

Digitale Lernprodukte als Leistungsnachweise

*Erfahrungen und Ergebnisse aus dem Schulversuch
„Prüfungskultur innovativ“*



STIFTUNG
BILDUNGSPAKT
BAYERN

Themen des Berichts

Digitale Lernprodukte als Leistungsnachweise	3
Potential und Anspruch	4
Ausgewählte Beispiele	6
Vorbereitung	14
Durchführung	17
Einreichung und Speicherung	19
Bewertung	19
Korrektur	20
Ausblick – Entwicklungsaufgaben im Schulversuch „Prüfungskultur innovativ“	21
Checkliste: „Erstellung digitaler Lernprodukte als Leistungsnachweise“	22

Digitale Lernprodukte als Leistungsnachweise

Hintergrund

„Prüfungskultur innovativ“ wird von der Stiftung Bildungspakt Bayern als Schulversuch auf der Grundlage von Art. 81 bis 83 BayEUG durchgeführt. Er baut auf Erfahrungen aus dem Schulversuch „Digitale Schule 2020“ auf. Die Laufzeit beträgt zwei Jahre (Schuljahr 2021/2022 und 2022/2023).

Es geht darum, digitale Aufgabenformate zu entwickeln, die kooperative und kreative Herangehensweisen auch bei der Leistungsfeststellung erlauben. Sie bilden dabei insbesondere diejenigen Kompetenzen ab, die junge Menschen für Studium, Beruf und ihr Leben in einer digitalisierten Welt brauchen.

Ziel des vorliegenden Leitfadens sowie des Schulversuchs „Prüfungskultur innovativ“ insgesamt ist, Beispiele für „good practice“ vorzulegen und mögliche Perspektiven für die Weiterentwicklung der Prüfungskultur aufzuzeigen. Es wird nicht der Anspruch erhoben, allumfassende Lösungen darzubieten. Der Leitfaden versteht sich als Orientierungshilfe und Diskussionsgrundlage.

Im vorliegenden Leitfaden werden dazu Erfahrungen der Projektschulen aus den beiden Schulversuchen „Digitale Schule 2020“ und „Prüfungskultur innovativ“ im Umgang mit digitalen Lernprodukten als Leistungsnachweis präsentiert.

Der Leitfaden bietet,

- eine Einordnung digitaler Lernprodukte als kompetenzorientierte Leistungsaufgaben,
- einen Einblick in die rechtlichen Rahmenbedingungen,
- einen Überblick über Beispiele,
- Erfahrungswerte für eine gelingende Vorbereitung und Durchführung digitaler Lernprodukte sowie
- Ansätze für die Korrektur und Bewertung digitaler Lernprodukte.

Potential und Anspruch digitaler Lernprodukte

Mit der Integration digitaler Medien verändert sich die Lernkultur an den Projektschulen aller Schularten vor allem auch hinsichtlich der Produkt- und Prozessorientierung im Unterricht.

Digitale Lernprodukte haben das Potenzial,

- den Erwerb von Medienkompetenz bei Schülerinnen und Schülern anzuleiten und sichtbar zu machen,
- die Lernenden zu motivieren, sich vertieft, selbstgesteuert und kreativ mit Lerninhalten zu beschäftigen sowie
- kooperatives Arbeiten anzubahnen.

Digitale Lernprodukte können gleichzeitig viele Anforderungen an kompetenzorientierte Leistungsaufgaben erfüllen, wie z. B. Lebens- und Anwendungsbezug oder Möglichkeiten für unterschiedliche Lösungswege und Herangehensweisen¹. Ersetzen digitale Lernprodukte einen Leistungsnachweis, ist zu berücksichtigen, dass sie einen vorangegangenen Kompetenzerwerb sichtbar machen.²

Es gibt eine breite Palette von digitalen Lernprodukten, die sich in Aufwand und Komplexität stark unterscheiden können. Das Anspruchsniveau ergibt sich dabei im Wesentlichen aus drei Aspekten:

- Schwierigkeit der Aufgabe aufgrund ihrer Komplexität bzw. der Komplexität der zu verarbeitenden Information und dem Umfang der Sprachproduktion bei der Erarbeitung der Lösung;
- technische Anforderungen bei der Erstellung, z. B. hinsichtlich der Verfügbarkeit von Hard- und Software, der notwendigen Bedienerkompetenz der Schülerinnen und Schüler oder des Formats z. B. lineare Präsentation im Vergleich zu einem Hypertext oder einem interaktiven Erklärvideo;
- notwendige überfachliche Kompetenzen während des Erstellungsprozesses, z. B. hinsichtlich der Selbstorganisation oder der Teamfähigkeit.

