

DENKENDE KLASSENZIMMER

GUTE DENKAUFGABEN

1 Low Floor

Alle können mit ihrem Vorwissen anfangen.

2 High Ceiling

Die Aufgabe fordert auch starke Lernende.

3 Open Middle

Verschiedene Lösungswege sind möglich.

4 Evolving Complexity

Die Aufgabe wird Schritt für Schritt kniffliger.

5 Novelty

Ein bekanntes Rezept / Verfahren reicht hier nicht aus.

6 Engaging Context

Eine Frage oder Geschichte macht neugierig.



nach PETER LILJEDAHN

DENKENDE KLASSENZIMMER

GUTE DENKAUFGABEN

1 Low Floor

Alle können mit ihrem Vorwissen anfangen.

2 High Ceiling

Die Aufgabe fordert auch starke Lernende.

3 Open Middle

Verschiedene Lösungswege sind möglich.

4 Evolving Complexity

Die Aufgabe wird Schritt für Schritt kniffliger.

5 Novelty

Ein bekanntes Rezept / Verfahren reicht hier nicht aus.

6 Engaging Context

Eine Frage oder Geschichte macht neugierig.



nach PETER LILJEDAHN

DENKENDE KLASSENZIMMER

GUTE DENKAUFGABEN

1 Low Floor

Alle können mit ihrem Vorwissen anfangen.

2 High Ceiling

Die Aufgabe fordert auch starke Lernende.

3 Open Middle

Verschiedene Lösungswege sind möglich.

4 Evolving Complexity

Die Aufgabe wird Schritt für Schritt kniffliger.

5 Novelty

Ein bekanntes Rezept / Verfahren reicht hier nicht aus.

6 Engaging Context

Eine Frage oder Geschichte macht neugierig.



nach PETER LILJEDAHN

DENKENDE KLASSENZIMMER

GUTE DENKAUFGABEN

1 Low Floor

Alle können mit ihrem Vorwissen anfangen.

2 High Ceiling

Die Aufgabe fordert auch starke Lernende.

3 Open Middle

Verschiedene Lösungswege sind möglich.

4 Evolving Complexity

Die Aufgabe wird Schritt für Schritt kniffliger.

5 Novelty

Ein bekanntes Rezept / Verfahren reicht hier nicht aus.

6 Engaging Context

Eine Frage oder Geschichte macht neugierig.



nach PETER LILJEDAHN

