

# Noten im agilen Unterricht

Praxistipps für Lehrkräfte



*„Was die Schüler wollen, ist eine gute Rückmeldung über ihre Leistung, aber was sie bekommen, ist eine Qualifikation und das Öffnen oder Verschließen von Türen für weitere Entwicklungen. Und es ist klar, dass das nicht geht.“*

Gerald Hüther

## Inhalt

Vorwort der Herausgeber .....	5
Vorwort Prof. Dr. Hartmut Rosa .....	6

## Einstieg

Agilität macht Schule – Design Thinking und Scrum im Unterricht .....	10
Notengebung in der Schule – Risiken und Nebenwirkungen .....	18
Gute Noten sind Verhandlungssache – Ein Interview mit Schülerinnen und Schülern .....	26

## Praxisbeispiele

Reflexionsbericht .....	34
Kompetenzorientierung .....	36
Partizipative Leistungsbewertung .....	38
360-Grad-Feedback .....	41
Master or Die .....	44
Ergebnisorientierung .....	46
Kollaborative Schwerpunktsetzung .....	49
Multidimensionale Bewertung .....	52

Danksagung .....	58
Literatur und Links .....	59
Impressum .....	61



## Vorwort der Herausgeber

Die Frage nach der Bewertung von Leistungen, die mit neuen Lehr- und Lernmethoden wie Design Thinking und Scrum erbracht werden, beschäftigt uns schon lang. Wir wissen, dass die Arbeit mit diesen Methoden für viele Lehrkräfte neu ist und deshalb viele Unsicherheiten mit sich bringt. Darum freuen wir uns, dass wir dank der tatkräftigen Unterstützung erfahrener Lehrkräfte diese Handreichung entwickeln konnten. Sie beinhaltet neben einem Blick auf das Thema Leistungsbewertung aus verschiedenen Perspektiven auch konkrete Benotungsbeispiele aus dem Unterricht.

Wir hoffen, damit viele Lehrkräfte inspirieren und ermutigen zu können und freuen uns, wenn die Sammlung an Bewertungsbeispielen im Laufe der Zeit weiterwächst!

### **Oliver Hopp**

Gründer und geschäftsführender Gesellschafter der Hopp Foundation

### **Gepa Häusslein**

Geschäftsführerin der Hopp Foundation

## Resonanzkiller Nr. 1 oder effizientes Motivationsmittel? Das Janusgesicht der Schulnoten

Noten sind seit Jahrzehnten, vielleicht seit jeher ein zweiseitiges und umstrittenes Element zur Bewertung von Schulleistungen und damit auch für die Organisation von Bildungsinstitutionen und Ausbildungsverläufen. Eine schlechte Note kann – wie ein Schüler in dem in diesem Buch abgedruckten Interview feststellt – einem die ganze Woche ruinieren. Sogar mehr noch: Schlechte Noten können ein ganzes Leben verändern, und manchmal können sie ein Leben sogar zerstören. Und sie können obendrein ungerecht, unverdient, unerklärlich, unverzeihlich sein. Vermutlich demotivieren sie öfter als sie motivieren. Und ziemlich sicher führen sie häufig zu einer Lernorientierung, die nicht auf einem Interesse an der Sache, auf der Freude am Lernen und Entdecken der Welt basiert und auf die Entwicklung eigener Fähigkeiten zielt, sondern auf den Sozialvergleich gerichtet ist. Dann geht es darum, besser als andere zu sein, oder die Beste überhaupt. Noten können dann als eiskalte ‚Resonanzkiller‘ wirken: Sie töten regelrecht das Interesse an der Sache und die Freude am Sich-Einlassen auf Neues und Un-

bekanntes ab und ersetzen es durch einen angstgetriebenen Wettbewerb um ‚Rankings‘ (wie sie inzwischen ja leider auch die Erwachsenenwelt dominieren). Wieso also dominieren Noten dennoch weiterhin sehr häufig den Schul- und auch den Universitätsalltag?