„Gute“ digitale Lernprodukte als Leistungsaufgaben spiegeln sowohl den fachlichen Kompetenzerwerb als auch den Zuwachs in den unterschiedlichen Bereichen der Medienkompetenz und anderer überfachlicher Kompetenzen wider. Sie sind daher anspruchsvoll und zeitintensiv – sowohl für Lehrkräfte in der Vorbereitung, Begleitung und Korrektur als auch für Schülerinnen und Schüler. Um der Gefahr einer Überlastung bzw. Überforderung vorzubeugen, ist zu überlegen,

- wie das Erstellen eines digitalen Lernproduktes als Leistungsnachweis im Schuljahr dosiert werden soll bzw. ob eine Begrenzung auf ein bis zwei produktorientierte digitale Leistungsnachweise pro Schuljahr sinnvoll ist;
- ob sich eine fächerübergreifende Erstellung anbietet;
- welche Absprachen im Kollegium bzw. in einer Fachschaft und im Jahrgangsstufenteam zum Vorgehen getroffen werden;
- wie die digitalen Lernprodukte als Leistungsnachweise im Mediencurriculum fixiert werden können und
- welche Progression von digitalen Lernprodukten innerhalb bestimmter Fächer oder Fachgruppen sinnvoll ist.

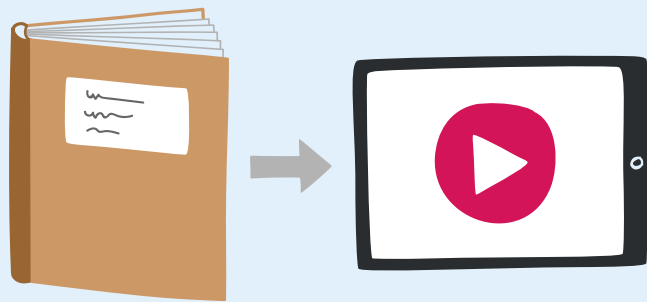
Im Verlauf der Etablierung von digitalen Lernprodukten als Leistungsnachweis ist eine Rückkopplung zwischen den Erfahrungen in der Unterrichtspraxis und der Progression im Medienkonzept hilfreich und kann ggf. dazu führen, das Medienkonzept anzupassen, wenn z. B. die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler für die Lernproduktprogression noch nicht ausreichen. So kann eine Überforderung der Lernenden vermieden werden. Absprachen im Kollegium, innerhalb der Fachschaft sowie die sich daran anschließende Fixierung der digitalen Lernprodukte im Mediencurriculum verhindern nicht nur eine Flut an Lernprodukten, sondern ermöglichen Abwechslung in der Art des Lernprodukts. So kann dem Überdruß an einem Format entgegengewirkt werden; die Motivation der Lernenden, die bei digitalen Lernprodukten grundsätzlich zu beobachten ist, wird hochgehalten.

¹ Vgl. zu den Anforderungen für kompetenzorientierte Leistungsaufgaben: Kompetenzorientierte Leistungsaufgaben – Schulartübergreifender Leitfaden, ISB München 2019; Kompetenzorientierter Unterricht – Leitfaden zur Erstellung schriftlicher Leistungsnachweise, Mittelschule ISB München 2019.

² Kleinknecht, M., Bohl, T., Maier, U., Metz, K. (Hrsg.): Lern- und Leistungsaufgaben im Unterricht. Fächerübergreifende Kriterien zur Auswahl und Analyse. Bad Heilbrunn, 2013.

Ausgewählte Beispiele

Im Folgenden werden Beispiele angeführt, die gut erprobt und so niederschwellig sind, dass sie auf andere Fächer, Jahrgangsstufen und Schularten übertragbar sind. Die Beispiele dienen als Anregung. Weitere Beispiele für digitale Leistungsnachweise werden auf der [Webseite](#) zum Schulversuch veröffentlicht.



Jahrgangsstufe

5

RS/Biologie: Herbarium digital

Die Schülerinnen und Schüler erstellen in Einzelarbeit ein digitales Herbarium (Präsentation z. B. als E-Book). Zur Bestimmung wildwachsender Blütenpflanzen nutzen sie eine App zur Pflanzenbestimmung sowie Informationen aus dem Internet. Eine festgelegte Anzahl an Blütenpflanzen muss bestimmt, beschrieben und fotografisch dokumentiert werden. Aus den Informationen gestalten die Lernenden eine Präsentation ihrer Funde und Ergebnisse. Das digitale Lernprodukt wird nach bekannten Kriterien bewertet (Vollständigkeit, Beschreibungen, Fotos, Richtigkeit der Bestimmung, Gestaltung).

GY/Deutsch: Audioaufnahme eines Vortrags bzw. Hörbuch zur Klassenlektüre

Nach eingehender Beschäftigung einer vorgegebenen Textstelle aus der Klassenlektüre (z. B. Claudia Frieser: Oskar und das Geheimnis der verschwundenen Kinder) erstellen sie zuhause eine Audiodatei ihres Vortrags, der den Spannungsbogen herausarbeitet und weitere Gestaltungsmittel nutzt. Die Audiodaten werden über die Lernplattform mebis abgegeben. In leistungsstarken Klassen kann so ein Hörbuch zur Lektüre entstehen.

Die Bewertung erfolgt auf der Grundlage der bekannten/üblichen Kriterien für einen gelungenen Vortrag.

