

E-GUIDE 3:

Bewertungs- strategien & Werkzeuge

***D-Upskill.50: Intelligentes Toolkit
zur Unterstützung von erwachsenen
Arbeitnehmern und
Erwachsenenbildnern auf dem Weg
zur digitalen Höherqualifizierung
im Bildungsbereich***





Inhalt

Einführung	Fehler! Textmarke nicht definiert.
1. Bewertungsstrategien	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Einleitung.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Ziele	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Anleitung	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Repository	15
Bewertung	17
2. Analysing evidence	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Einleitung.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Ziele	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Anleitung	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Repository	22
Bewertung	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3. Feedback and Planning.....	24
Einleitung.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Ziele	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Anleitung	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Repository	26
Bewertung	28
Glossar	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Referenzen	29





Einführung

Bei der Überwachung des Lernprozesses geht es darum, die Fortschritte eines:iner Schülers:Schülerin oder einer Gruppe von Schüler:innen im Laufe der Zeit zu beobachten und zu verfolgen, um Stärken und Schwächen zu ermitteln und bei Bedarf Anpassungen der Lehr- und Lernstrategien vorzunehmen. Dies kann durch regelmäßige Tests, Rückmeldungen und Gespräche mit den Schüler:innen geschehen, aber auch dadurch, dass die Lehrkraft stets an sich selbst denkt und sich selbst bewertet.

Die Überwachung des Lernprozesses kann auch darin bestehen, dass Noten, Testergebnisse und andere Anzeichen für akademische Fortschritte von Schüler:innen gesammelt und analysiert werden. Anhand dieser Informationen lassen sich Muster und Tendenzen in Bezug auf die schulischen Leistungen der Schüler:innen erkennen, anhand derer dann entschieden werden kann, wie man den Schüler:innen helfen und ihr Lernen verbessern kann.

Wenn eine Lehrkraft beispielsweise feststellt, dass eine bestimmte Gruppe von Schüler:innen immer wieder Probleme mit einem bestimmten Fach oder einer bestimmten Fähigkeit hat, muss sie möglicherweise ihre Unterrichtsmethoden ändern, diesen Schüler:innen mehr Hilfe oder Ressourcen zur Verfügung stellen oder den Lehrplan ändern, um den Bedürfnissen dieser Schüler:innen besser gerecht zu werden. Andererseits kann ein:e Lehrer:in, der:die sieht, dass ein:e bestimmte:r Schüler:in in einem bestimmten Bereich herausragende Leistungen erbringt, anspruchsvollere Aufgaben oder Gelegenheiten zum vertieften Lernen in diesem Fach anbieten.

Es ist auch wichtig, dass die Lehrkräfte **regelmäßig mit den Eltern und Erziehungsberechtigten** über die Fortschritte ihres Kindes **sprechen** und sie in den Überwachungsprozess einbeziehen. So kann sichergestellt werden, dass alle Beteiligten zusammenarbeiten, um das Lernen und die Entwicklung des:der Schülers:Schülerin zu fördern.

Der Lernprozess kann auch mit Hilfe von Technologie überwacht werden. Diese Tools können detaillierte Daten und Analysen zu den Fortschritten, dem Engagement und der Leistung der Schüler:innen liefern, die als Grundlage für Unterrichtsstrategien und gezielte Unterstützung genutzt werden können.

Bei der Integration digitaler Aspekte in Lernen und Lehren sind digitale Technologien als unverzichtbares Element von Bewertungsstrategien von entscheidender Bedeutung. Als digital kompetenter Pädagoge sollten Sie in der Lage sein, innovative Bewertungsansätze zu entwickeln oder zu fördern, die für ausgewählte Altersgruppen von Lernenden geeignet sind. Sie können digitale Technologien nutzen, um die Fortschritte der Lernenden direkt zu überwachen, ein effektives Feedback zu ermöglichen und eine Bewertung am Ende des Lernprozesses vorzunehmen. Sie sollten die Daten analysieren, die bei der Bewertung des Lernverhaltens jedes einzelnen Lernenden entstehen, und sie zusammen mit den herkömmlichen Erkenntnissen über das Verhalten der Lernenden interpretieren, um fundierte Entscheidungen zu treffen.

Tipps: Die formative Beurteilung ist eine Art fortlaufender Test mit geringem Anspruch, der dazu dient, den Lernfortschritt und das Verständnis der Schüler:innen während einer Lerneinheit oder eines Kurses zu überprüfen. Ziel der formativen Beurteilung ist es, Schüler:innen und Lehrenden Rückmeldung über ihren Lernfortschritt zu geben, damit sie ihren Lernprozess in Zukunft verbessern



können. Beispiele für eine formative Beurteilung sind Quiz, Umfragen, Exit-Tickets und Diskussionen in der Klasse. Die formative Beurteilung wird oft mit der summativen Beurteilung verglichen, einer Bewertung des Lernerfolgs, die am Ende einer Einheit oder eines Kurses erfolgt.

1. Bewertungsstrategien



Einführung

Ziel dieses Teils des Leitfadens ist es, Sie in die Lage zu versetzen, digitale Technologien zu nutzen, um den aktuellen Fortschritt eines Lernenden zu überwachen und die Leistungen des Lernenden am Ende der Unterrichtseinheit zu bewerten. Die Vielfalt und Eignung von Bewertungsformaten und -ansätzen für Lernende durch ältere Pädagog:innen zu verbessern.

Ziele

- Einsatz digitaler Bewertungsinstrumente zur Überwachung des Lernprozesses und zur Gewinnung von Informationen über die Fortschritte der Lernenden.
- Nutzung digitaler Technologien zur Verbesserung von Beurteilungsstrategien für die Überwachung des aktuellen Lernfortschritts der Lernenden.
- Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung der summativen Bewertung in Tests.
- Einsatz digitaler Technologien zur Aufzeichnung, Speicherung und Archivierung von Lern- und Reflexionsergebnissen für einzelne Lernende, um den Nutzen des Lernens zu fördern.



- eine Vielzahl von digitalen und nicht-digitalen Bewertungsformaten zu verwenden und sich ihrer Vor- und Nachteile bewusst zu sein.
- die Angemessenheit digitaler Bewertungsansätze aufgrund von Erfahrungen kritisch zu reflektieren und Strategien entsprechend anzupassen.

Anleitung

Digitales Lernen bietet einzigartige Möglichkeiten für die Bewertung, aber auch einige Herausforderungen, die sorgfältig bedacht werden müssen. Hier sind einige Beurteilungsstrategien für digitales Lernen:

Formative Beurteilung durch digitale Werkzeuge: Digitale Tools können für eine kontinuierliche formative Bewertung während des gesamten Lernprozesses genutzt werden. Tools wie Quiz, Umfragen und Erhebungen können den Schüler:innen ein unmittelbares Feedback geben und den Lehrkräften Aufschluss darüber geben, wie sie ihren Unterricht anpassen können, um den Bedürfnissen der Schüler:innen besser gerecht zu werden.

Projektbasierte Bewertung: Digitales Lernen ermöglicht kollaborative und multimediale Projekte, die mithilfe digitaler Tools bewertet werden können. Die Schüler:innen können an Projekten arbeiten, die verschiedene Arten von Medien wie Audio, Video, Bilder und Text enthalten. Sie können auch Tools zur Zusammenarbeit wie Google Docs oder Microsoft Teams verwenden, um gemeinsam an einem Projekt zu arbeiten.

Beurteilung durch Gleichrangige: Die Beurteilung durch Gleichrangige kann dazu genutzt werden, um den Schüler:innen die Möglichkeit zu geben, voneinander zu lernen und ihren Mitschüler:innen Feedback zu geben. Digitale Tools wie Online-Diskussionsforen oder Videokonferenzen können die Beurteilung durch Gleichrangige erleichtern.

Authentische Bewertung: Digitales Lernen bietet Möglichkeiten für eine authentische Bewertung, bei der die Schüler:innen anhand von realen Aufgaben, die für ihr Leben relevant sind, bewertet werden. So könnten die Schüler:innen beispielsweise eine Website oder eine Social-Media-Kampagne erstellen, um ein reales Problem zu lösen, und ihre Arbeit könnte mit digitalen Tools bewertet werden.