Dieses kleine Büchlein legt einige Gründe dafür dar: juristisch einklagbare Nachvollziehbarkeit und quantitative Vergleichbarkeit von Leistungsbewertungen zum Beispiel. Mit dem Instrument von Noten lassen sich erworbene Kompetenzen abrufen, messen, vergleichen, bewerten. Aber es ist nicht nur das: Noten sind eben auch ein schnelles und eindeutiges Kommunikationssignal. Eine Eins sagt: Du kannst was; Du kannst, was in diesem Unterrichtszusammenhang gelernt werden sollte. Eine Fünf oder eine Sechs sagen: Hier hast Du Lücken, egal wie Du es drehst und wendest. Werden Noten durch geschriebene qualitative Beurteilungen ersetzt, entstehen Interpretationsspielräume, die den Empfänger mitunter zum Kaffeesatzlesen zwingen.

Steht unter einem Essay oder einer Aufgabenlösung etwa „Du hast Dir viel Mühe gegeben, und es ist klar zu sehen, dass Du Dir bei der Bearbeitung des Themas viele Gedanken gemacht hast und dabei sehr kreativ vorgegangen bist und originelle Lösungen entwickelt hast. Allerdings ist Dir dabei nicht alles gleich gelungen, und ein paar recht wichtige Dinge hast Du noch übersehen“, dann weiß die Schülerin nicht, wo sie wirklich steht und wie die Beurteilung insgesamt zu de-

”

*„Noten bringen sehr komplexe soziale und bildungs-biografische Situationen auf eine einzige Ziffer.“*

ten ist – sie ist gezwungen, die Bewertung mit denjenigen anderer Schülern oder früherer Klassenarbeiten zu vergleichen und kann auch dann nicht sicher sein. Und noch weniger wissen es die Eltern zu deuten – vor allem dann, wenn (aus sehr nachvollziehbaren Gründen!) Beurteilungen grundsätzlich in einem positiven, ermutigenden und motivierenden Gestus verfasst sind: Dann sind die Empfänger ge-

zwungen, ständig ‚zwischen den Zeilen‘ zu lesen.

Aber die Stärke von Noten als Unterscheidungskriterium und Bewertungssignal ist zugleich auch ihre Schwäche: Noten bringen sehr komplexe soziale und bildungs-biografische Situationen auf eine einzige Ziffer. Sie digitalisieren sozusagen radikal, was in aller Regel dazu zwingt, allein auf das Ergebnis einer (Prüfungs-) Leistung zu sehen und selbst dieses nur an einem einzigen Maßstab zu messen. Wie diese Leistung zustande gekommen ist – ob sich jemand Mühe gegeben hat oder nicht; ob ein großer Fortschritt zu erkennen ist oder eher eine Stagnation; ob eine Lösung kreativ, originell und fantasievoll ist oder eher ‚lehrbuchmäßig‘; ob sie in einer solidarischen Teamarbeit zustande kam, bei der auch soziale Kompetenzen eingebracht wurden usw. – all das sagt die Note nicht.

Ein Ausweg aus dieser extremen Reduktion, der auch in diesem Büchlein umfassend beschrieben wird, besteht darin, eine Vielzahl an ‚Parameter‘ in eine Bewertung bzw. eine Note einfließen zu lassen und diese auch deutlich zu machen. Bei einer Facharbeit kann dann beispielsweise einzeln bewertet werden, ob eine klare Fragestellung entwickelt wurde, ob die Gliederung überzeugt, ob die vor-

getragenen Argumentationsschritte logisch geschlossen sind, ob ein klares Fazit oder Ergebnis erzielt wird, ob mit den verfügbaren Quellen sauber gearbeitet wurde, ob formale Kriterien (Orthografie, Überschriften, Fußnoten, Seitenrand) eingehalten wurden. Jeder einzelne dieser Parameter kann gesondert bewertet oder bepunktet und gewichtet werden, und daraus lässt sich dann die Endnote errechnen.

”

*„Noten und Bewertungen sind und bleiben stets schwierig und zweischneidig, und ihre Wirkung ist immer von einer Vielzahl von Kontextbedingungen abhängig.“*

nen. Ein solches Verfahren erscheint fair, transparent und nachvollziehbar und daher auch hilfreich für diejenigen, die benotet werden.

