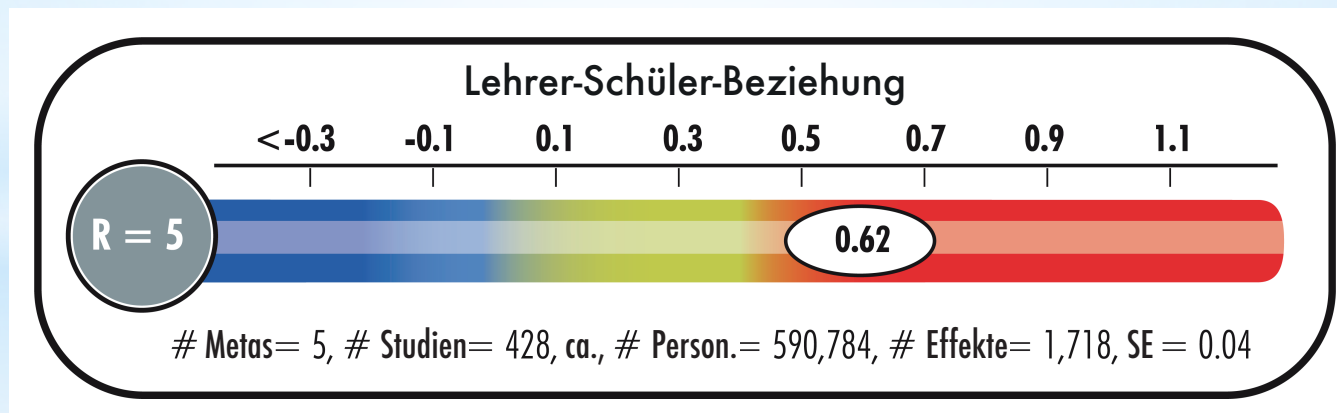
Haltungen

Ich bin ein Veränderungsagent.
Ich bin ein Evaluator.
Ich rede über Lernen, nicht über Lehren.
Ich arbeite mit anderen Lehrpersonen zusammen.

Ich entwickle positive Beziehungen.



Ich entwickle positive Beziehungen.



Ich entwickle positive Beziehungen.

IKEA Effekt

Ich entwickle positive Beziehungen.

NOT YET BY CAROL DWECK



"Praising the process that kids engage in: their effort, their strategies, their focus, their perseverance, their improvement. This process praise creates kids who are hardy and resilient."

If you get a failing grade, you think, I'm nothing, I'm nowhere. But if you get the grade "Not Yet" you understand that you're on a learning curve.

It gives you a path into the future ..."

Ich entwickle positive Beziehungen.

*Schick ein Lächeln
auf die Reise ...*

Ich entwickle positive Beziehungen.

Unterricht braucht ...

... Geborgenheit

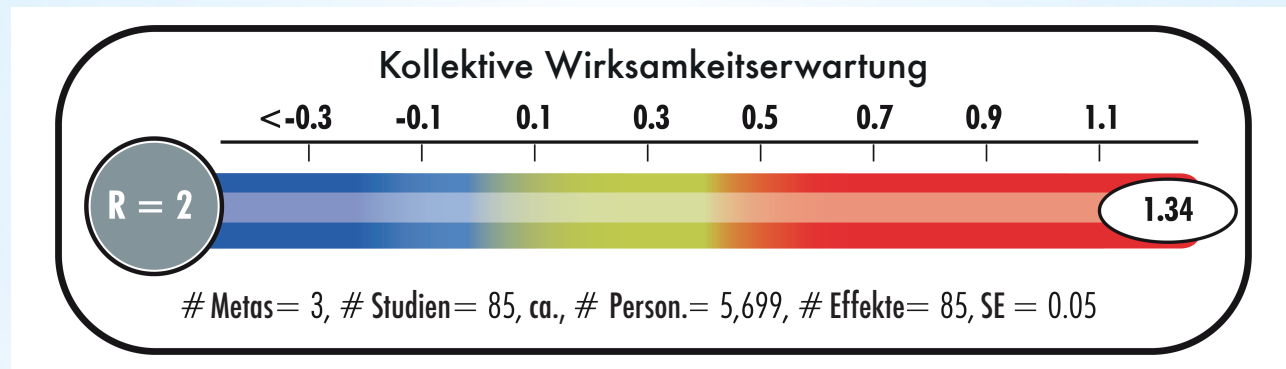
... Vertrauen

... Zutrauen

... eine positive Fehlerkultur.

- 1 „Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.
- 2 Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.
- 3 Pädagogik vor Technik.
- 4 Haltungen als Motor der Veränderung.
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.

- 1 „Visible Learning“: Fundus der empirischen Bildungsforschung.
- 2 Unterrichtsqualität ins Zentrum rücken.
- 3 Pädagogik vor Technik.
- 4 Haltungen als Motor der Veränderung.
- 5 Kollektive Wirksamkeitserwartungen als Game Changer.







Affektives
Erleben

... bezieht sich auf die Emotionen, Werte, Einstellungen und Gefühle, die Lehrpersonen in Bezug auf ihren Beruf empfinden bzw. haben.

→ Wir sprechen positiv über unseren Beruf.

Ergebnis-
erwartung

... meint den Glauben der Lehrpersonen, dass ihre Schülerinnen und Schüler Ziele erreichen können.

→ Wir trauen den Schülerinnen und Schülern zu, sich im Unterricht angemessen zu verhalten.

Kompetenz-
erleben

... bezieht sich darauf, wie kompetent
Lehrpersonen sich und ihr Kollegium
wahrnehmen.

→ Wir sind didaktisch qualifiziert.

Aktivitäts-
erleben

... bezieht sich darauf, was
Lehrpersonen tun, um ihre Schüler zu
unterstützen.

→ Wir bemühen uns, möglichst viele
Schülerinnen und Schüler in unserem
Unterricht zu erreichen.

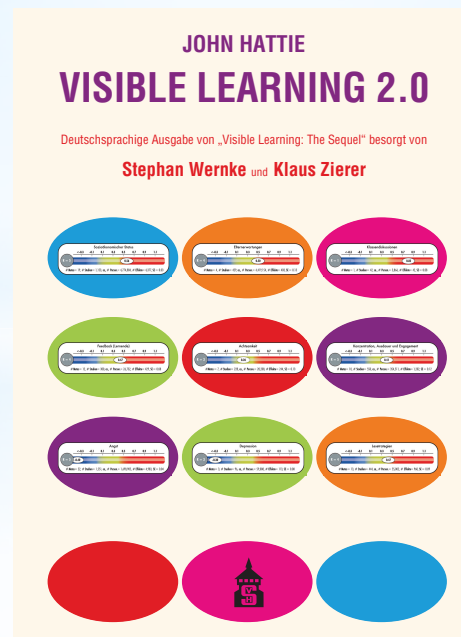
Einfluss-
erwartung

... bezieht sich auf die Erwartung der Lehrpersonen, einen Einfluss auf das Lernen und ihre Schülerinnen und Schüler zu haben.

→ Wir sind davon überzeugt, dass wir einen wesentlichen Einfluss auf den Lernerfolg unserer Schülerinnen und Schüler haben.

Hattie für gestresste Lehrer

Zentrale Aussagen von „Visible Learning“ und wie sie im Schulalltag umgesetzt werden können



Bund der Freien
Waldorfschulen