



### Die fantastischen Vier -

Die Kompetenzen des  
21. Jahrhunderts

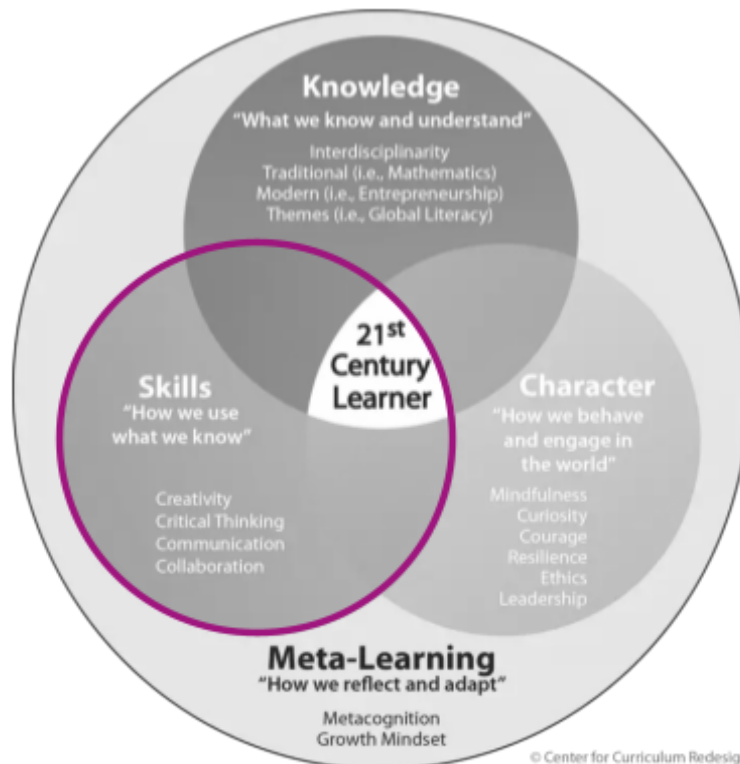
Medienberaterteam im Kreis Steinfurt / Tobias Raue (2022)

## Einleitung

“Die rasanten wie nachhaltigen Veränderungsströmungen in der VUKA-Welt werden neue Formen von Unternehmensorganisationen erforderlich machen. Wie gelingt es uns, motivierte und engagierte Lernende zu fördern und darauf vorzubereiten, die unvorhersehbaren Herausforderungen der Zukunft (ganz zu schweigen von der Gegenwart) zu bewältigen? (...)

Es steht außer Frage, dass Fachwissen auf Höhe der Zeit immer von Bedeutung bleiben wird. Innovative und kreative Menschen haben in der Regel stets besondere Fähigkeiten in einem Wissens- oder Praxisfeld. Und auch wenn Lernen zu lernen eine wichtige Kompetenz ist, so lernen wir das Lernen doch immer an einem konkreten Gegenstand. Lernerfolg definiert sich heute nicht mehr in der Hauptsache darüber, dass wir unser Wissen einfach wiedergeben können, sondern darüber, dass wir unser Wissen erweitern und auf neuartige Situationen anwenden können. Einfach gesagt: Die Welt belohnt Menschen nicht mehr für ihr Wissen - Suchmaschinen wissen alles - sondern für das, was sie mit ihrem Wissen anfangen können. Dafür, wie sie sich in der Welt verhalten und wie sie sich wandeln können. Das macht heute den Unterschied aus.

Deswegen geht es in der Bildung heute mehr um **Kreativität**, **kritisches Denken**, **Kommunikation** und **Kollaboration**, um modernes **Wissen** (dazu gehört die Fähigkeit, das Potential neuer Technik zu erkennen und zu nutzen) und schließlich um **Charaktereigenschaften**, die erfüllten Menschen helfen, mit anderen zusammenzuleben, zusammenzuarbeiten und eine nachhaltige Menschheit aufzubauen.