Allein, meine eigene Erfahrung sagt: Ein solches Vorgehen kann sich auch sehr irreführend auswirken. Ich habe Hausarbeiten schon mit einer Eins bewertet, obwohl die meisten der oben genannten Parameter nur

unzureichend erfüllt waren: Die Einleitung fehlte, es gab grobe Gedankensprünge, die Literaturverweise waren mangelhaft und das Fazit uneindeutig. Aber man konnte klar erkennen, dass der Schüler oder die Studentin für ihr Thema brannten, dass sie sich Hals über Kopf in ein schwieriges Gebiet gestürzt hatten und dabei, geleitet von einem brennenden Interesse, wirklich erstaunliche Zusammenhänge entdeckt hatten und auf tief sinnige und originelle Ergebnisse gekommen waren. Umgekehrt habe ich Arbeiten schon mit einer Zwei oder Drei benotet, die zwar alle formalen Anforderungen perfekt erfüllt hatten, aber so unglaublich uninspiriert und vorhersehbar geschrieben waren, dass man das Desinteresse aus jedem Satz lesen konnte. Kurz und gut: Noten und Bewertungen sind und bleiben stets schwierig und zweischneidig, und ihre Wirkung ist immer von einer Vielzahl von Kontextbedingungen abhängig. Ja, eine bevorstehende Notenvergabe kann Angst machen, und eine erteilte Note kann demotivieren. Aber das Umgekehrte gilt auch: Eine bevorstehende Notenvergabe kann anspornen und motivieren und dazu führen, dass sich eine Schülerin auf höchst intensive und kreative Weise auf eine Sache einlässt und ‚Feuer fängt‘, für die sie sich sonst nie interessiert hätte. Und eine unerwartete Eins kann einen vibrierenden Resonanzdraht stiften: Sie



signalisiert einem Schüler, dass er in Deutsch oder Musik oder Physik vielleicht doch eine Begabung hat, von der er nichts wusste – und postwendend beginnt er, sich für dieses Fach zu öffnen und zu interessieren.

Am Ende kommt es daher vielleicht gar nicht so sehr darauf an, ob Noten vergeben werden und wie sie vergeben werden, sondern darauf, das gesamte Lerngeschehen zu einem Resonanzraum werden zu lassen, in dem alle Beteiligten aufeinander hören und antworten, und zwar so, dass das beziehungsstiftende Berührtwerden durch den Lernstoff einerseits und durch Anerkennungssignale (zu denen ohne Zweifel auch Noten zählen) andererseits angstfrei möglich, ja mehr noch: wahrscheinlich wird.

Die Autorinnen und Autoren des vorliegenden kleinen Bändchens sind sich dieser Problemstellungen sehr bewusst: Sie wissen sehr genau um die Stärken und Schwächen von Noten und die Tücken der Leistungsbeurteilung insgesamt. So wie die neu entwickelten Lehrmethoden im agilen Unterricht insgesamt darauf abzielen, von einem starren Leistungs-, Bewertungs- und Vergleichsdenken in Schule und Unterricht abzukommen und stattdessen umfassende Bildung in einem ‚kreativen Resonanzraum‘ zu ermöglichen, so weisen auch die hier

präsentierten Überlegungen und Beispiele Wege zu einer flexibleren Leistungsbewertung, in der auch Noten zu einem kommunikativen Resonanzelement werden können: zu einem Element des wechselseitigen Hörens und Antwortens, des sensiblen Sehens, Wahrnehmens und Reagierens, das Selbstwirksamkeit auch und gerade in der Entwicklung von Kompetenzen erfahren lässt und dadurch mithilft, den ‚Resonanzdraht‘ zwischen den Lernenden und der jeweils erkundeten stofflichen Welt ins Vibrieren zu bringen.

*Prof. Dr. Hartmut Rosa ist seit 2005 Professor für Allgemeine und Theoretische Soziologie an der Friedrich-Schiller-Universität Jena. Er ist außerdem seit 2013 Direktor des Max-Weber-Kollegs in Erfurt. Zu seinen bekanntesten Publikationen gehört das Buch „Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung“, das 2016 erschien.*

# Agilität macht Schule

Design Thinking und Scrum im Unterricht



*Kirsten Pitz und Chloe Günther*

## Design Thinking im Überblick

Die agilen Rahmenwerke Design Thinking und Scrum sind immer häufiger in der Schule zu finden. Beide eignen sich sowohl für die Projektarbeit im Bereich Schulentwicklung als auch für den Einsatz im Unterricht. Im Vordergrund steht dabei, Schülerinnen und Schüler zu ermutigen, Themen und Fragestellungen anders anzugehen, als sie es bisher gelernt haben. Dies begünstigt nicht nur eine Veränderung der Haltung von Schülerinnen und Schülern, sondern fördert auch zahlreiche überfachliche Kompetenzen.