Gamifizierung: Unter Gamification versteht man die Verwendung spielähnlicher Elemente, um das Lernen und die Motivation zu steigern. Mit Hilfe digitaler Tools können Spiele entwickelt werden, die das Wissen und die Fähigkeiten der Schüler:innen bewerten und ihnen ein unmittelbares Feedback geben.

Adaptive Bewertung: Mit Hilfe des digitalen Lernens können adaptive Beurteilungen erstellt werden, bei denen sich die Beurteilung an die Fähigkeiten und das Wissen der Schüler:innen anpasst. Mit Hilfe digitaler Tools können Bewertungen erstellt werden, die auf jede:n einzelne:n Schüler:in zugeschnitten sind und eine genauere Messung des Lernstands ermöglichen.

Tipps: Gamification! Mit digitalen Bewertungsinstrumenten lassen sich Lernspiele und Simulationen erstellen, die die Schüler:innen in den Lernprozess einbinden und gleichzeitig wertvolle Daten über ihre Fortschritte liefern.



Die Bewertung und Benotung von Lernenden in Lernspielen kann eine nützliche Methode sein, um ihre Fortschritte zu überwachen und Feedback zu ihrem Lernen zu geben. Im Folgenden finden Sie einige Tipps für die Bewertung und Überwachung von Lernenden in Lernspielen:

Legen Sie klare Lernziele fest: Bevor Sie ein Lernspiel zur Bewertung einsetzen, sollten Sie klare Lernziele festlegen und bestimmen, wie das Spiel den Lernenden helfen wird, diese Ziele zu erreichen.

Verwenden Sie Rubriken oder Bewertungshilfen: Rubriken oder Bewertungsleitfäden können hilfreiche Instrumente für die Benotung und Überwachung der Lernenden in Lernspielen sein. Diese Hilfsmittel sollten auf den Lernzielen basieren und die Erfolgskriterien für das Spiel klar benennen.

Überwachen Sie die Fortschritte der Lernenden: Viele Lernspiele verfügen über integrierte Überwachungswerkzeuge, mit denen Lehrkräfte die Fortschritte der Lernenden verfolgen und Bereiche erkennen können, in denen die Lernenden Schwierigkeiten haben. Diese Tools können genutzt werden, um den Lernenden Feedback zu geben und den Unterricht bei Bedarf anzupassen.

Geben Sie Feedback: Feedback ist ein wichtiger Bestandteil jedes Beurteilungsprozesses. Bei Lernspielen kann das Feedback in Echtzeit oder nach Beendigung des Spiels gegeben werden. Das Feedback sollte spezifisch sein, sich auf die Lernziele konzentrieren und Verbesserungsvorschläge enthalten.

Berücksichtigen Sie die Beurteilung durch Gleichaltrige: Die Beurteilung durch Gleichaltrige kann ein nützliches Instrument für die Bewertung und Überwachung von Lernenden in Lernspielen sein. Dieser Ansatz ermöglicht es den Lernenden, die Arbeit der anderen zu bewerten und Feedback zu geben, was die Zusammenarbeit fördern und das Lernen verstärken kann.

Gleichgewicht zwischen Benotung und Spaß: Lernspiele sollten die Lernenden ansprechen und ihnen Spaß machen. Bei der Bewertung und Überwachung der Lernenden in diesen Spielen ist es wichtig, ein Gleichgewicht zwischen der Notwendigkeit einer Bewertung und der Notwendigkeit herzustellen, dass die Lernenden Spaß am Spiel haben und motiviert bleiben, weiter zu lernen.

Gamification-Techniken für das Lernen

Sie können eine Reihe von Gamification-Techniken einsetzen, um Ihre Lernumgebung zu verbessern. Die beliebtesten davon sind:

Das Punktesystem	Abzeichen
Die Vergabe von Punkten für verschiedene Aktivitäten kann die Teilnehmer:innen dazu motivieren, sich mehr anzustrengen. Um zu zeigen, wie sehr sie sich im Laufe der Sitzung verbessert haben, wird auch der Grad ihrer Anstrengung genau dargestellt.	Abzeichen sind eine hervorragende Methode, um Menschen für ihre Leistungen zu danken und sie zu ehren. Ein Badge ist eine Form der Anerkennung in Form eines Bildes oder eines anderen virtuellen Objekts, das Sie an Ihr Profil anheften können. So können Sie zeigen, wie sehr Sie die Zeit und die Arbeit, die in das Projekt geflossen sind, zu schätzen wissen.

Bestenlisten Bestenlisten eignen sich hervorragend, um den Wettbewerb unter den Schüler:innen zu fördern, da sie sie dazu anspornen, härter zu lernen, wenn sie ihren Namen an der Spitze sehen wollen. Ein noch größerer Wettbewerb kann erreicht werden, indem die Teilnehmenden in kleinere Gruppen aufgeteilt werden und je nach Team unterschiedliche Ranglisten erstellt werden.	Herausforderungen Eine Herausforderung ist eine Aufgabe, die den Teilnehmenden Zeit und Mühe abverlangt, aber bei erfolgreicher oder falscher Lösung keine negativen Folgen hat. Zu den Herausforderungen können Lerntechniken wie das Lösen von Problemen gehören, bei denen die Teilnehmenden kreativ denken müssen, um zu einer Lösung zu gelangen.
--	--

Digitale Bewertungsinstrumente können auf verschiedene Weise eingesetzt werden, um den Lernprozess im Auge zu behalten und herauszufinden, wie die Lernenden vorankommen:

- Lernmanagementsysteme (LMS),
- Online-Quiz und -Tests und
- Video-Bewertung.

Es gibt viele LMS auf dem Markt, jedes mit seinen eigenen einzigartigen Funktionen und Vorteilen. Einige der beliebtesten und am besten bewerteten LMS sind Canvas, Blackboard, Moodle, Google Classroom und Schoology. Dies sind nur einige Beispiele für beliebte LMS, und es gibt noch viele andere auf dem Markt. Bei der Auswahl eines LMS ist es wichtig, dass Sie Ihre spezifischen Bedürfnisse und Ziele sowie die Ihrer Lernenden berücksichtigen.



Quelle:

https://www.instructure.com/sites/default/files/svg/2022-08/Canvas_Horizontal_ByInstructure_Color_RGB.svg

Canvas

Canvas ist ein Cloud-basiertes LMS, das für seine benutzer:innenfreundliche Oberfläche, seine robuste mobile App und die Integration einer Vielzahl von Drittanbieter:innen-Tools bekannt ist. Canvas wird von Bildungseinrichtungen und Organisationen verwendet, um Online-Lernaktivitäten zu verwalten, bereitzustellen und zu verfolgen. Canvas bietet Lehrkräften eine Plattform zum Erstellen und Bereitstellen von Kursinhalten, zur Interaktion mit den Studierenden über verschiedene Kommunikations- und Kollaborationstools, zur Erleichterung von Online-Bewertungen und -Benotungen sowie zur Verfolgung der Leistungen der Studierenden über Analysen und Berichte. Canvas lässt sich außerdem an die individuellen Bedürfnisse der einzelnen Einrichtungen und Lehrkräfte anpassen.