Jahrgangsstufe

6

MS/Deutsch: Digitales Lesetagebuch zur Klassenlektüre als E-Book (für alle Jahrgangsstufen und Schularten, z. B. auch als mebis-Kurs)

Die Schülerinnen und Schüler lesen ein Jugendbuch und führen parallel zur Lektüre ein begleitendes digitales Lesetagebuch. Sie nutzen bei der Bearbeitung des E-Books analytische und produktive Verfahren zur Erschließung des Buches. Die kreative Aufgabenstellung zeigt den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeiten der multimedialen Gestaltung auf.

Die Erstellung von digitalen Lesetagebüchern als E-Book oder als mebis-Kurs bietet sich mit wachsendem Anspruchsniveau in allen Jahrgangsstufen und Schularten an. Dabei können Teilbereiche oder das Gesamtprodukt bewertet werden.

RS/Deutsch: Prozessorientiertes Schreiben (Weiterführen eines Erzählanfangs)

Der große Leistungsnachweis besteht aus zwei Teilen, beide werden im Unterricht angefertigt. Im ersten Teil planen die Schülerinnen und Schüler digital gestützt (Mindmap) ihre Erzählung und formulieren sie handschriftlich aus. Beide Produkte werden abgegeben. Nachdem die Lehrkraft das Feedback für jeden Lernenden erstellt hat, erhalten diese ihre Produkte samt Feedbackbogen zurück. In die Erzählung selbst werden keine Korrekturen (Inhalt, Sprache, RS/GR/Z) eingetragen. Die Aufgabe der Schülerinnen und Schüler ist es, ihre erste Version der Erzählung mithilfe des Feedbacks zu überarbeiten und somit zu verbessern.

Bewertung: 2/3 Produkt 1. Version; 1/3 Prozess: Verarbeitung des Feedbacks

Jahrgangsstufe

7

RS/Französisch: Mini-Videopodcast „Bienvenue dans ma vie“ – auch als Influencer-Video

Die Lernenden stellen in französischer Sprache sich selbst und alles, was ihnen in ihrem Leben wichtig ist (Familie, Freunde, Hobbies, Haustiere, Schule), in einem kurzen Videopodcast vor. Als Variante bzw. in weiteren Jahrgangsstufen gestalten Schülerinnen und Schüler einen Mini-Videopodcast im Stil eines Influencers und reflektieren deren Einfluss über Social Media.



MS/Natur und Technik: Erklärvideo zu einem Sachthema mit Greenscreen-Aufnahmen

Schülerinnen und Schüler produzieren ein Erklärvideo in NuT zum Thema „Lebewesen im Boden“. Sie arbeiten dabei mit einer Greenscreen-App, um sich auf kreative Art und Weise mit dem Thema auseinanderzusetzen. Die App ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, ihre Bilder von sich selbst mit den Aufnahmen des Waldbodens bzw. des Waldes zu verknüpfen. So können sie auch erleben und erkennen, dass Medieninhalte mit Hilfe von Greenscreens manipuliert werden können.

RS/Kunst: Digitale Selbstporträts

Nach der Auseinandersetzung mit dem Künstler Julian Opies gestalten Schülerinnen und Schüler mit Hilfe eines Tablets oder eines PCs digitale Selbstportraits nach seinem Vorbild.

Dazu setzen sie sich mit dieser Kunstrichtung auseinander, werden zum genauen Beobachten eigener typischer Eigenschaften und Merkmale angeregt und setzen diese gestalterisch um.

RS/Englisch: Virtual City Trip – Präsentation eines Städtetrips als Video

Schülerinnen und Schüler planen in Einzelarbeit einen Städtetrip und erstellen dazu ein Video, dieses wird anschließend präsentiert. Sie recherchieren Inhalte und Materialien im Internet und erarbeiten als Storyboard ein „Concept Sheet“. Nach Besprechung und ggf. Überarbeitung des „Concept Sheets“ auf der Grundlage des Feedbacks der Lehrkraft werden die Videos gestaltet. Das Concept Sheet wird in der Schule erstellt, das Video zuhause gedreht. Das Produkt wird nach vorher gemeinsam erarbeiteten Kriterien bewertet. Als Variante kann eine Phase von Peer-Feedback aus der Lerngruppe integriert werden.

GY/Chemie: Digitales Versuchsprotokoll

Zu einem von Schülerinnen und Schülern selbst durchgeführten Versuch zum Thema „Trinkwasser aus Meerwasser“ wird ein digitales Versuchsprotokoll angefertigt. Nach gründlicher Vorbereitung (Aufbau, Versuchsprotokoll, Handhabung Vektorgrafik in Word, Erarbeitung von Standards und Bewertungskriterien) erstellen die Lernenden in Partnerarbeit ein digitales Versuchsprotokoll. Dabei müssen Beschriftungen und zusätzliche Arbeitsaufträge mit Vektorgrafiken erledigt werden. Ferner muss ein Bild zum Versuchsaufbau in das Dokument eingefügt werden. Für die Partnerarbeit wird ein Bewertungsbogen erstellt.