Wir – die Hopp Foundation und die Lehrkräfte, die an diesem Buch mitgearbeitet haben – blicken auf viel Erfahrung mit Design Thinking und Scrum zurück. Wir sind überzeugt von ihrer Wirksamkeit und begeistert von dem Potenzial, das durch die Arbeit mit diesen Methoden freigesetzt werden kann. Um einen (Wieder-)Einstieg in die beiden Rahmenwerke zu ermöglichen, werden sie im Folgenden kurz vorgestellt. Habt Ihr Lust, Euch eingehender mit Design Thinking oder Scrum zu beschäftigen, dann werft einen Blick auf die Hinweise zur Literatur und zu nützlichen Links am Ende.

Design Thinking ist ein systematischer Innovationsansatz, der hilft, kreative Lösungen für Fragestellungen unterschiedlicher Art zu entwickeln. Ausgangs- und Mittelpunkt bilden dabei die Bedürfnisse des Nutzers, für den eine Lösung entwickelt wird. Der Erfolg von Design Thinking wird durch eine gemeinschaftliche Arbeits- und Denkkultur bestimmt, die auf drei wesentlichen Elementen beruht: einem strukturierten, ergebnisoffenen Prozess, dem kooperativ handelnden Team und einem die Kreativität fördernden Raum.

”

*„Menschen bilden bedeutet nicht, ein Gefäß zu füllen, sondern ein Feuer zu entfachen.“*

*Aristophanes*

## Der Prozess

Die Arbeit mit Design Thinking folgt einem systematischen Prozess. Dieser gibt den Teams Orientierung und fördert eine strukturierte und ziel-führende Arbeitsweise. In unserer Darstellung orientieren wir uns an dem Prozess, wie er an der HPI School of Design Thinking in Potsdam gelehrt wird. Er ist in sechs Phasen unterteilt:

Trotz seiner Systematik verläuft der Prozess aber nicht linear, sondern folgt dem Prinzip der Iteration. Das heißt, die jeweiligen Phasen können bei Bedarf auch einzeln und wiederholt durchlaufen werden. Durch diese Iterationsschleifen entsteht eine produktive Offenheit für „Fehler“, da neue Erkenntnisse im Prozessverlauf berücksichtigt werden können und so das Ergebnis sich schrittweise optimieren lässt.