Beispiel: Nehmen wir an, Sie möchten Canvas verwenden, um das Verständnis Ihrer Schüler:innen für ein bestimmtes Thema zu bewerten. Das könnten Sie folgendermaßen tun:

- Erstellen Sie in Canvas ein Quiz, mit dem Sie das Wissen Ihrer Schüler:innen über das Thema überprüfen. Sie können Multiple-Choice-, Richtig/Falsch-, Kurzantwort- oder Aufsatzfragen erstellen.
 - Verwenden Sie Canvas, um das Quiz automatisch zu bewerten und den Studierenden eine sofortige Rückmeldung zu geben. Sie können das Quiz so einstellen, dass den Schüler:innen die richtige Antwort angezeigt wird, nachdem sie ihre Antwort abgegeben haben, und Sie können Canvas verwenden, um die Punktzahl der Schüler:innen zu berechnen und aufzuzeichnen.
 - Verwenden Sie Canvas, um Feedback zu einzelnen Fragen oder zum gesamten Quiz zu geben. Sie können Kommentare oder Anmerkungen verwenden, um den Schüler:innen spezifisches Feedback zu ihren Antworten zu geben, oder Sie können das Tool SpeedGrader verwenden, um das Quiz als Ganzes zu bewerten und Feedback zu geben. Mit SpeedGrader können Sie die von den Schüler:innen eingereichten Aufgaben an einem Ort anzeigen und anhand einer einfachen Punkteskala oder einer komplexen Rubrik benoten. Canvas akzeptiert eine Vielzahl von Dokumentformaten und sogar URLs als Aufgabenübermittlung. Einige Dokumentenzuweisungen können direkt in der Übermittlung für ein Feedback markiert werden. Sie können Ihren Student:innen auch mit Text- oder Medienkommentaren Feedback geben.
 - Verwenden Sie Canvas, um den Fortschritt und die Beteiligung der Studierenden an dem Quiz zu überwachen. Sie können sehen, wie viel Zeit die Studierenden für jede Frage aufwenden, wie viele Versuche sie unternehmen und wie sie insgesamt abschneiden. Anhand dieser Informationen können Sie feststellen, in welchen Bereichen die Schüler:innen zusätzliche Unterstützung oder Klarstellung benötigen.
- Nutzen Sie Canvas, um mit Ihren Schüler:innen über das Quiz und ihre Leistung zu kommunizieren. Sie können die Nachrichtenfunktion nutzen, um Nachrichten an einzelne Schüler:innen oder an die ganze Klasse zu senden, und Sie können Ankündigungen nutzen, um allgemeine Aktualisierungen oder Erinnerungen bereitzustellen.

Blackboard®

LEARN

Quelle:

https://www.blackboard.com/sites/default/files/styles/500w/public/2019-09/Blackboard%20PSS_learn.png?itok=4UbYkgg0

Blackboard





Blackboard LMS, auch bekannt als Blackboard Learn, ist ein webbasiertes Lernmanagementsystem, das für Bildungseinrichtungen entwickelt wurde. Es bietet Tools für die Kursverwaltung, Kommunikation, Zusammenarbeit und Bewertung. Blackboard Learn ermöglicht es Lehrkräften, Kursinhalte zu erstellen und zu verwalten, einschließlich Lehrplänen, Aufgaben, Tests und Diskussionen. Blackboard Learn bietet auch Tools für die Kommunikation und Zusammenarbeit, wie z. B. E-Mail, Messaging und virtuelle Klassenzimmer. Darüber hinaus bietet es eine Reihe von Bewertungstools, darunter Online-Tests, Umfragen und die Verwaltung von Bewertungsbüchern.

Blackboard Learn wird von vielen Universitäten und Schulen auf der ganzen Welt verwendet und ist besonders in den Vereinigten Staaten beliebt. Blackboard Learn ist bekannt für seine Flexibilität und seine Anpassungsmöglichkeiten, die es den Einrichtungen ermöglichen, die Plattform auf ihre spezifischen Bedürfnisse zuzuschneiden.



Quelle:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c6/Moodle-logo.svg/2560px-Moodle-logo.svg.png>

Moodle

Moodle ist ein Open-Source-LMS, das von Bildungseinrichtungen auf der ganzen Welt genutzt wird. Es wurde 2002 von Martin Dougiamas mit dem Ziel entwickelt, eine freie und offene Plattform für das Online-Lernen zu schaffen.

Moodle bietet eine breite Palette von Tools für die Kursverwaltung, Kommunikation, Zusammenarbeit und Bewertung. Mit Moodle können Lehrkräfte Kursinhalte erstellen und verwalten, darunter Lektionen, Aufgaben, Quiz und Foren. Moodle bietet auch Werkzeuge für die Kommunikation und Zusammenarbeit, wie z. B. Messaging, Diskussionsforen und Wikis.

Darüber hinaus bietet Moodle eine Reihe von Bewertungstools, darunter Online-Tests, Umfragen und die Verwaltung von Notenbüchern. Moodle ist in hohem Maße anpassbar, so dass die Einrichtungen die Plattform auf ihre spezifischen Bedürfnisse zuschneiden können. Moodle hat auch eine große Gemeinschaft von Entwickler:innen und Nutzer:innen, die Add-ons und Plug-ins erstellen und austauschen, um die Funktionalität der Plattform zu erweitern.

Eine der wichtigsten Eigenschaften von Moodle ist seine Flexibilität. Moodle verfügt über ein responsives Design, d. h. es kann auf einer Reihe von Geräten genutzt werden, darunter Desktops, Laptops, Tablets und Smartphones.

Insgesamt ist Moodle ein leistungsfähiges und vielseitiges LMS, das sich bei vielen Bildungseinrichtungen auf der ganzen Welt zu einer beliebten Wahl entwickelt hat. Sein Open-Source-Charakter und die starke Unterstützung durch die Community machen es zu einer kostengünstigen Lösung für Schulen und Universitäten jeder Größe.





Beispiel:

Hier ist ein Beispiel dafür, wie Moodle für die Lernbewertung verwendet werden kann:

Erstellen Sie ein Quiz: In Moodle können Lehrkräfte Quizze mit verschiedenen Fragetypen erstellen, darunter Multiple-Choice-, Kurzantwort- und Aufsatzfragen. Das Quiz kann mit einem Zeitlimit versehen werden, und die Fragen können automatisch bewertet werden.

Benutzen Sie das Bewertungsbuch: Mit dem Moodle-Benotungsbuch können die Lehrkräfte die Noten der Schüler:innen verfolgen und ihnen Feedback geben. Lehrkräfte können Bewertungskategorien und Gewichtungen einrichten und Noten für Tests, Aufgaben und andere Bewertungen hinzufügen.

Einrichten von Aufgaben: Lehrkräfte können in Moodle Aufgaben erstellen, bei denen die Studierenden ihre Arbeit online einreichen können. Moodle ermöglicht eine Vielzahl von Übermittlungstypen, darunter Text, Datei-Uploads und Online-Text. Die Lehrkräfte können auch Bewertungsrubriken für die Aufgaben einrichten.

Nutzen Sie die Feedback-Funktion: Moodle ermöglicht es den Lehrkräften, den Studierenden Feedback zu ihren Aufgaben, Tests und anderen Bewertungen zu geben. Die Lehrkraft kann das Feedback durch Kommentare, Anmerkungen oder Bewertungsrubriken geben.

Nutzen Sie das Umfragetool: Moodle bietet auch ein Umfragetool, das für eine Vielzahl von Zwecken verwendet werden kann, z. B. für Kursevaluierungen oder zum Sammeln von Feedback von Studierenden.



Source: <https://classroom.google.com/>

Google Classroom

Google Classroom ist ein cloudbasiertes LMS, das von Google entwickelt wurde. Google Classroom ist ein kostenloses LMS, das für den Einsatz in Grundschulen konzipiert ist. Es bietet Tools für die Erstellung und Verwaltung von Aufgaben, die Benotung und die Kommunikation mit Schüler:innen und Eltern.

Es wurde entwickelt, um Lehrenden und Schüler:innen bei der Verwaltung und Organisation von Aufgaben, Diskussionen und Kommunikation in einem digitalen Klassenzimmer zu helfen.



Google Classroom ist mit anderen Google-Apps wie Google Drive, Google Docs und Google Calendar integriert und erleichtert Schüler:innen und Lehrenden die Zusammenarbeit bei Aufgaben und anderen Unterrichtsaktivitäten.

Zu den wichtigsten Funktionen von Google Classroom gehören:

Erstellung und Übermittlung von Aufgaben: Lehrkräfte können Aufgaben erstellen, Dateien anhängen und Fälligkeitstermine festlegen, die die Schüler:innen erfüllen und einreichen müssen. Die Schüler:innen können die Aufgaben innerhalb von Google Classroom erledigen und einreichen, und die Lehrpersonen können die Arbeiten überprüfen und Feedback dazu geben.

Kommunikation: Lehrer:in und Schüler:in können über die integrierte Chat-Funktion der Plattform miteinander kommunizieren, aber auch über E-Mail, Kommentare und Ankündigungen.

Unterrichtsplanung: Lehrer:innen können Unterrichtssitzungen planen und Schüler:innen über Google Meet, die Videokonferenzplattform von Google, zur Teilnahme einladen.