Der Leistungsnachweis fand an der Schule während der Chemieübungsstunde (2x 90 min.) statt.



Jahrgangsstufe

9

MS/Natur und Technik: Digitales Protokoll – ein Dokument auch zur Prüfungsvorbereitung

Jeder Lernende erstellt im Laufe des Schuljahrs ein digitales Unterrichtsprotokoll für den naturwissenschaftlichen Unterricht, das als Blogeintrag in der Lernplattform gespeichert wird. Im digitalen Protokoll werden neben Stundenthema, Themenbereich eine individuelle Reflexion fixiert. Zudem produzieren die Schülerinnen und Schüler ein Erklärvideo/eine Präsentation mit Sprachaufnahme zu den wichtigsten Inhalten der Stunden, der Upload eines Fotos des Hefteintrags rundet den Blogeintrag ab. Die Erstellung erfolgt größtenteils zuhause. Die Kriterien der Bewertung sind den Lernenden bekannt.

Zum Entwurf des digitalen Protokolls erhalten die Schülerinnen und Schüler Feedback der Lehrkraft. Die Verarbeitung des Feedbacks geht mit in die Bewertung ein. Die gesammelten Einträge stehen den Lernenden als Prüfungsvorbereitung zur Verfügung. Sie nutzen die Kommentarfunktion, um passende Prüfungsfragen zum Thema zu formulieren und zu beantworten, die Klasse arbeitet im Team.

RS/Geschichte: Erstellen einer digitalen Infografik

Nach der inhaltlichen Einführung entwerfen Schülerinnen und Schüler eine Infografik zu einem vorgegebenen geschichtlichen Thema. Dazu reduzieren sie recherchierte Inhalte auf ihren Aussagekern und nutzen zur Darstellung passende selbst erstellte Grafiken. Das Ergebnis wird im Anschluss präsentiert und von der Schülerin oder dem Schüler mündlich erläutert.

GY/Deutsch: Film-Trailer zu einem Jugendbuch

Die Schülerinnen und Schüler lesen und analysieren selbständig in Gruppen einen Roman und erstellen einen Film-Trailer, z. B. als Produktwerbung oder Kaufhilfe. Sie lernen, sich im Projekt mit Hilfe eines Kanban-Boards zu organisieren und in Überarbeitungsschleifen ihr Vorgehen zu reflektieren bzw. das Produkt zu optimieren. Das Projekt ersetzt in Jahrgangsstufe 9 eine Schulaufgabe.

Jahrgangsstufe

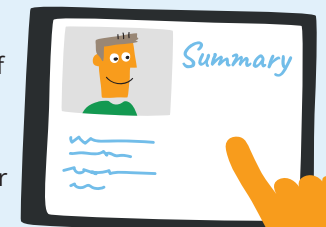
10 + höher

RS/Geschichte: Produktion eines Fake-Social-Media Beitrages als Insta-Story

Nach Einarbeitung in den Themenbereich „Kalter Krieg“ erstellen Schülerinnen und Schüler Fake-Social-Media-Beiträge. Dafür nehmen sie die Perspektive Vertreter verschiedener Länder ein und generieren Beiträge, die der Propaganda der verfeindeten Nationen entspricht. Zum Einsatz können Apps kommen, mit denen sich Social-Media-Chats imitieren lassen, z. B. fakewhats.com.

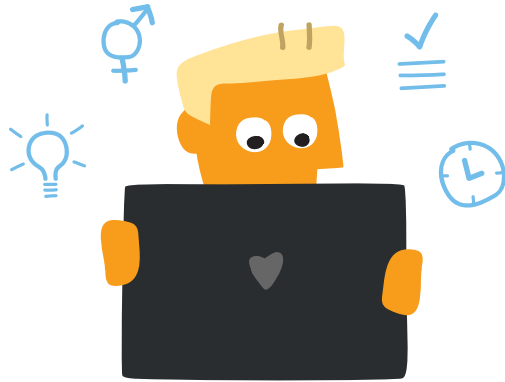
GY/Englisch: Erstellen von Wortschatzübungen

Die Schülerinnen und Schüler gestalten asynchron zu einem Themenkomplex aus Vokabelsammlungen mit einem Autorenwerkzeug Wortschatzübungen in mindestens zwei unterschiedlichen Formaten (Lückentext, Audioaufgabe, Zuordnungsaufgaben, ...). Die Kriterien der Bewertung werden vorab kommuniziert. Der Entwurf wird von der Lehrkraft gesichtet und bewertet. Nach der Korrektur wird der Beitrag auf eine klasseninterne digitale Pinnwand geladen, so dass die Übungen allen zur Verfügung stehen. Die Mitschülerinnen und Mitschüler geben dem Ersteller ebenfalls Feedback.