Die 4K-Kompetenzen (im engl. Original 4Cs-Skills) als Teil der  
Vier Dimensionen der Bildung für das 21. Jahrhundert

In unserer traditionellen Herangehensweise haben wir Probleme in kleine handhabbare Stücke heruntergebrochen und Schülerinnen und Schülern Techniken für den Umgang mit diesen Teilstücken beigebracht. Heutzutage entsteht Wertschöpfung auch darüber, verschiedene Einzelteile zusammenzufügen. Dazu braucht es Neugier, Aufgeschlossenheit und die Fähigkeit, Verbindungen zwischen Ideen zu finden, die bisher vermeintlich gar nichts miteinander zu tun hatten. Dafür muss man auch mit Wissen vertraut beziehungsweise für Wissen empfänglich sein, das bisher außerhalb des eigenen Feldes lag. Wenn wir unser ganzes Leben nur innerhalb der Grenzen einer einzelnen Disziplin verbringen, werden wir nicht die Vorstellungskraft entwickeln, die es braucht, um die einzelnen Punkte miteinander zu dem Bild zu verbinden, aus dem die nächste Erfindung erkennbar wird.

Die Welt ist nicht mehr in Spezialisten einerseits und Generalisten andererseits aufgeteilt. Spezialisten haben tiefgehende Kenntnisse und Fähigkeiten in einem eng abgegrenzten Feld. Ihre Expertise wird von Gleichgesinnten anerkannt, findet aber jenseits ihres Fachgebietes kaum Wertschätzung. Generalisten haben einen großen Aktionsradius, aber in diesem nur begrenzte Kenntnisse und Fähigkeiten.

Heute kommt es immer mehr auf **Versatilität** an, also auf Vielseitigkeit, Beweglichkeit und Wandelbarkeit. Versatiliten können fundierte Kenntnisse auf eine ständig wachsende Bandbreite von Situationen und Erfahrungen anwenden. Sie entwickeln dabei neue Kompetenzen, bauen Beziehungen auf und wechseln in neue Rollen. Sie sind in der Lage, sich immer wieder umzustellen, zu lernen, sich zu entwickeln, sich selbst zu positionieren und in einer sich schnell verändernden Welt neu zu positionieren.“

**(Andreas Schleicher, Direktor für Bildung bei der OECD)<sup>1</sup>**

---

---

<sup>1</sup> Einleitung zitiert nach: CHARLES FADEL u. a: Die vier Dimensionen der Bildung. Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen, Hamburg, 2019.

## Kreativität



Schüler:innen, die eine Kreativkompetenz entwickelt haben, verfügen über ein divergentes Denken. Sie sind in der Lage, Ideen zu generieren, sie zeigen sich geistig beweglich, sind flexibel und originell. Sie sind in der Lage, Neuem aufgeschlossen zu begegnen und es in ihr Denken, Lernen und Arbeiten zu integrieren. Es ist (noch) eines der wichtigen Unterscheidungsmerkmale gegenüber den programmierten Algorithmen der KIs.



### Weder Schöpfung noch Erfindung

Kreativität wird oft mit künstlerischer Schöpfung in Kunst, Musik, Literatur etc. gleichgesetzt. Doch dies wäre zu eng gedacht. Es muss auch nicht eine neue Erfindung oder Idee für die Menschheit sein. Das wiederum wäre zu groß interpretiert. Nein - es ist das Neue für jeden einzelnen, das zur Kreativität in Denken, Lernen und Arbeiten anregt.

**Kreativität** ist zum einen ein integraler Bestandteil des Wissens wie Mathematik oder Entrepreneurship. Zum anderen zeigt es sich in Fähigkeiten und Methoden wie beim wissenschaftlichen Denken oder im Design Thinking. Kreativitätsförderung wird das Lernziel Wissenserwerb ergänzen und fördern.

**Im Unterricht** kann die Lehrkraft den Kompetenzerwerb ermöglichen, indem sie Neues in den Unterricht integriert. Hier bieten sich zwei Stoßrichtungen an: Eine Neuartigkeit im Inhalt oder eine Neuartigkeit in der Form. Um die Lernenden nicht zu überfordern, sollten die Lehrer:innen lerngruppenspezifisch den Freiheitsgrad sukzessive erhöhen (Das betrifft im Übrigen alle Kompetenzbereiche). In der Literatur findet sich z. B. eine Taxonomie von der reinen Imitation über Variation, Kombination, Transformation bis hin zur Schöpfung eines neuen Originals. Offene Aufgabenstellungen und Lernformate fördern den kreativen, neuen Umgang mit den Inhalten. Aber das Unterrichtsetting muss sich den Lernvoraussetzungen der Klasse anpassen, um eine kontraproduktive Überforderung zu vermeiden.