**Phase I: Problemfeld verstehen**

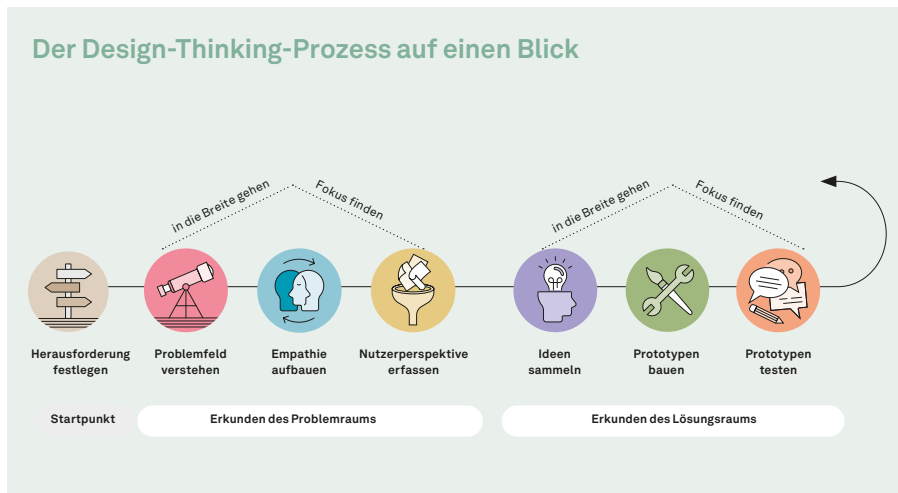
**Phase II: Empathie aufbauen**

**Phase III: Nutzerperspektive erfassen**

**Phase IV: Ideen sammeln**

**Phase V: Prototypen bauen**

**Phase VI: Prototypen testen**



## Das Team

Die Arbeit mit Design Thinking findet in multidisziplinären Teams statt, deren Mitglieder möglichst verschiedene Talente oder Lebenshintergründe (Familiensituation, Freizeitinteressen, Freundeskreis) mitbringen. Dadurch kann ein Problem aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, eine neuartige Lösung zu entwickeln. Trotz ihrer Unterschiedlichkeit sind alle Teammitglieder gleichberechtigt und achten darauf, sich mit Neugierde und Offenheit zu begegnen. Ein ideales Design-Thinking-Team besteht aus 5–6 Mitgliedern.

## Der Raum

Die Umgebung, in der wir arbeiten, kann unsere Kreativität entscheidend beeinflussen. Aus diesem Grund findet die Arbeit mit Design Thinking idealerweise in einem Raum statt, der durch seine Ausgestaltung zum Experimentieren und Visualisieren einlädt. Auch mit einfachen Mitteln wie beschreibbaren Plakaten, bunten Haftnotizen und einer Neuordnung der Möbel kann ein Klassenzimmer schnell in einen Design-Thinking-Raum verwandelt werden. Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler schon beim Betreten merken, dass etwas anders ist.

”

*„Noten sagen  
nichts über  
Intelligenz aus.“*

*Ein Schüler,  
16 Jahre*

## Scrum im Überblick

Scrum ist ein agiles Rahmenwerk, das sowohl im Unterricht als auch in der Projektarbeit eingesetzt werden kann. Scrum hilft dabei, Themen strukturiert zu bearbeiten und Autonomie zu fördern. Im Unterricht erschließen sich Schülerinnen und Schüler Inhalte in selbstorganisierter Teamarbeit. Sie übernehmen so einen Teil der Verantwortung für ihren eigenen Lernerfolg. Die Lehrkraft gibt die Aufgabenstellung und den zeitlichen Rahmen für einen sogenannten Sprint vor und steht den Teams unterstützend zur Seite.

Die Arbeit mit Scrum gelingt am besten innerhalb einer wertschätzenden Lernkultur. Die Werte Fokus, Selbstverpflichtung, Mut, Respekt und Offenheit stellen die Basis für die Zusammenarbeit zwischen allen Beteiligten dar. Ein verbindendes Element ist das Vertrauen. Die Lehrkraft bringt den Schülerinnen und Schülern Vertrauen entgegen, indem sie ihnen den Freiraum gibt, ihren Lernweg selbst zu gestalten. Auch innerhalb der Teams ist das gegenseitige Vertrauen ein zentraler Erfolgsfaktor.

### Die Rollen

In der Arbeit mit Scrum nimmt die **Lehrkraft** die Rolle eines Lernbegleiters ein. Sie gibt den Teams mit der Aufgabenstellung das Ziel ihrer Arbeit vor und unterstützt bei Bedarf oder

bei Fragen. Auf diese Weise gibt sie den Schülerinnen und Schülern Sicherheit und ermöglicht selbstorganisiertes Arbeiten.

Die **Teams** bestehen idealerweise aus 3–5 Schülerinnen und Schülern. Sie sollten die Zeit und die Möglichkeit bekommen, sich kennenzulernen und ein Wir-Gefühl zu entwickeln, damit sie sich als Einheit verstehen, innerhalb derer jedes Teammitglied einen Beitrag zum gemeinsamen Erfolg leistet.

Ein Mitglied in jedem Team bekommt eine zusätzliche Verantwortung. Als **Scrum Captain** sorgt diese Person dafür, dass das Team die Regeln einhält, die es sich selbst gegeben hat, stellt sicher, dass Konflikte besprochen und aufgelöst werden, und ist erste Ansprechperson für die Lehrkraft.