**GY/Geschichte: Erstellen eines Dossiers (open-media-Recherche)**

Die Schülerinnen und Schüler erstellen analog ein Länderdossier zum Thema „Frieden und Sicherheit als Aufgabe der internationalen Politik“. Dazu erhalten sie Ausgangsmaterial, recherchieren aber auch selbständig dazu. Bei dieser Leistungsaufgabe beweisen die Lernenden Recherchekompetenz (Quellenkritik) und Informationskompetenz (Abwägen von relevanten und überflüssigen Informationen; Verfassen eines klaren und präzisen Textes). Die Bewertungskriterien sind den Schülerinnen und Schülern vorab bekannt.

Vorbereitung



Während der Planung der Erstellung digitaler Lernprodukte gilt es die Rahmenbedingungen im Blick zu haben:

- Überprüfung der technischen Ausstattung der Schule bzw. der Schülerinnen und Schüler; in diesem Zusammenhang ist auch zu berücksichtigen, dass digitale Lernprodukte als Leistungsnachweise in der Regel schwerpunktmäßig in der Schule erfolgen, um den Gleichbehandlungsgrundsatz zu erfüllen;
- Einhaltung datenschutzrechtlicher Vorgaben, z. B. keine personalisierte Registrierung von Schülerinnen und Schülern auf Webseiten oder bei Apps;
- Einhaltung schulrechtlicher Vorgaben, z. B.
 - die kostenfreie Nutzung von Softwareangeboten für Schülerinnen und Schüler;
 - die fehlerfreie Funktionsfähigkeit der Geräte bzw. des Internetzugangs;
 - einheitlicher Ausgangszustand der Geräte;
 - sichere Bedienerkompetenz der Schüler (Umgang Tastatur, Schreibgeschwindigkeit Software);
 - Schutz vor unverschuldetem bzw. unbeabsichtigtem Datenverlust im Verlauf der Produkterstellung;
 - Beachtung des Gleichbehandlungsgrundsatzes, d. h. keine Bevorzugung oder Benachteiligung innerhalb einer Klasse bzw. Sicherstellen gleicher Voraussetzungen.

Zur Vorbereitung auf die digitalen Lernprodukte als Leistungsnachweise gehören auch didaktisch-pädagogische Überlegungen:

- Welches Lernprodukt eignet sich thematisch oder methodisch bzw. aufgrund der Progression im Mediacurriculum und der Kompetenzstrukturmodelle im LehrplanPLUS für die jeweiligen Fächern besonders gut?
- Welche Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie Kenntnisse sollen im Zentrum stehen?
- Wie kann die Durchführung erfolgen: nur in der Schule oder in bestimmten Phasen ggf. auch in der häuslichen Vorbereitung?
- Wie soll der Prozess der Erarbeitung strukturiert und begleitet werden, z. B. durch die Abgabe von Zwischenergebnissen oder mit Peer-Feedback?
- Welches Vorwissen ist in fachlicher, technischer und methodischer Hinsicht vorzusetzen bzw. wie ist dieses zu ermitteln; z. B. auch zu den Themen Urheberrecht, Datenschutz oder Umgang mit digitalen Werkzeugen? Es ist auch zu erwägen, Tutorials oder andere Anleitungen als Hilfen bereitzustellen.
- Wie soll die Bewertung erfolgen, z. B. hinsichtlich des Lernprozesses und des Lernprodukts, und wie sollen die Bewertungskriterien aussehen, um mit den Schülerinnen und Schülern transparent über die Anforderungen zu kommunizieren?

Die technische Komponente bei der Erstellung digitaler Lernprodukte sollte in den Vorüberlegungen ausreichend berücksichtigt werden, um eine Überforderung der Schülerinnen und Schüler zu vermeiden und um sicherzustellen, dass die notwendige Lernzeit für die Präsentation des Kompetenzzuwachs in fachlicher Hinsicht und im Bereich Medienkompetenz sichtbar wird. Aus der Arbeit der Projektschulen lassen sich dazu einige Erfahrungswerte aufführen:

- Der Einsatz von intuitiven digitalen Werkzeugen garantiert, dass sich die Schülerinnen und Schüler auf fachliche und gestalterische Aspekte konzentrieren können. Falls es sich um Apps oder andere Software handelt, die z. B. eine Vielfalt von Funktionen bietet, besteht die Gefahr der Ablenkung.
- Die eingesetzten Werkzeuge müssen – entsprechend dem Mediacurriculum – zuvor im Unterricht gut eingeführt und eingeübt sein. Es ist günstig, wenn im Kollegium Konsens besteht, welche Software eingesetzt wird, damit die Schülerinnen und Schüler in unterschiedlichen Fächern wiederholt damit arbeiten.

Auch eine Beschränkung auf eine überschaubare Anzahl von Werkzeugen bietet sich an, damit der lernförderliche Einsatz im Fachunterricht im Vordergrund steht.