### Digitale Lernkatalysatoren zur Kreativität

Potential Multimedialität und Individualität

- **Stoßrichtung Form:** Im Zentrum stehen Anwendungen, die die Schöpfung multimedialer, digitaler Lernprodukte durch die Lernenden ermöglichen. Das sind Apps zur Erstellung verschiedener Formate zur Darstellung oder Transkription des Fachinhaltes, die z. B. eine Erstellung eines interaktiven Bildes (wie ThingLink), einer Webseite, eines Wikis, eines eBooks (z. B. mit BookCreator oder Pages), einer MindMap (per kits.blog) oder einer Präsentation (mit PowerPoint, Keynote, Prezi oder Sway) ermöglichen.
- **Stoßrichtung Inhalt:** Die Digitalität ermöglicht es den Schüler:innen, relativ niederschwellig, individuelle, inhaltliche "Sprünge" zu absolvieren. Die Lehrkraft kann im Vorfeld

unterschiedliche inhaltliche Zugänge oder Niveaustufen vorbereitend auf digitale Pinnwände (wie TaskCard oder Padlet), in eBooks (mit Hilfe von BookCreator), Wikis oder Lernmanagementsystemen wie LOGINEO LMS kuratiert bereitstellen.

The infographic is titled "4K-Kompetenzen" and features four icons representing different competencies. The main focus is on "Kreativität", defined as "die Aufgeschlossenheit gegenüber Veränderungen". It includes three sub-sections: "Für mich Neues denken" (Das habe ich zuvor noch nie gedacht.), "Für mich Neues lernen" (Ich kann für mich Neues lernen und lerne immer weiter.), and "Für mich Neues arbeiten" (Ich kann Aufgaben bearbeiten, die ich vorher noch nicht kannte.). A speech bubble says "„Sei neugierig!“" and a photo of a student is shown on the right.

4K-Kompetenzen

**Kreativität** ist die Aufgeschlossenheit gegenüber Veränderungen

**Für mich Neues denken**  
Das habe ich zuvor noch nie gedacht.

**Für mich Neues lernen**  
Ich kann für mich Neues lernen und lerne immer weiter.

**Für mich Neues arbeiten**  
Ich kann Aufgaben bearbeiten, die ich vorher noch nicht kannte.

„Sei neugierig!“

## Kritisches Denken



Um im Sinne der Kreativität neu denken, lernen und arbeiten zu können, bedarf es einer Kompetenz, den begleitenden Prozess zu steuern - *selbst* zu steuern. **Kritisches Denken** bedeutet vernünftiges, gesteuertes, reflektierendes Denken, bei dem die Lernenden selbst logisch und systematisch vorgehen und dabei mit Komplexität umgehen können. In all dem schwingt eine hohe Selbstverantwortung mit. Das Denken wird selbstgesteuert, selbstdiszipliniert, selbstüberwacht und selbstkorrigierend.

Schüler:innen, die kritisch denken, nehmen Vorgedachtes und Vorgegebenes quellenunabhängig auf und prüfen die Informationen auf ihre Substanz. Sie besitzen die Fähigkeit zur Analyse, Abwägung von Alternativen, Formulierung von Synthesen, Reflektion und zur Informationsbewertung. Insbesondere im letzten Punkt wird das "kritische" betont. Die Schüler:innen werden befähigt, nicht alle Behauptungen als wahr hinzunehmen.



**Weder Bewerten noch Problematisieren**

Kritisches Denken assoziiert man direkt mit den Kommentarspalten in Zeitungen oder Social Media. Vielleicht fallen einem auch die Rezensionen in den WebShops ein. Doch das ist es nicht. Auch ein Problematisieren von Situationen oder ein wacher Blick auf Informationsquellen engt das Verständnis vom kritischen Denken zu sehr ein.