### Der Sprint

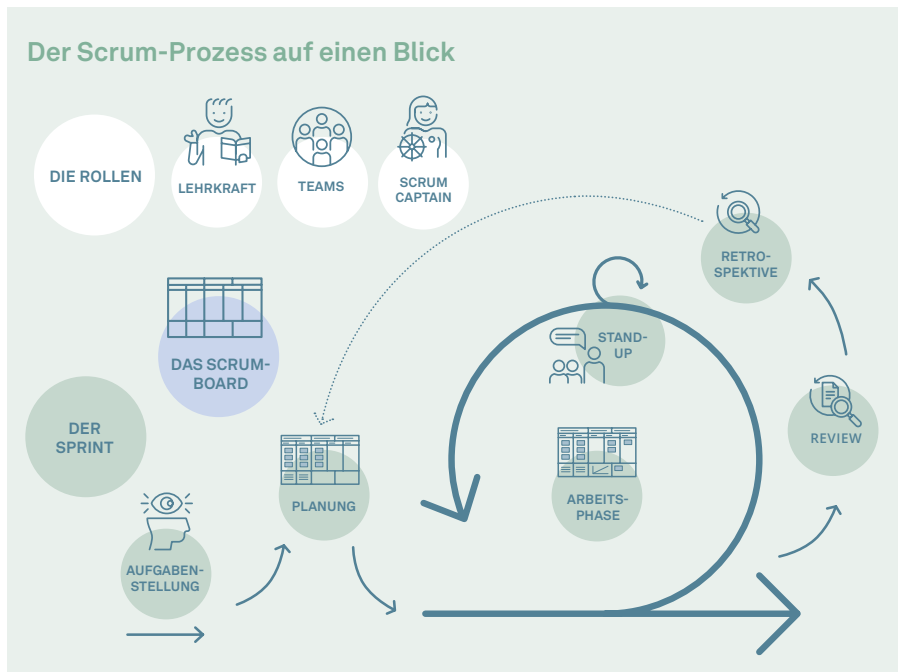
Die Arbeit mit Scrum ist in Sprints organisiert. Diese folgen einem gleichbleibenden Ablauf und bestehen aus verschiedenen Elementen.

Im Rahmen der **Planung** teilen die Teams die Aufgabenstellung in einzelne Arbeitspakete auf und leiten Kriterien für die Bearbeitung ab. Im nächsten Schritt definieren sie einzelne Aufgaben, die erledigt werden müssen. All diese Inhalte halten sie

auf ihrem **Scrumboard** fest. Dieses wird von jedem Team selbst erstellt und dazu genutzt, den Fortschritt der Bearbeitung sichtbar zu machen.

Nachdem sich die Teammitglieder über die Aufgaben und deren Umfang ausgetauscht haben, beginnen sie mit der Bearbeitung. Während der Arbeitsphase findet regelmäßig ein **Stand-up** statt – eine kurze Besprechung im Team, die dazu dient, den aktuellen Stand zu erfassen.

Am Ende des Sprints erfolgt im **Review** die Präsentation oder Besprechung der erarbeiteten Lerninhalte. In diesem Stadium kann auch eine Bewertung erfolgen. Daran anknüpfend reflektieren die Teams in der **Retro-spektive** den Arbeitsprozess und die Zusammenarbeit im Team und entscheiden, ob und wie sie ihre Arbeitsweise für zukünftige Sprints anpassen bzw. verbessern möchten.



## Kompetenzen, die durch die Arbeit mit Design Thinking und Scrum gefördert werden

Der Einsatz von agilen Methoden wie Design Thinking und Scrum im Unterricht ermöglicht es, neben den fachlichen und methodischen auch verschiedene soziale Kompetenzen bei Schülerinnen und Schülern zu fördern.

Beiden Herangehensweisen gemeinsam ist die zugrunde liegende Haltung. Schülerinnen und Schüler werden dazu ermutigt, Neues auszuprobieren und Fehler nicht als Rückschläge zu betrachten. Vielmehr geht es darum, diese als Lerngelegenheiten wahrzunehmen, durch die sie sich und ihre Arbeitsweise verbessern können. So kann die Arbeit mit Scrum und Design Thinking dazu beitragen, die Fehlerkultur im Schulkontext zu verändern und Schülerinnen und Schülern die Angst vor dem Scheitern zu nehmen. Durch die Arbeit mit agilen Methoden trauen sie sich vielleicht zum ersten Mal, im Team Verantwortung zu übernehmen, oder finden den Mut, auch schwierige Themen offen anzusprechen.