Kollaboration: Google Classroom ermöglicht die gemeinsame Arbeit von Schüler:innen und Lehrkräften. So können Lehrer:innen beispielsweise gemeinsame Dokumente oder Ordner erstellen, an denen die Schüler:innen gemeinsam arbeiten können.

Benotung und Feedback: Lehrkräfte können Aufgaben und andere Beurteilungen in Google Classroom benoten und Feedback geben. Die Plattform enthält auch eine Notenbuchfunktion, mit der Lehrer:innen die Noten der Schüler:innen verfolgen und verwalten können.



Quelle:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a3/Schoolology_Logo.svg/495px-Schoolology_Logo.svg.png

Schoolology

Schoolology ist ein LMS, das in Grundschulen weit verbreitet ist. education. Schoolology ist eine cloudbasierte Lösung. Sie bietet Tools für die Kursverwaltung, Kommunikation, Zusammenarbeit und Bewertung. Mit Schoolology können Lehrkräfte Kursinhalte erstellen und verwalten, einschließlich Aufgaben, Quiz und Diskussionen. Außerdem bietet es Tools für die Kommunikation und Zusammenarbeit, wie Messaging, Diskussionsforen und Videokonferenzen.

Darüber hinaus bietet Schoolology eine Reihe von Bewertungstools, darunter Online-Tests, Umfragen und die Verwaltung von Bewertungsbüchern. Außerdem können Lehrkräfte den Lernenden durch Kommentare und Anmerkungen Feedback geben.

Eine der wichtigsten Funktionen von Schoolology ist die Integration mit einer Vielzahl von Drittanbieteranwendungen, darunter Google Drive, Microsoft OneDrive und Turnitin. Dies ermöglicht es Lehrkräften, auf einfache Weise externe Tools in ihre Kurse einzubinden, wie z. B. Multimedia-Inhalte oder Lern-Apps.





Schoology ist auch für seine mobile App bekannt, mit der Schüler:innen und Lehrkräfte auch unterwegs auf Kursmaterialien zugreifen und miteinander kommunizieren können.

Insgesamt ist Schoology ein vielseitiges und leistungsstarkes LMS, das in einer Vielzahl von Bildungsumgebungen eingesetzt werden kann. Seine Integration mit externen Anwendungen und seine mobile App machen es zu einer beliebten Wahl für Schulen und Institutionen, die Wert auf Flexibilität und Mobilität legen.

Online-Quiz und -Tests

Mit digitalen Bewertungstools können Online-Quiz und -Tests erstellt werden, die sich leicht verwalten und benoten lassen. Online-Quizzes und -Tests sind ein gängiges Merkmal vieler Lernmanagementsysteme und Bildungswebsites, wie oben dargestellt.

Hier sind einige Hauptmerkmale von Online-Quiz und -Tests:

Automatische Benotung: Online-Tests und -Prüfungen sind in der Regel so konzipiert, dass die Antworten der Schüler:innen automatisch bewertet werden, was den Lehrkräften Zeit und Mühe erspart.

Individuelle Anpassung: Die Lehrkräfte können benutzer:innendefinierte Quizzes und Tests erstellen, die auf die spezifischen Kursziele und Lernergebnisse abgestimmt sind.

Zufallsgenerierung: Online-Tests und -Prüfungen können so konzipiert werden, dass die Fragen nach dem Zufallsprinzip aus einem Pool von Fragen ausgewählt werden, wodurch die Gefahr des Schummelns verringert wird.

Rückmeldung: Online-Tests und -Prüfungen können den Studierenden ein unmittelbares Feedback geben, das ihnen helfen kann, Bereiche zu erkennen, in denen sie sich verbessern müssen.

Zugänglichkeit: Auf Online-Tests und -Prüfungen kann von jedem Ort mit Internetanschluss aus zugegriffen werden, was sie zu einer bequemen Option für Lehrkräfte und Schüler:innen macht.

Sicherheit: Online-Tests und -Prüfungen können so gestaltet werden, dass Schummeln verhindert wird, z. B. durch eine zufällige Reihenfolge der Fragen und Zeitlimits.

Tipps: Bei der Gestaltung von Online-Tests und -Prüfungen ist es wichtig, die Grundsätze einer guten Bewertungsgestaltung zu beachten, wie z. B. die Ausrichtung der Bewertungen an den Lernergebnissen, die Verwendung einer klaren und präzisen Sprache und die Gewährleistung, dass die Bewertung gültig und zuverlässig ist.

Online-Quizzes und -Tests haben zwar viele Vorteile, aber es gibt auch einige potenzielle negative Aspekte zu beachten:

Technische Probleme: Bei Online-Tests und -Prüfungen kann es manchmal zu technischen Problemen kommen, z. B. wenn das Internet nicht funktioniert, wenn die Website oder der Server abstürzt oder wenn es Probleme mit der Testplattform gibt.



Schummeln: Online-Tests und -Prüfungen können so gestaltet werden, dass Schummeln unwahrscheinlicher wird, aber die Schüler:innen können immer noch schummeln, indem sie sich Kursmaterialien ansehen, mit anderen Schüler:innen zusammenarbeiten oder nicht zugelassene Ressourcen verwenden.

Begrenzter Umfang: Online-Tests und -Prüfungen erfassen möglicherweise nicht die gesamte Breite und Tiefe des Lernprozesses der Schüler:innen und bewerten nicht alle relevanten Fähigkeiten und Kenntnisse.

Mangel an persönlicher Interaktion: Bei Online-Tests und -Prüfungen haben Lehrkräfte und Schüler:innen nicht die gleichen Möglichkeiten, persönlich miteinander zu sprechen, was für Feedback und Hilfestellung wichtig sein kann.

Begrenztes Feedback: Online-Tests und -Prüfungen können zwar ein unmittelbares Feedback zu einzelnen Fragen geben, nicht aber ein detaillierteres Feedback zu den Leistungen der Schüler:innen als Ganzes.

Technologieabhängigkeit: Online-Tests und -Prüfungen sind technologieabhängig und können für Schüler:innen, die keinen Zugang zur erforderlichen Technologie haben, unzugänglich sein, was zu Problemen mit der Chancengleichheit führen kann.

Video-Bewertung

Mit Hilfe von Videobewertungsinstrumenten können Präsentationen und Projekte von Schüler:innen aufgezeichnet und bewertet werden. Diese Instrumente können wertvolles Feedback sowohl zum Inhalt als auch zur Ausführung der Schüler:innenarbeiten liefern.

Bei der Videobewertung werden die Leistungen der Schüler:innen anhand von Videoaufnahmen beurteilt. Dieser Ansatz ermöglicht es Lehrkräften, die Fähigkeiten, Verhaltensweisen und Kompetenzen der Schüler:innen auf authentischere und aussagekräftigere Weise zu beobachten und zu bewerten als bei herkömmlichen Bewertungen.

Videobewertungen können in einer Vielzahl von Kontexten eingesetzt werden, z. B. bei Beobachtungen im Klassenzimmer, in entfernten Lernumgebungen und bei leistungsbezogenen Bewertungen. Videobewertungen können zum Beispiel zur Bewertung von Schüler:innenpräsentationen, Gruppenprojekten oder Laborexperimenten eingesetzt werden.

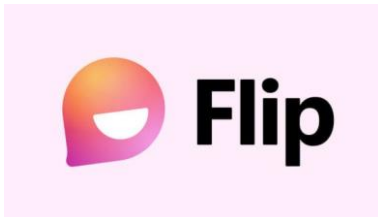
Um eine Videobewertung durchzuführen, nehmen Lehrkräfte in der Regel die Leistungen der Schüler:innen mit Videokameras oder Bildschirmaufzeichnungssoftware auf. Anschließend können sie die Aufnahmen überprüfen und die Leistungen der Schüler:innen anhand bestimmter Kriterien oder Rubriken bewerten. Auf diese Weise können die Lehrkräfte den Lernenden ein detaillierteres und individuelleres Feedback geben und Bereiche ermitteln, in denen die Schüler:innen möglicherweise zusätzliche Unterstützung oder Unterricht benötigen.

Die Videobewertung kann auch zur Verbesserung der Lehrmethoden eingesetzt werden. Durch die Überprüfung von Videoaufzeichnungen ihres eigenen Unterrichts können Lehrkräfte Bereiche identifizieren, in denen sie sich verbessern müssen, z. B. das Tempo, die Klarheit der Anweisungen oder das Engagement der Schüler:innen.