**Im Unterricht** unterstützen solche Settings die Kompetenzentwicklung i. S. d. **kritischen Denkens**, die eine Selbststeuerung und Selbstverantwortung im Lernprozess ermöglichen. Möglicherweise sind es Projekte, die eine Informationsanalyse notwendig machen, die eine Aufgabenanalyse und -synthese ermöglichen, die einen Perspektivwechsel aufzeigen oder induktiv ein Erkennen von Mustern oder das Begreifen von abstrakten Ideen einleiten. Eine Dokumentation und Reflexion des eigenen Lern-, Denk- und Arbeitsprozesses auf Metaebene unterstützt das **kritische Denken**.

### Digitale Lernkatalysatoren zum **kritischen Denken**

Potential Individualität

Das digitale Umfeld von Schule hilft, den individuellen Lernvoraussetzungen und -prozessen der Schüler:innen gerecht zu werden. Die Lehrkräfte stellen der Lerngruppe Informationen in unterschiedlichen Zugangs- und Verarbeitungswegen zur Verfügung - ggf. mit assistiver oder stützender Technologie. Das können Informationen in unterschiedlicher Breite und Tiefe und in differenzierter multimedialer "Darreichungsform" sein. Eine digitale Bereitstellung vereinfacht den Zugang (z. B. über Lernmanagementsysteme wie LOGINEO LMS). Die Lernenden wählen dann ihre individuell präferierten Lernmaterialien, Übungsformate und Schwerpunkte. Mit Hilfe von digitalen Übungs-

und Überprüfungsformaten wie Learningapps oder einem Aufgabentool im LMS gelingt ein sanktionsfreies Feedback.

Hilfreich für eine Rückschau auf Prozess und Produkt ist eine digitale Ablage der individuellen Lernprodukte und eine entsprechend einsehbare Organisation des Prozesses.

Für die Reflexion auf Metaebene können prozessbegleitende Feedbacktools eingesetzt werden. Die stehen in vielen LMS zur Verfügung. Ein Chat oder ein Audio- bzw. Videofeedback ermöglicht neue Feedbackformate. Das Feedback kann auf digitalem Wege auch asynchron, formativ (also prozessbegleitend) und durch verschiedene Perspektiven (Peer2Peer, Coach2Peer) erfolgen.

The infographic features four icons at the top representing different competencies: a head with a lightbulb, a head with gears, a head with a network, and a head with a speech bubble. Below them is the text '4K-Kompetenzen'. A speech bubble on the right says '„Mach es selbst!“'. The main title reads 'Kritisches Denken ist der eigenständige Umgang mit Information.' Below this are three rounded rectangular boxes, each with a title and a description:

- Selbstgesteuert denken**  
Ich denke selbstgesteuert und selbstverantwortlich.
- Selbstgesteuert lernen**  
Ich lerne selbstgesteuert und bearbeite komplexe Probleme.
- Selbstgesteuert arbeiten**  
Ich arbeite nicht nur nach, sondern kann selbst arbeiten.

The background of the infographic shows a faint image of a smiling student with glasses and a backpack holding books.

## Kollaboration



Den beruflichen wie gesellschaftlichen Herausforderungen werden die verantwortlichen Organisationen in Zukunft verstärkt über eine Zusammenarbeit in multiprofessionellen Teams begegnen. Schon jetzt reagieren und agieren Systeme mit agilen Strukturen und Prozessen auf die Aufgabenstellungen der VUKA-Welt. Doch soziale Strukturen wie Harmoniebedürfnis, Angst oder der Wunsch nach Zugehörigkeit führen zu Groupthink und so zu einem suboptimalen Konsens. Partikularinteressen und Organisationsblindheit zur Schwarmdummheit! Ein Team führt nur dann zu sinnvollen Ergebnissen, wenn Kollaborationskompetenz vorhanden ist.



### Weder Arbeitsteilung noch T.e.a.m.

Kollaboration ist nicht Gruppenarbeit im klassischen Sinn. Hier wird über Arbeitsteilung mit spezifisch zugeordneten Aufgaben ein Gesamtergebnis als Summe aller Teile erreicht. Die einzelnen Mitglieder haben keine oder kaum Kenntnis über die parallel stattfindenden Prozesse der anderen Mitglieder. Eine Prozessorganisation durch das Team ist selten intendiert.