- Wichtig, vor allem bei digitalen Lernprodukten als Leistungsnachweis, ist es, Schülerinnen und Schüler sowie deren Erziehungsberechtigten rechtzeitig zu informieren. In der Kommunikation ist darauf einzugehen, welcher Kompetenzerwerb sichtbar gemacht werden und wie der Prozess der Produkterstellung geplant ist. Sehr hilfreich ist es, wenn Aufgabenstellung und Bewertungskriterien vorab dargestellt werden.
- Die gemeinsame Erarbeitung von Bewertungskriterien und deren Gewichtung bzw. klare und transparente Kommunikation der Erwartungen/Kriterien samt Beurteilungsprozess unterstützen Lernende darin, ihr individuelles Vorgehen zu organisieren bzw. den Prozess der Erstellung besser zu meistern.
- In der Vorbereitungsphase bietet es sich auch an, gemeinsam beispielhafte Lernprodukte zu sichten. Auf Basis dieser Sichtung kann den Schülerinnen und Schülern dann ein Kriterienkatalog mit Gewichtung (Bewertungsbogen) ausgehändigt und besprochen oder aber zusammen mit ihnen erarbeitet werden. Er sollte die zentralen Kriterien aufführen und einen realistischen Erwartungshorizont widerspiegeln. Eine zu detailreiche Darstellung mit dem Anspruch, möglichst objektiv und transparent in der Bewertung zu sein, kann dazu führen, dass Schülerinnen und Schüler sowie deren Erziehungsberechtigte verunsichert sind oder ggf. ein Gefühl der Überforderung entsteht. Beispiele für Bewertungsbögen finden sich im [Ideenspeicher zum Schulversuch „Digitale Schule 2020“](#).
- Ist geplant, dass Schülerinnen und Schüler sich gegenseitig Feedback geben, können die Bewertungsbögen auch hierfür als Orientierungsrahmen dienen.
- Im Sinne eines abgestimmten Vorgehens ist zu erwägen, ob Bewertungsbögen, die im Jahrgangsstufenteam oder in der Fachschaft erarbeitet und abgesprochen wurden, im Mediencurriculum oder im Methoden-Mediencurriculum der Schule verankert werden.
- Bei der Erarbeitung der Bewertungsbögen ist auszuloten, in welchem Verhältnis Medien- und Methodenkompetenz zur Fachkompetenz stehen. An den Modellschulen hat sich folgender Erfahrungswert ergeben: 2/3 Fachkompetenz und 1/3 Medien- und Methodenkompetenz mit einer Sperrklausel, dass falls die fachliche Leistung schlechter als „mangelhaft“ ist, die Gesamtleistung auch nicht besser als „ausreichend“ sein kann.

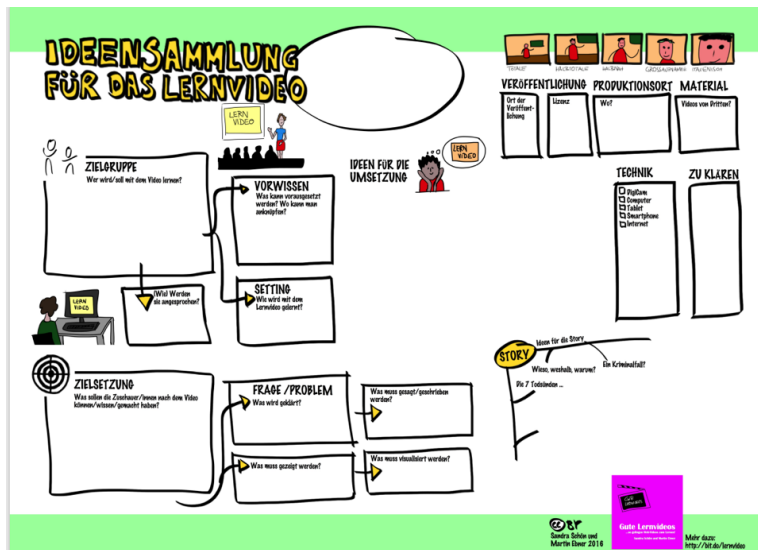
- Zu beachten ist auch, dass Schülerinnen und Schüler wissen, wie der Beurteilungsprozess geplant ist. Dabei ist beispielsweise zu kommunizieren, ob und wann z. B. Zwischenergebnisse oder die Berücksichtigung von Peer-Feedback geplant sind.
- Vorab sind der Zeitraum mit ggf. Terminen für Zwischenergebnisse sowie der geplante Ablauf bekanntzugeben. Es empfiehlt sich, diese Termine im Klassen- bzw. im Jahrgangsstufenteam abzustimmen, um zu vermeiden, dass parallel in verschiedenen Fächern digitale Lernprodukte geplant sind und es zu einer Überforderung von Schülerinnen und Schülern kommt.