Es gibt verschiedene Softwareoptionen für die Videobewertung, jede mit ihren eigenen einzigartigen Funktionen und Möglichkeiten. Im Folgenden finden Sie einige beliebte Software-Tools zur Videobewertung, die für Lehrkräfte und Ausbilder in Frage kommen:

Flip: Flip ist eine Videobewertungsplattform, mit der Lehrkräfte Videoaufforderungen erstellen und freigeben können, auf die die Schüler:innen reagieren sollen. Die Schüler:innen können kurze Videos aufnehmen, um ihr Lernen zu demonstrieren und ihr Verständnis mit anderen zu teilen. Flipgrid gehört zu Microsoft.



https://info.flip.com/about/_jcr_content/root/container/container/container_1456718408/container_1610110309/container/teaser.coreimg.85.600.jpeg/1661876799073/about-media-resources.jpeg

Panopto: Panopto ist eine Videoverwaltungsplattform, die es Lehrkräften ermöglicht, Videovorlesungen, Präsentationen und Demonstrationen aufzuzeichnen und zu speichern. Sie umfasst auch Tools zur Videobewertung, wie die Möglichkeit, Quizfragen, Umfragen und Diskussionen auf der Grundlage von Videoinhalten zu erstellen.



<https://logo-download.com/wp-content/data/images/png/Panopto-logo.png>

Edpuzzle: Edpuzzle ist eine Plattform für Videobewertungen und interaktives Lernen, die es Lehrkräften ermöglicht, Videolektionen und Bewertungen zu erstellen. Lehrer:innen können Quizfragen, offene Fragen und Notizen zu ihren Videos hinzufügen, um das Verständnis der Schüler:innen zu fördern und zu bewerten.



<https://edpuzzle.imgix.net/edpuzzle-logos/vertical-logo.png>



Screencast-O-Matic: Screencast-O-Matic ist eine Software zur Bildschirmaufnahme und Videobearbeitung, mit der Lehrkräfte Videobewertungen erstellen können, indem sie ihren Bildschirm, ihre Webcam oder beides aufzeichnen. Die Software enthält auch Bearbeitungswerkzeuge zur Verbesserung und Anpassung von Videoinhalten.



https://dfjn157l0uncv.cloudfront.net/www/6bbd5e55/images/som_logo.svg

VidGrid: VidGrid ist eine Plattform für Videobewertungen und interaktives Lernen, die es Lehrkräften ermöglicht, Videobewertungen zu erstellen und mit Schülern zu teilen. Sie umfasst Funktionen wie Video-Quiz, interaktive Anmerkungen und Untertitelung.



https://www.vidgrid.com/assets/uploads/2019/01/17/vidgrid_cover_logo_blue.png

Tips: When choosing a video assessment software, it's important to consider factors such as ease of use, pricing, and compatibility with existing technology. It's also a good idea to consider what type of assessments you want to create, as different software tools may be better suited to different assessment formats.

Die Videobewertung kann zwar ein wirksames Instrument zur Bewertung der Schüler:innenleistungen und zur Verbesserung der Lehrmethoden sein, aber es gibt auch einige potenzielle negative Aspekte dieses Ansatzes. **Hier sind einige der Nachteile der Videobewertung:**

Zeitaufwendig: Die Videobewertung kann ein zeitaufwändiger Prozess sein. Die Lehrkräfte müssen die Videos der Schüler:innen aufnehmen, ansehen und auswerten, was viel Zeit in Anspruch nehmen kann.

Technische Schwierigkeiten: Die Videobewertung beruht auf Technologie, die manchmal unzuverlässig oder schwierig zu bedienen ist. Technische Schwierigkeiten beim Aufnehmen oder Hochladen von Videos können zu Frustration führen und den Bewertungsprozess verzögern.

Begrenzter Anwendungsbereich: Videobewertungen sind möglicherweise nicht für alle Arten von Bewertungen geeignet. Einige Fähigkeiten und Kompetenzen lassen sich möglicherweise nur schwer per Video bewerten, und der Ansatz eignet sich möglicherweise nicht für alle Fächer oder Lernumgebungen.

Bedenken hinsichtlich Sicherheit und Datenschutz: Die Videobewertung wirft Sicherheits- und Datenschutzbedenken auf. Die Videos der Schüler:innen können sensible oder persönliche



Informationen enthalten, und es besteht die Gefahr, dass sie von Unbefugten weitergegeben oder eingesehen werden.

Voreingenommenheit: Bei der Videobewertung kann es zu Voreingenommenheit kommen, da Pädagog:innen die Schüler:innenvideos unbewusst oder bewusst aufgrund von Faktoren wie Aussehen, Verhalten oder Hintergrund der Schüler:innen unterschiedlich bewerten können.

Repository

Ressourcenname	Ressourcentyp	Links:
Canvas	Lern-Management-System	https://www.instructure.com/resources/videos https://community.canvaslms.com
Blackboard	Lern-Management-System	https://www.blackboard.com/
Moodle	Lern-Management-System	https://moodle.org/
Google Classroom	Lern-Management-System	https://classroom.google.com/
Schoology	Lern-Management-System	https://www.powerschool.com/classroom/schoology-learning/
Flip	Video-Bewertung	https://info.flip.com/
Panopto	Video-Bewertung	https://www.panopto.com/
Edpuzzle	Video-Bewertung	https://edpuzzle.com/
Screencast-O-Matic	Video-Bewertung	https://screencast-o-matic.com/
VidGrid	Video-Bewertung	https://www.vidgrid.com/





Assessment

Assessment strategies - statements	Ja	Nein
Ich verwende keine oder nur sehr selten digitale Bewertungsinstrumente.		
Ich verwende digitale Technologien, um Bewertungsaufgaben zu erstellen, die dann auf Papier ausgedruckt werden, da dies für bestimmte Lernende besser geeignet ist.		
Ich plane die Nutzung digitaler Technologien durch die Lernenden als zusätzliches Instrument der traditionellen Bewertungsstrategie.		
Ich verwende einige bestehende digitale Technologien, um die Fortschritte der Lernenden zu überwachen und ihre Leistungen zu bewerten (z. B. webbasierte Quizzes, Smartphone-Anwendungen).		
Ich passe digitale Bewertungswerkzeuge an, um mein spezifisches Bewertungsziel des Unterrichts für verschiedene Altersgruppen von Lernenden zu unterstützen, z. B. erstelle ich einen Test mit einem digitalen Testsystem, organisiere Videoanrufe auf Abruf zur Bewertung.		
Ich verwende digitale Bewertungswerkzeuge als Strategie, um Feedback zu geben, aber nicht unbedingt, um Noten zu vergeben.		
Im Unterricht und für die Lernenden außerhalb des Unterrichts verwende ich eine Vielzahl von E-Assessment-Tools, -Anwendungen und -Methoden zur formativen Beurteilung.		
Ich verwende digitale Bewertungsformate in Form eines spielbasierten Ansatzes.		
Ich wähle den Bewertungstyp, der die Art des Lernergebnisses am besten widerspiegelt.		
Ich erstelle vertrauenswürdige und benutzer:innenfreundliche digitale Tests.		
Ich nutze digitale Beurteilungsformate, um die Autonomie zu fördern und berücksichtige dabei die Lernstile, Interessen und Erwartungen der einzelnen Lernenden.		
Ich nutze Bewertungsdaten, um den Nutzen des Lernens aufzuzeigen, das auf die persönlichen und sozialen Bedürfnisse der Lernenden eingeht.		
Ich verwende digitale Bewertungsformate, um den Lernenden zu zeigen, was sie gelernt haben, um ihre neuen Fähigkeiten und Kenntnisse zu verstehen.		



2. Analyse der Beweise



Einführung

Die Analyse von Nachweisen über den Lernprozess beinhaltet die Untersuchung von Daten und anderen Formen von Nachweisen, um Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie die Lernenden Fortschritte machen und in welchen Bereichen sie möglicherweise zusätzliche Unterstützung oder Unterricht benötigen.

Ziel ist es, digitale Daten über die Leistung, den Fortschritt und die Aktivitäten der Lernenden zu erstellen, auszuwählen, zu bewerten und zu verstehen, um so Informationen für das Lehren und Lernen zu erhalten.