**Kollaboration** ist eine effektive und respektvolle Zusammenarbeit. Basis bildet ein Kompromiss für ein gemeinsames Ziel und die Übernahme von Verantwortung für das Ergebnis der Gruppe. Eine wirksame Kollaboration beinhaltet auch den gemeinsamen Diskurs über und die Steuerung des Lern-, Denk- und Arbeitsprozesses. Der läuft nicht mehr parallel, sondern sequentiell (und asynchron) ab. Im Gegensatz zur Kooperation ist jedes Teammitglied in die Produktion aller Ergebnisse eines Projektes involviert. Während die Kooperation die gemeinsame Zielverantwortung betont, stellt die Kollaboration also die Prozessverantwortung in den Mittelpunkt. Die Selbststeuerung löst die Fremdsteuerung ab. Eine logische Fortführung des **kritischen Denkens**.

**Im Unterricht** unterstützen die Lehrkräfte die Kompetenzentwicklung durch die schrittweise Begleitung der Lerngruppen in die Prozessverantwortung und -organisation. Rudimentäre Rahmenbedingungen wie Gruppenvereinbarungen und Verantwortungsübernahme spielen eine wichtige Rolle. Fragetechnik, aktives Zuhören und eine Perspektivempathie sind wichtiger Baustein für ein gruppen- und nicht machtdominiertes Ziel. Anonymisiertes Brainstorming und eine Kommentierung ad rem statt ad personam können über entsprechende Anwendungen erreicht werden. Der Einsatz von Projektmethoden wie Kanban, Scrum, Design Thinking oder andere "geführte" Prozessstrukturen helfen den Kindern und Jugendlichen, in komplexen Herausforderungen Strukturen aufzubauen.

### Digitale Lernkatalysatoren zur Kollaboration

Potential Vernetzung

Da Kollaboration im beruflichen Alltag immer wichtiger wird, sind die Optionen hier vielfältig. Der Prozessstart und seine Gestaltung

sowie die Produktgestaltung können bequem synchron wie asynchron, gruppenintern oder -übergreifend, ortsbezogen oder -unabhängig gestaltet werden.

Zur *Prozessinitiierung* können verschiedene Anwendungen zum anonymen Brainstormen wie das Mindwandel oder MindMap von Kits.Tools, Abstimmungstools wie Oncoo oder Slice komplexe Diskussionstools wie die Argumentationswippe oder Kialoedu eingesetzt werden.

*Die Prozessgestaltung* dokumentieren die Teams im Netz mit den typischen Boardtools wie TaskCards, Trello oder Meistertask. Offene Boards wie Miro oder Whiteboards können von der Lehrkraft vorstrukturiert und jederzeit eingesehen werden. Einige LMS bieten hier weitere integrierte Lösungen.

*Die Apps zur Produktgestaltung* sind im besten Falle in der Lage, asynchron wie kollaborativ bearbeitet zu werden und bieten eine Kommentarfunktion. Nahezu alle cloudbasierten Officetools bieten diese Option. Eine Hinführung mit einem reinen Schreibtool wie ein Etherpad (zumpad) ist sinnvoll. Darüber hinaus stehen für spezielle Anforderungen spezifische Pads wie EdjeNotes, Ethermap oder Bullsheet zur Verfügung. Auch viele Anwendungen zur Erstellung kreativ-digitaler Lernprodukte haben kollaborative Zugänge und erlauben eine (zeitgleiche) gemeinsame Bearbeitung. Beispiele wären der Book Creator online, Sway, Wikis, Podcasts per BandLab Edu oder Prezi.

The infographic features a header with four icons representing different competencies: a lightbulb, a gear, a network of nodes, and a person speaking. Below the icons is the text '4K-Kompetenzen'. A central text block reads: 'Kollaboration ist das effektive, kompromissbereite und verantwortungsvolle Miteinander.' To the right, a speech bubble contains the quote '„Plant und handelt gemeinsam!“' next to a photo of a smiling student with a backpack. Below the main text are three rounded rectangular boxes, each with a title and a description: 1. 'Gemeinsam denken' with the description 'Ich denke mit anderen aktiv und bewusst gemeinsam.' 2. 'Gemeinsam lernen' with the description 'Ich lerne in Zusammenarbeit mit anderen.' 3. 'Gemeinsam arbeiten' with the description 'Ich bearbeite Aufgaben im Team mit anderen.'