Durchführung

Es ist zu entscheiden, ob

- in einer Lerngruppe Themen vorgegeben werden, aus denen ausgewählt werden kann, oder ob es eine freie Themenwahl gibt. Das Anspruchsniveau steigt, je weniger vorgegeben ist.
- Auch bei der Gruppenbildung ist zu überlegen, ob diese den Schülerinnen und Schülern freigestellt ist oder, ob im Sinne einer Kombination unterschiedlicher Stärken und Schwächen, diese von der Lehrkraft vorgegeben wird.
- Sehr hilfreich im Arbeitsprozess ist die Visualisierung der Planung des Produkts sowie des Projektfortschritts (z. B. mithilfe eines Kanban-Boards, digitalen Notizbuchs, digitalen Whiteboards oder einer digitalen Pinnwand ...).
- Wichtig sind Checklisten für Schülerinnen und Schüler als Hilfestellung im Prozess, deren Bearbeitung auch eingefordert werden kann.
- Für eine lernförderliche Nutzung der Unterrichtszeit und um sicherzustellen, dass die Qualität des Produkts gemessen ist, ist es notwendig, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Vorbereitung sorgfältig planen, z. B. in Form eines Storyboards bei der Erstellung von Videos. Der Planungsentwurf könnte ebenfalls ein Zwischenprodukt sein, das in die Bewertung einfließt.





→ Mit einer „Ideensammlung für das Lernvideo“ lässt sich der Prozess der Erstellung strukturieren.

Ein Beispiel für das Vorgehen bei der Erstellung eines Lernvideos mit regelmäßigen Feedback- und Reflexionsschleifen innerhalb des strukturierten Vorgehens als agiler Zyklus findet sich in der Publikation zum Schulversuch „Digitale Schule 2020“. Das Vorgehen ist eine Möglichkeit, die fachliche und mediale Qualität des Produkts sicherzustellen.

Auf der Webseite zum Schulversuch finden sich Planungshilfen und -vorlagen, z. B.

- zur Erstellung eines Lernvideos unter Beachtung des Prinzips „Storytelling“;
- zur Planung eines Lernvideos mit Hilfe eines „Canvas“ als Planungsgrundlage für Schülerinnen und Schüler;
- zur Gestaltung eines E-Books;
- zum Einsatz von Peer-Feedback;
- zur Bewertung von Schülerprodukten, bei denen Feedback bei der Überarbeitung von den Lernenden einzubeziehen ist.

Einreichung und Speicherung

Für die Abgabe der Lernprodukte und deren Speicherung bieten sich momentan unterschiedliche Wege unter Beachtung datenschutzrechtlicher Vorgaben an, z. B.

- Versand per E-Mail,
- Abgabe auf einem USB-Stick,
- Hochladen in eine schuleigene Cloud,
- Einstellen in der schuleigenen Lernplattform.

Bewertung

Der Ersatz von Leistungsnachweisen durch digitale Lernprodukte ist durch schulinterne Absprachen und die Verständigung auf (Mindest-)Standards für die Bewertung zu flankieren. Sehr hilfreich ist die Verankerung des Vorgehens und der Standards im Mediacurriculum der Schule. Die damit verbundene Verbindlichkeit bietet den Vorteil, dass Redundanzen bei der Erarbeitung von Bewertungskriterien vermieden werden und dass Transparenz über das Vorgehen und den Erwartungen an den digitalen Lernprodukten besteht. Auf der Basis der Absprachen können entsprechende Bewertungsbögen erstellt werden.

Bei der Definition von Kriterien bzw. von Bewertungsbögen ist zu erwägen,

- ob es notwendig ist, Experten, z. B. für Präsentationstechniken, einzubeziehen;
- wie Schülerinnen und Schüler partizipieren können;
- wie die Unterlagen das Zustandekommen einer Note für Lernende und deren Erziehungsberechtigten verständlich kommunizieren können;
- ob die Bewertungsbögen adressatengerecht für die Lernenden und deren Erziehungsberechtigten formuliert sind, z. B. hinsichtlich der verwendeten Begrifflichkeiten, des Umfangs und der Bildung der Note.
- Bei der Festsetzung der Bewertungskriterien ist das Verhältnis von Prozess- bzw. Produktorientierung zu beachten.

Dabei ist abzuwägen,

- in welchem Verhältnis der Prozess zum Lernergebnis stehen soll und
- inwieweit Teilprozesse/-Produkte bewertet werden sollen, um Fortschritte bei der Durchdringungstiefe sichtbar zu machen, z. B. hinsichtlich der Fortschritte bei der Dokumentation, der Berücksichtigung von erteiltem oder erhaltenem Feedback oder der Organisation der Teamarbeit.

Bei der Bewertung digitaler Leistungsnachweise, die nicht nur im Unterricht erbracht werden, stellt sich die Frage der häuslichen Unterstützung. Im Sinne des Gleichbehandlungsgrundsatzes ist zu beachten, dass im Vorfeld mit Schülerinnen und Schülern bzw. deren Erziehungsberechtigten zu thematisieren ist, dass der Kompetenzzuwachs der Lernenden sichtbar gemacht werden soll. Die eigenständige Leistung ist ggf. durch Lehrer-Schülergespräche zu überprüfen.