Als Lehrkraft sollten Sie in der Lage sein, die Daten über die Anwesenheit der Schüler:innen, die Testergebnisse, die Erledigung der Hausaufgaben und andere relevante Messgrößen zu analysieren. Zu diesem Zweck sollten Sie digitale Tools auswählen, die Ihnen bei der Erfassung der Lernfortschrittsdaten helfen können. Dazu können Lernmanagementsysteme, Schüler:inneninformationssysteme, Notenbücher und andere Tools gehören. Es ist wichtig, dass Sie die Genauigkeit und Konsistenz der erfassten Daten sicherstellen. Dies können Sie erreichen, indem Sie klare Standards und Protokolle für die Datenerfassung und -eingabe festlegen. Sobald Sie die Daten gesammelt haben, ist es an der Zeit, sie zu korrelieren, um Muster und Trends zu erkennen. Dazu können Sie Datenvisualisierungstools wie Grafiken und Diagramme verwenden, die Ihnen helfen, den Sinn der Daten zu verstehen. Sobald Sie die Daten analysiert und interpretiert haben, können Sie sie nutzen, um fundierte Entscheidungen zu treffen. So können Sie z. B. Unterrichtspläne



anpassen, Bereiche ermitteln, in denen zusätzliche Unterstützung erforderlich ist, und Strategien entwickeln, die den Schüler:innen helfen, ihre Lernziele zu erreichen.

Ziele

- Entwicklung und Durchführung von Bildungsaktivitäten, die Daten über die Leistung und Aktivität der Lernenden liefern.
- Daten über die Fortschritte der Lernenden mit Hilfe digitaler Technologien zu erfassen, zu korrelieren und zu kombinieren.
- sich der Tatsache bewusst sein, dass das Verhalten der Lernenden in digitalen Kontexten Daten erzeugt, die zur Steuerung des Lehrens und Lernens verwendet werden können.
- Daten zu analysieren und zu interpretieren, die durch die verwendete digitale Technologie erzeugt werden, um die Aktivitäten und Fortschritte der Lernenden zu verstehen.
- viele Datenquellen zu den Leistungen und Fortschritten der Lernenden zu berücksichtigen, zusammenzufassen und zu bewerten.
- Nachweise, die als Grundlage für das Lehren und Lernen dienen können, kritisch zu betrachten.

Anleitung

Um digitale Daten über die Leistung, den Fortschritt und die Aktivitäten eines Lernenden zu verstehen, können Sie einige wichtige Schritte unternehmen:

Identifizieren Sie die relevanten Daten: Bestimmen Sie, welche Arten von Daten Sie sammeln möchten, z. B. Quiz-Ergebnisse, Online-Aktivitätsprotokolle oder digitale Aufgaben. Überlegen Sie, welche Datenpunkte für Ihre Lernziele am relevantesten sind und wie Sie diese für Ihren Unterricht und Ihr Lernen nutzen können.

Analysieren Sie die Daten: Sobald Sie die Daten gesammelt haben, analysieren Sie sie, um Muster und Trends in den Leistungen, Fortschritten und Aktivitäten der Lernenden zu erkennen. Dies könnte die Suche nach Mustern in Quiz-Ergebnissen, die Identifizierung von Bereichen, in denen die Lernenden Schwierigkeiten haben, oder die Analyse der Häufigkeit und Art der Aktivitäten, an denen die Lernenden teilnehmen, beinhalten.

Vergleichen Sie die Daten: Vergleichen Sie die Leistung und den Fortschritt der Lernenden im Laufe der Zeit und mit anderen Lernenden, um herauszufinden, in welchen Bereichen einzelne Lernende zurückbleiben oder über sich hinauswachsen. Ziehen Sie die Verwendung von Grafiken oder Diagrammen in Betracht, um die Daten zu visualisieren und etwaige Trends oder Muster hervorzuheben.

Identifizieren Sie verbesserungswürdige Bereiche: Nutzen Sie die Daten, um Bereiche zu identifizieren, in denen die Lernenden zusätzliche Unterstützung benötigen, z. B. wenn sie mit einem bestimmten Konzept oder einer bestimmten Aktivität Schwierigkeiten haben. Nutzen Sie diese Informationen, um Ihre Lehrmethoden anzupassen, neue Materialien oder Aktivitäten zu entwickeln oder Lernende gezielt zu unterstützen, die dies benötigen.

Vermitteln Sie die Daten: Teilen Sie die Daten mit den Lernenden, um ihnen zu helfen, ihre eigenen Fortschritte und verbesserungswürdigen Bereiche zu verstehen. Nutzen Sie die Daten, um Feedback





und Unterstützung zu geben, die spezifisch und umsetzbar sind und den Lernenden helfen, zu verstehen, wie sie sich verbessern können.

Kontinuierlich auswerten und verfeinern: Werten Sie die von Ihnen gesammelten Daten und die daraus gewonnenen Erkenntnisse regelmäßig aus, um Ihre Lehr- und Lernansätze zu verfeinern. So können Sie die Leistung, den Fortschritt und die Aktivitäten der Lernenden im Laufe der Zeit kontinuierlich verbessern.

Tipps: Analysieren von Schüler:innendaten in Moodle

Die Analyse von Schüler:innenleistungen in Moodle kann auf verschiedene Weise erfolgen. Hier sind einige Methoden:

Notenbuch-Analyse: Mit dem Moodle-Benotungsbuch können die Lehrenden die Noten und Fortschritte der Studierenden während des gesamten Kurses verfolgen. Lehrkräfte können das Notenbuch nutzen, um Studierende zu identifizieren, die zusätzliche Unterstützung benötigen, oder um die Leistungen der gesamten Klasse zu analysieren. Zu den Dingen, auf die man achten sollte, gehören Trends in der Notenverteilung, Notendurchschnitte und Notenschwankungen im Laufe der Zeit.

Quiz-Analyse: Lehrkräfte können Quiz-Statistiken einsehen, um Bereiche zu identifizieren, in denen Schüler:innen Schwierigkeiten haben, oder um den Schwierigkeitsgrad bestimmter Fragen zu analysieren. Sie können auch die individuellen Leistungen der Schüler:innen bei jedem Quiz überprüfen und feststellen, wo die Schüler:innen zusätzliche Unterstützung benötigen.

Analyse der abgeschlossenen Aktivitäten: Die Lehrkräfte können mit Moodle verfolgen, wann die Schüler:innen geplante Aktivitäten abgeschlossen haben. Diese Informationen können verwendet werden, um das Engagement der Schüler:innen zu analysieren und Schüler:innen zu identifizieren, die möglicherweise zusätzliche Unterstützung benötigen.

Lernfortschrittsberichte: Moodle bietet Lernfortschrittsberichte, die einen Überblick über die Fortschritte der Teilnehmenden im Kurs geben. Diese Berichte enthalten Informationen wie abgeschlossene Aktivitäten, Noten und den Gesamtfortschritt im Kurs.

Kursprotokolle: Moodle bietet auch detaillierte Kursprotokolle, die die Aktivitäten jede:r Teilnehmer:in innerhalb des LMS aufzeichnen.

Abgesehen von den Modulen in Lernmanagement-Software gibt es verschiedene Software-Tools für die Datenanalyse, die für die Bewertung der Studierenden verwendet werden können. Hier sind ein paar Beispiele:

Tableau: Tableau ist ein Datenanalyse- und Visualisierungstool, mit dem sich Daten analysieren und leicht verständlich darstellen lassen. Es kann für die Analyse einer Vielzahl von Datentypen



verwendet werden, z. B. für Leistungskennzahlen von Schüler:innen oder Testergebnissen.



<http://dev3lop.com/wp-content/uploads/2017/04/tableau-logo-tableau-software.jpg>

Google Analytics: Google Analytics ist ein Webanalysetool, mit dem das Online-Verhalten von Schüler:innen und Student:innen verfolgt und analysiert werden kann, z. B. die Beschäftigung mit Online-Lernmaterialien oder die Teilnahme an Diskussionsforen.