4K-Kompetenzen

„Plant und handelt gemeinsam!“

**Kollaboration** ist das effektive, kompromissbereite und verantwortungsvolle Miteinander.

**Gemeinsam denken**  
Ich denke mit anderen aktiv und bewusst gemeinsam.

**Gemeinsam lernen**  
Ich lerne in Zusammenarbeit mit anderen.

**Gemeinsam arbeiten**  
Ich bearbeite Aufgaben im Team mit anderen.

## Kommunikation



In der Kultur der Digitalität hat die **Kommunikation**skomptenz an Relevanz als auch an Vielfalt zugenommen. Die Kommunikation bildet eine Art Querschnittskompetenz innerhalb der 4K. Eine sinnvolle **Kollaboration** benötigt eine offene und verstehende **Kommunikation** untereinander. Das **kritische Denken** bedarf der Fähigkeit, seinen eigenen Prozess kommunikativ zu reflektieren. Und die **Kreativität** können die Lernenden als Kommunikationsform gestalten oder ihr Denken, Lernen und Arbeiten kommunizieren. In einer Gesellschaft, in der jede und jeder die Möglichkeit hat, Meinungen, Ergebnisse, Kommentare, Geschichten oder andere Artefakte über das World Wide Web zu posten, ist **Kommunikation** ein Teil der gesellschaftlichen wie politischen Teilhabe.



### Weder Messenger noch Schulz von Thun

Kommunikation - auch in der Digitalität - bezieht sich mitnichten auf das korrekte Formulieren einer Mail oder das Bedienen eines Messengers. Es ist auch nicht verknüpft mit einer möglichst lauten oder durchsetzungsstarken Meinung in den SocialMedia-Kanälen. Erst recht sind es nicht reine Präsentationsskills oder Kenntnisse über Kommunikationsmodelle.

**Kommunikation** ist die Kompetenz im Umgang mit verschiedenen Kommunikationsoptionen. Sie zielt zunächst auf vielfältige Arten wie verbaler, nonverbaler und schriftlicher **Kommunikation**. Im Rahmen der Digitalität müssen multimediale Ausdrucksweisen (Audio, Video, AR und VR) mitgedacht werden. Durch die Globalisierung gewinnt adäquates Kommunikationsverhalten in den unterschiedlichen Kulturen zunehmend an Bedeutung und ist sicher nicht auf den reinen Spracherwerb beschränkt. Am Ende ist man in der Lage, zu informieren, zu instruieren, zu motivieren und zu beeinflussen. Dabei wählt man das geeignete Kommunikationsmedium. Ziel ist es, auszudrücken, was man lernt bzw. wie man arbeitet oder denkt.

*Im Unterricht* nimmt die **Kommunikation** ebenfalls eine Querschnittsaufgabe ein. Lehrkräfte, die Kreativität, kritisches Denken oder Kollaboration zulassen, werden ausreichend Kommunikationsanlässe bieten. Die sollten immer bidirektional gestaltet sein, um eine wirkliche Interaktion gewährleisten zu können. Nur so erhalten die Lernenden das wichtige Feedback. Darüber hinaus sollte Schule den Schüler:innen die Möglichkeit geben, sich in einer (Teil)Öffentlichkeit auszudrücken. Der pädagogische Schonraum kann für erste Gehversuche für Kommunikation per Webseite, Wiki, Podcast, Blog, Video oder SocialMedia genutzt werden. Darin werden die Fachinhalte zielgruppenadäquat aufbereitet. Wichtige medienpädagogische Hinweise in Bezug auf Persönlichkeitsrecht, Urheberrecht und Netiquette können an dieser Stelle situativ sinnvoll eingeflochten werden.

## Digitale Lernkatalysatoren zur **Kommunikation**

Potential Referentialität / Teilgabe

**Kommunikation** innerhalb der Lerngruppe findet z. B. neben dem analogen Austausch über Chats in den LMS, der Kommentarfunktion in den kollaborativ genutzten Tools (s. o.) oder über (anonyme) Abstimmungen und Diskussionen statt (s. o.).