Korrektur

Wie bei anderen Leistungsnachweisen sind auch bei digital gestützten Leistungsnachweisen die Anforderungen an eine transparente Korrektur und Bewertung zu erfüllen. Damit kann es gelingen, die Akzeptanz für innovative Formate bei allen Beteiligten zu erhöhen. Es ist nicht unbedingt notwendig, das Lernprodukt nach der Korrektur wieder zur Verfügung zu stellen; wichtig ist allerdings, dass Korrektur und Benotung nachvollziehbar, z. B. mit dem Bewertungsbogen, dargestellt werden.

Weitere Möglichkeiten für eine transparente Korrektur sind z. B.

- Audiofeedback als Ergänzung zum Bewertungsbogen, z. B. als QR-Code auf dem Bewertungsbogen hinterlegt;
- Screenrecording der Rückmeldungen der Lehrkraft zu einem Erklärvideo, so dass Kommentar und Lernprodukte in einem Format zusammengeführt werden;
- Einsatz digitaler Stifte bei Geräten mit Stifteingabe.

Bei dem Wunsch von Erziehungsberechtigten, den digitalen Leistungsnachweis einzusehen, kann dies auch in der Sprechstunde der Lehrkräfte erfolgen bzw. ggf. über mögliche digitale Zugänge der Schule.

Ausblick – Entwicklungsaufgaben im Schulversuch „Prüfungskultur innovativ“

Als Schulversuch auf der Grundlage von Art. 81 bis 83 BayEUG haben die Schulen den notwendigen Freiraum, neue Formate zu erproben, und Antworten auf bisher offene Fragen zu finden.

Aktuell wird z. B. daran gearbeitet,

- welche rechtlichen Klärungen und Anpassungen notwendig sind, um digitale Leistungsnachweise grundsätzlich möglich zu machen;
- wie eine datenschutzkonforme Archivierung von digitalen Leistungsnachweisen, Respektierung und die Einsichtnahme durch Erziehungsberechtigte niedrigschwellig und sicher erfolgen kann;
- ob und welche technischen Lösungen notwendig sind, um z. B. Unterschleif und Plagiat zu verhindern;
- wie der Gleichbehandlungsgrundsatz, z. B. im Kontext der Frage der häuslichen Unterstützung, eingehalten werden kann.

Der Leitfaden in der vorliegenden Form ist als Zwischenergebnis im Schulversuch „Prüfungskultur innovativ“ zu verstehen. Über die [Webseite](#) zum Vorhaben werden fortlaufend weitere Ergebnisse zur Verfügung gestellt.

Über Anregungen und Rückfragen freuen sich die Projektleiterinnen:

Maria Girschick

(maria.girschick@stmuk.bayern.de)

Eva Stolpmann

(eva.stolpmann@stmuk.bayern.de)

Stand: Januar 2022



Checkliste „Erstellung digitaler Lernprodukte als Leistungsnachweise“

Vorbereitung und Durchführung

- ✓ Technische Rahmenbedingungen
- ✓ Rechtliche Anforderungen (Datenschutz, Schulrecht)
- ✓ Didaktisch-pädagogische Überlegungen (vgl. Mediacurriculum der Schule):
 - Art des Lernprodukts
 - Ziel(e)
 - Lernstand der Schülerinnen und Schüler
 - Zeitrahmen und Ort(e) der Erstellung
 - Umsetzung: Aufgabenstellung, Einsatz von digitalen Werkzeugen
 - Strukturierung und Begleitung des Prozesses
 - Hilfestellungen für Schülerinnen und Schüler zur Planung des Produkts
 - Möglichkeiten der Visualisierung der Planung und des Projektfortschritts
 - Ggf. Einplanen von Feedback und Überarbeitungsschleifen (agiles Arbeiten)
 - Bewertung: (Teil-)Produkte, Prozessorientierung, Gewichtung
- ✓ Information an Lernende und Erziehungsberechtigte über Art und Ablauf des Leistungsnachweises
- ✓ Digitale Möglichkeiten der Abgabe digitaler Lernprodukte und deren Speicherung
- ✓ Transparente, nachvollziehbare Korrektur und Bewertung
- ✓ Gewährleistung der Einsichtnahme durch Schülerinnen und Schüler, Erziehungsberechtigte und Respezienten
- ✓ Datenschutzkonforme und -sichere Archivierung des digitalen Leistungsnachweises (Klärung der Möglichkeiten im Schulversuch)



©2022 Stiftung Bildungspakt Bayern

Texte und Redaktion:
Eva Stolpmann, Maria Girschick

Verantwortlich für den Inhalt:
Juliane Stubenrauch-Böhme

**Geschäftsstelle Stiftung
Bildungspakt Bayern**
c/o Bayerisches Staatsministerium
für Unterricht und Kultus
Jungfernturmstraße 1
80333 München

E-Mail: bildungspakt@stmuk.bayern.de
Web: bildungspakt-bayern.de

Gestaltung und Illustration:
[Agentur2 GmbH München](http://Agentur2.GmbH.Muenchen)



STIFTUNG
BILDUNGSPAKT
BAYERN