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/77/GAnalytics.svg/800px-GAnalytics.svg.png>

Power BI: Power BI ist ein Tool zur Datenanalyse und -visualisierung, mit dem eine Vielzahl von Daten analysiert werden kann, z. B. Leistungskennzahlen von Schüler:innen oder Lernergebnisse.



SPSS: SPSS ist eine statistische Analysesoftware, mit der sich Daten wie Prüfungsergebnisse oder andere Leistungskennzahlen analysieren und interpretieren lassen.



R: R ist eine Open-Source-Programmiersprache und Softwareumgebung für statistische Berechnungen und Grafiken. Sie kann für die Datenanalyse, statistische Modellierung und Visualisierung verwendet werden.



Es ist wichtig, ein Datenanalysetool zu wählen, das für die spezifischen Bewertungsanforderungen und Datentypen geeignet ist. Darüber hinaus kann es notwendig sein, Schulungen für Lehrkräfte und Schüler:innen anzubieten, um sicherzustellen, dass sie die Software für die Bewertung und das Feedback effektiv nutzen können.

Repository

Resource name	Resource type	Links
Tableau	Data analytics software	https://www.tableau.com/
Google Analytics	Data analytics software	https://analytics.google.com/analytics/web/
Microsoft Power BI	Data analytics software	https://powerbi.microsoft.com/en-us/
IBM SPSS	Data analytics software	https://www.ibm.com/spss
R software	Data analytics software	https://www.r-project.org/



Bewertung

Analysing evidence - statements	Ja	Nein
Ich beziehe mich nicht oder nur sehr selten auf digital erfasste Daten, um zu verstehen, wo meine Lernenden stehen.		
Ich analysiere die Leistungsdaten der Lernenden (z. B. Noten) sowie administrative Daten (z. B. Anwesenheit), um individuelles Feedback zu geben und mich für sie einzusetzen.		
Ich weiß, dass ich durch den Einsatz digitaler Bewertungsinstrumente im Unterricht und im Online-Unterricht sofortiges Feedback über die Fortschritte meiner Lernenden erhalten kann.		
Um den Unterricht zu verbessern, analysiere ich Informationen, die ich aus digitalen Bewertungen gewonnen habe.		
Ich weiß, dass ich die Entwicklung meiner Lernenden verfolgen und dank der gesammelten Informationen zeitnah Kommentare und Unterstützung anbieten kann.		
Ich baue digitale Tools in meinen Unterricht ein, um in Echtzeit Daten über das Verständnis und die Leistung meiner Lernenden zu sammeln und zu analysieren.		
Ich verfolge und analysiere die Aktivitäten mithilfe der Datenanalysetools, die mir meine digitalen Einstellungen zur Verfügung stellen.		
Ich analysiere die Daten und unterstützenden Informationen, um den Unterstützungsbedarf der Lernenden besser zu verstehen.		
Ich setze die digitalen Tools zur Datenanalyse in Echtzeit ein, um den Zusammenhalt und die Interaktion zu fördern und proaktiveres Lernen zu erreichen.		
Um problematisches Verhalten und individuelle Probleme der Lernenden schnell zu erkennen und darauf zu reagieren, überwache ich kontinuierlich die digitalen Aktivitäten und reflektiere häufig die Daten der Lernenden.		
Ich analysiere und kombiniere die von verschiedenen digitalen Technologien erzeugten Daten.		
Ich reflektiere die Effektivität und Zugänglichkeit verschiedener Lehrstrategien und Lernaktivitäten im Allgemeinen und für Gruppen von Lernenden (z. B. ältere Lernende).		
Ich implementiere fortschrittliche Methoden zur Datengenerierung und -visualisierung in die von mir eingesetzten digitalen Aktivitäten, z. B. auf der Grundlage von Learning Analytics.		
Ich nutze Bewertungsdaten, um mich auf die Schwächen der Lernenden bei der Beherrschung digitaler Fähigkeiten zu konzentrieren.		
Ich bewerte und diskutiere kritisch den Wert und die Gültigkeit verschiedener Datenquellen sowie die Angemessenheit etablierter Methoden zur Datenanalyse.		



3. Feedback und Planung



Einführung

Digitale Technologien können dabei helfen, die Fortschritte der Schüler:innen zu beobachten, Bewertungen vorzunehmen und den Lehrenden die Bewertung und Anpassung ihrer Unterrichtsmethoden zu erleichtern.

Ziele

In diesem Kapitel geht es um die Nutzung digitaler Technologien, um den Schüler:innen eine maßgeschneiderte und rechtzeitige Bewertung zu ermöglichen. Darüber hinaus zielt es darauf ab, die Unterrichtsmethoden anzupassen und maßgeschneiderte Unterstützung auf der Grundlage von Informationen anzubieten, die von den eingesetzten digitalen Technologien erzeugt werden, und es Schüler:innen und Eltern zu ermöglichen, die von den digitalen Technologien erzeugten Informationen zu verstehen und für eine Entscheidungsfindung zu nutzen.

Anweisungen

Die Rückmeldung an die Schüler:innen ist ein wichtiger Teil des Lernprozesses. Feedback kann den Schüler:innen helfen, ihre Stärken und Schwächen zu verstehen, Verbesserungsmöglichkeiten zu erkennen und ihr zukünftiges Lernen zu steuern.

Leitfaden für die Rückmeldung an Studierende 	 Seien Sie spezifisch! Das Feedback sollte spezifisch und auf die Lern- und Bewertungsziele der Aufgabe oder Beurteilung ausgerichtet sein. Verwenden Sie konkrete Beispiele, um zu verdeutlichen, in welchen Bereichen der Schüler:innen gut abgeschnitten hat und wo er sich verbessern muss.	 Seien Sie pünktlich! Rechtzeitiges Feedback ist entscheidend, damit die Schüler:innen ihre Fortschritte verstehen und ihre Lernergebnisse verbessern können. Geben Sie so schnell wie möglich nach Abschluss einer Aufgabe oder Bewertung Feedback, solange die Informationen noch frisch im Gedächtnis der Schüler:innen sind.
 Seien Sie ausgewogen! Das Feedback sollte ausgewogen sein und sowohl die Stärken als auch die verbesserungswürdigen Bereiche hervorheben. Betonen Sie die positiven Aspekte der Arbeit eines Schülers/einer Schülerin und äußern Sie gleichzeitig konstruktive Kritik und Verbesserungsvorschläge.	 Seien Sie personalisiert! Individuelles Feedback ist effektiver als allgemeines Feedback. Sprechen Sie den:die Schüler:in mit seinem:ihrer Namen an, beziehen Sie sich auf bestimmte Aspekte seiner Arbeit und geben Sie Feedback, das auf seine individuellen Lernbedürfnisse eingeht.	 Seien Sie ermutigend! Ermutigung kann Schüler:innen motivieren, sich weiter zu verbessern. Heben Sie die Fortschritte der Schüler:innen hervor, erkennen Sie seine:ihre Bemühungen an und ermutigen Sie ihn:sie, sich weiter zu verbessern.

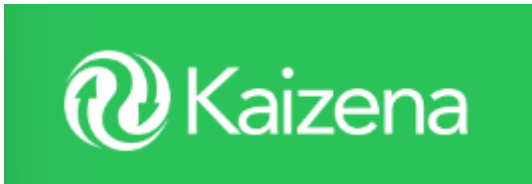
Die Rückmeldung an Studierende mit Hilfe digitaler Tools kann eine bequeme und effektive Möglichkeit sein, mit Studierenden zu kommunizieren und ihre Lernergebnisse zu verbessern. Im Folgenden werden einige Möglichkeiten vorgestellt, wie digitale Tools für die Rückmeldung an Studierende genutzt werden können:

Online-Diskussionsforen: Online-Diskussionsforen, wie sie z. B. in Moodle zur Verfügung stehen, können eine effektive Möglichkeit für Lehrkräfte sein, den Studierenden Feedback zu geben. Die Lehrkräfte können in Echtzeit auf Fragen und Kommentare der Studierenden reagieren und so ein kontinuierliches Feedback und Engagement ermöglichen.

Video- und Audio-Feedback: Lehrkräfte können Tools wie Screencastify oder Loom verwenden, um personalisiertes Video-Feedback für Studierende aufzuzeichnen. Diese Tools ermöglichen es den



Lehrkräften, dem Feedback eine persönlichere Note zu verleihen, so dass die Studierenden das Feedback der Lehrkraft sehen und hören können, als säßen sie im selben Raum.