Eine Öffnung nach außen bieten integriert im Tool einige Kommunikationsplattformen. Wer mit Lerngruppen außerhalb der eigenen Schule in Kontakt treten möchte, kann sich der Kommunikationsfunktionen auf verschiedenen Boardtools wie Miro, Trello & Co. bedienen. Mit dem Programm eTwinning forciert die EU den länderübergreifenden Austausch. Auch das ist eine hilfreiche Option. Grundsätzlich kann auch das schuleigene Videokonferenztool ganz niederschwellig für einen Austausch mit Lerngruppen auf der ganzen Welt genutzt werden. Auch hier können digitale Boards wie TaskCard einen Austausch ermöglichen. Kleinere sprachliche Barrieren umschiffen die Schüler:innen bereits heute per deepl.com.

Mögliche *Kommunikationsoptionen* trainieren die Schüler:innen mit kleinen digitalen Produkten wie

- Videos (per Clips, iMovie, MovieMaker, Spark Video)
- Audios (per GarageBand, Anchor, BandLab, Audacity)
- Wikis (per ZUM.Projekte, Teams oder LMS-integriert)
- Blogs (per WordPress, Blogger)
- Homepages (per Spark Page, Sway)
- SocialMedia-Post (per zeoboob oder Fake-Accounts)

4K-Kompetenzen

„Höre zu und teile Dich mit!“

**Kommunikation** ist der Umgang mit verschiedenen Kommunikationsoptionen.

**Mitteilen des Denkens**  
Ich rede über mein Denken und verstehe das Denken von anderen.

**Mitteilen des Lernens**  
Ich kommuniziere während des und über das Lernen.

**Mitteilen des Arbeitens**  
Ich rede über mein eigenes Arbeiten und kann das Arbeiten der anderen verstehen.

4K-Kompetenzen

„Sei neugierig!“

**Kreativität** ist die Aufgeschlossenheit gegenüber Veränderungen

<p><b>Für mich Neues denken</b></p> <p>Das habe ich zuvor noch nie gedacht.</p>	<p><b>Für mich Neues lernen</b></p> <p>Ich kann für mich Neues lernen und lerne immer weiter.</p>	<p><b>Für mich Neues arbeiten</b></p> <p>Ich kann Aufgaben bearbeiten, die ich vorher noch nicht kannte.</p>
---	---	--

4K-Kompetenzen

„Mach es selbst!“

**Kritisches Denken** ist der eigenständige Umgang mit Information.

<p><b>Selbstgesteuert denken</b></p> <p>Ich denke selbstgesteuert und selbstverantwortlich.</p>	<p><b>Selbstgesteuert lernen</b></p> <p>Ich lerne selbstgesteuert und bearbeite komplexe Probleme.</p>	<p><b>Selbstgesteuert arbeiten</b></p> <p>Ich arbeite nicht nur nach, sondern kann selbst arbeiten.</p>
---	--	---

4K-Kompetenzen

„Plant und handelt gemeinsam!“

**Kollaboration** ist das effektive, kompromissbereite und verantwortungsvolle Miteinander.

<p><b>Gemeinsam denken</b></p> <p>Ich denke mit anderen aktiv und bewusst gemeinsam.</p>	<p><b>Gemeinsam lernen</b></p> <p>Ich lerne in Zusammenarbeit mit anderen.</p>	<p><b>Gemeinsam arbeiten</b></p> <p>Ich bearbeite Aufgaben im Team mit anderen.</p>
--	--	---

4K-Kompetenzen

„Höre zu und teile Dich mit!“

**Kommunikation** ist der Umgang mit verschiedenen Kommunikationsoptionen.

<p><b>Mitteilen des Denkens</b></p> <p>Ich rede über mein Denken und verstehe das Denken von anderen.</p>	<p><b>Mitteilen des Lernens</b></p> <p>Ich kommuniziere während des und über das Lernen.</p>	<p><b>Mitteilen des Arbeitens</b></p> <p>Ich rede über mein eigenes Arbeiten und kann das Arbeiten der anderen verstehen.</p>
---	--	---