****

**Rückwärtiges Lerndesign: rein.denken 1**

Lerndesign ist eine **Kompetenz**, ein **Prozess** und ein **Produkt** und folgt den Prinzipien **„Das Ziel ist das Ziel“** und **„viele Wege führen nach Rom“**.

Lerndesign steht zunächst für eine pädagogische **Kompetenz** und einen **Prozess** für die **curriculare Entwicklung**. Im Hinblick auf den Lehrplan übersetzt und präzisiert die Lehrperson die fachlichen Inhalte für ihre Schüler\*innen, um das Fundament für ein robustes Curriculum als Laufweg des Lernens zu schaffen.

Ein Lerndesign ist aber auch ein **Produkt**, ein **ein- bis zweiseitiges Dokument**, das die inhaltliche Entwicklung (das, was am Ende beurteilt wird) im Vorfeld der methodisch-didaktischen Unterrichtsplanung kompakt erfasst, und es ist der **Prozess, der zum Produkt führt**. Der Prozess des Lerndesigns ist das Werkzeug dazu.

Das ein- bis zweiseitige Produkt Lerndesign besteht aus **Kernideen und Kernfragen**, die den Ausgangspunkt für die anderen Elemente darstellen. **Lernziele** konkretisieren, was die Schüler\*innen **wissen, verstehen und tun können** sollen. Vordefinierte **Aufgaben** und **Kriterien** für die **Leistungsbeurteilung**, welche im Einklang mit den Lernzielen sind, runden das Lerndesign ab.

Die Abbildung vom Wesentlichen ist ein Leitfaden für den Unterricht. Es **steuert das WAS und nicht das WIE**. So sind Lehr- und Lernprozesse nach dem ersten **Prinzip „vom Ende her – Das Ziel ist das Ziel“** möglich, mit dem unverhandelbaren Ziel stets vor Augen. Für Lehrende und Lernende wird Handlungsspielraum auf dem Lernweg geschaffen, um Diversität proaktiv Raum zu schaffen und dem zweiten **Prinzip „viele Wege führen nach Rom“** gerecht zu werden.