Eine Google Documents-Erweiterung namens Kaizena (<https://www.kaizena.com>) bietet Sprachkommentare, Lektionen und Fähigkeiten. Ohne Google Documents zu verlassen, können Sie etwas als hervorgehoben markieren und einen Sprachkommentar hinzufügen. Indem Sie zuvor gespeichertes Feedback mit Tags versehen, können Sie die Funktion Lektionen noch effektiver nutzen. Außerdem kann jede Person, die Google Text & Tabellen als Tool für die Zusammenarbeit verwendet, mit Kaizena ihren Beitrag leisten. Mit Skills können Lehrpersonen die Fortschritte ihrer Schüler:innen im Auge behalten.

Rubriken: Mit digitalen Tools wie Rubistar können Lehrkräfte Rubriken erstellen, die sie an die Lernenden weitergeben können. Rubriken bieten klare Erwartungen für Aufgaben und Bewertungen und ermöglichen es Lehrkräften, spezifisches Feedback zu jedem Bereich der Rubrik zu geben.

Tools zur Kommentierung: Digitale Tools wie Turnitin oder Google Docs ermöglichen es Lehrkräften, Kommentare und Feedback direkt zu den Aufgaben der Studierenden zu geben. So können die Lernenden ihre Fehler erkennen und daraus lernen, während sie an zukünftigen Aufgaben arbeiten.

Peer-Review: Lehrkräfte können digitale Tools einsetzen, um Peer-Review-Sitzungen zu ermöglichen, bei denen sich die Studierenden gegenseitig Feedback geben können. Dadurch erhalten die Lernenden nicht nur zusätzliches Feedback, sondern es werden auch gemeinsames Lernen und kritisches Denken gefördert.

Tips. Quizlet



<https://assets.quizlet.com/a/j/dist/app/i/brandmark/1024.0e9431247202b7b.png>

Quizlet ist eine beliebte Online-Lernplattform, die eine Reihe von Hilfsmitteln zur Verfügung stellt, um Schüler:innen beim Lernen zu helfen. Einige der wichtigsten Funktionen von Quizlet sind:



Flashcards: Mit Quizlet können Benutzer:innen digitale Lernkarten erstellen, die zum Lernen und Auswendiglernen verwendet werden können. Diese Flashcards können mit Text, Bildern und Audio angepasst und mit anderen geteilt werden.

Übungstests: Quizlet bietet eine Reihe von vorgefertigten Übungstests, die eine Vielzahl von Fächern und Themen abdecken. Diese Tests sind anpassbar, so dass die Benutzer:innen die spezifischen Themen auswählen können, die sie lernen möchten.

Spiele: Quizlet bietet eine Reihe von interaktiven Spielen, die den Schülern helfen, ihr Wissen zu überprüfen und zu üben. Zu diesen Spielen gehören Zuordnungs-, Multiple-Choice- und Lückentext-Spiele.

Lernmodi: Quizlet bietet verschiedene Lernmodi an, die es den Schüler:innen ermöglichen, ihre Lernerfahrung individuell zu gestalten. Zu diesen Modi gehören der traditionelle Karteikartenmodus, ein Lernmodus, der eine interaktivere Lernerfahrung bietet, und ein Testmodus, der einen tatsächlichen Test simuliert.

Kollaboratives Lernen: Quizlet ermöglicht es den Schüler:innen, mit ihren Mitschüler:innen zusammenzuarbeiten und das Lernmaterial gemeinsam zu bearbeiten. Die Schüler:innen können Lernkarten und Übungstests miteinander teilen und sogar an Gruppenprojekten arbeiten.

Repository

Ressourcenname	Ressourcentyp	Links
Tools für Schüler:innenbeurteilung und Feedback	Website-Repository	https://cooltoolsforschool.net/student-assessment-tools/
Kaizena	Add-on für Feedback	https://www.kaizena.com
Quizlet	Digitale Karteikarten und Lernwerkzeug	https://quizlet.com/





Assessment

Feedback und Planung - Aussagen	Ja	Nein
Ich weiß nicht, auf welche Weise digitale Technologien mir helfen können, den Schüler:innen Feedback zu geben oder meine Unterrichtsmethoden zu ändern.		
Ich nutze digitale Technologien, um die Fortschritte meiner Schüler:innen zu verfolgen. Dies dient auch als Mittel, um Feedback zu geben und meine Lernenden zu unterstützen.		
Ich nutze digitale Technologien, um auf Aufgaben zu reagieren, die digital eingereicht wurden.		
Ich unterstütze die Lernenden und/oder ihre Eltern dabei, mit Hilfe digitaler Technologien Daten über die Fortschritte der Schüler:innen abzurufen.		
Ich passe meine Unterrichts- und Bewertungsstrategien an und stütze mich dabei auf die Informationen, die durch die von mir genutzten digitalen Technologien erzeugt werden.		
Ich gebe den Schüler:innen individuelles Feedback und biete ihnen vielfältige Hilfestellungen, die sich auf die Informationen stützen, die durch die von mir genutzten digitalen Technologien erzeugt werden.		
Ich nutze digitale Technologien für Studierende und Lernende, um die Fortschritte zu verfolgen und fundierte Entscheidungen zu treffen in Bezug auf		
Lernprioritäten, Wahlfächer oder zukünftige Studien.		
Ich unterstütze die Studierenden bei der Suche nach Bereichen, in denen sie Fortschritte machen können, und erarbeite mit ihnen gemeinsam Studienpläne, um diese Bereiche auf der Grundlage der vorliegenden Informationen anzugehen.		
Ich nutze die Informationen der digitalen Technologien, um zu analysieren, welche Unterrichtspraktiken für welche Art von Studierenden geeignet sind und passe meine Unterrichtspraktiken entsprechend an.		





Glossar

Formative Bewertung - Arbeit, die ein:e Studierende:r während eines Kurses ausführt und für die er:sie ein Feedback erhält, um das Lernen zu verbessern, unabhängig davon, ob er:sie benotet wird oder nicht.

Zusammenfassende Bewertung - findet am Ende des Kurses statt und fasst die Leistungen der Studierenden zusammen.

Die **Videobewertung** ist eine Form der Bewertung, bei der Videos als Mittel zur Bewertung des Lernprozesses und der Fortschritte der Studierenden eingesetzt werden. In der Regel werden die Studierenden aufgefordert, ein Videoprojekt zu erstellen, das ihr Verständnis eines bestimmten Konzepts oder Themas veranschaulicht und anschließend von ihrem Dozent:in bewertet wird. Videobewertungen können viele verschiedene Formen annehmen, von kurzen Präsentationen bis hin zu abendfüllenden Dokumentarfilmen.

Referenzen

Attali, Y., & Arieli-Attali, M. (2015). Gamification in assessment: Do points affect test performance?. Computers & Education, 83, 57-63.

Buljan, M. (2021). Gamification For Learning: Strategies And Examples. <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

Clark, I. (2008). Assessment is for learning: Formative assessment and positive learning interactions. Florida Journal of Educational Administration & Policy, 2(1), 1-16.

Covello, S., & Lei, J. (2010). A review of digital literacy assessment instruments. Syracuse University, 1, 31.

Gamblin, H. (2023). What is video assessment. <https://get.goreact.com/resources/goreact-video-based-assessment/#:~:text=In%20layman's%20terms%2C%20video%20assessment,give%20feedback%20on%20student%20videos.>

Gibbs G. (1998). Marking and giving feedback. In: Open University Centre for Higher Education Practice. (Ed.). Teaching in higher education: Theory and evidence. Milton Keynes: Open University, pp. 3-37.

Gilbert, C. (2022). Advantages and Disadvantages of Online Examination System <https://cirrusassessment.com/advantages-and-disadvantages-of-online-examination-system/>

Menezes, C. C. N., & De Bortolli, R. (2016). Potential of gamification as assessment tool. Creative Education, 7(4), 561-566.

Timmis, S., Broadfoot, P., Sutherland, R., & Oldfield, A. (2016). Rethinking assessment in a digital age: Opportunities, challenges and risks. British Educational Research Journal, 42(3), 454-476.

Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time. Computers & Education, 127, 283-297.