Eine weitere Gemeinsamkeit ist die kollaborative Arbeit in heterogenen Teams. Schülerinnen und Schüler lernen hierdurch, konstruktiv zu kommunizieren und durch das kritische Hinterfragen der eigenen sowie der Ideen der anderen Teammitglieder

Kompromisse zu finden. Da in Teamprozessen auch Reibung entstehen kann, ist gegebenenfalls auch die Fähigkeit zur Konfliktlösung gefragt.

Unterschiede zwischen Scrum und Design Thinking bestehen hingegen im Hinblick auf die Kompetenzen, die schwerpunktmäßig gefördert werden.

Design Thinking rückt beispielsweise die kreative Problemlösungskompetenz in den Fokus. Durch die lösungsoffene Arbeitsweise lernen die Schülerinnen und Schüler, ohne eine vorgefertigte Vorstellung an eine Fragestellung heranzugehen. Sie probieren verschiedene Lösungswege aus, verwerfen Ideen, die nicht funktionieren, erarbeiten neue Ansätze und lernen so, schrittweise eine Lösung zu entwickeln und zu verbessern.

Die Empathiefähigkeit wird besonders in der zweiten Phase im Design-Thinking-Prozess, der Phase „Empathie aufbauen“ gestärkt. Hier geht es darum, offene Gespräche mit anderen zu führen, um mit deren Perspektive auf ein Thema vertraut zu werden und so ein Verständnis für die Menschen zu entwickeln, für die eine Lösung erarbeitet werden soll.

Die Arbeit mit Scrum fördert vor allem die Fähigkeit zur Selbstorganisation.



Um gemeinsam das vorgegebene Lernziel zu erreichen, müssen die Schülerinnen und Schüler sich bei ihrer Planung genau überlegen, welche Schritte durchzuführen sind und wie sie ihre Zeit einteilen müssen. Da Scrum es den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, ihren eigenen Lernweg zu gestalten, lernen sie, dass viele Wege zum Ziel führen, was ihr kreatives Selbstbewusstsein stärkt.

Die Arbeit mit Scrum und Design Thinking fördert zahlreiche fachunabhängige Kompetenzen, wie auch die im Bildungskontext als Schlüsselkompetenzen für das 21. Jahrhundert bekannten sogenannten „4 Ks“ – Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration und Kommunikation.

## Das 4K-Modell des Lernens

Das 4K-Modell basiert auf der Initiative „Partnership for 21st Century Learning“ aus den USA. Ziel der Initiative war es, Schlüsselkompetenzen für das digitale Zeitalter zu definieren.

Im Vordergrund steht nicht mehr der reine Wissenserwerb, sondern der Umgang mit Wissen in einem ständigen Fluss von Kommunikation und Kollaboration.

Im deutschsprachigen Raum wurde das Modell 2013 bekannt durch einen Vortrag von Andreas Schleicher, OECD-Mitarbeiter und Bildungsforscher.



# Notengebung in der Schule

Risiken und Nebenwirkungen

---

*Frank Ipsen und Tobias Christmann*

Wir Lehrkräfte sind alle schon einmal benotet worden. Während der eigenen Schulzeit und im Referendariat. Hin und wieder haben wir uns dabei ungerecht behandelt gefühlt. Die Kriterien für die Notengebung waren nicht klar oder nicht nachvollziehbar. Die Benotung wurde nicht als hilfreich, sondern als fragwürdig erlebt. Manchmal konnte das zu Frustration führen und es zeigt, dass Notengebung ein sensibles Thema ist.

Deshalb war es uns als Lehrkräften ein Bedürfnis, in diesem Kapitel unsere – subjektive – Sicht auf Noten mit anderen Lehrkräften zu teilen.

Die Notengebung in der Schule verfolgt unterschiedliche Anliegen, die teilweise in Spannung zueinander stehen. Diese Spannung besteht zwischen einer eher pädagogischen und einer eher juristischen Funktion:

**Pädagogisch** sollen Noten dem individuellen Lernen und Lernfortschritt dienen:

- Sie geben Auskunft über den aktuellen Leistungsstand.
- Sie bieten Rückmeldung im Blick auf Stärken und Schwächen, auch im Vergleich mit anderen.
- Sie helfen Schülerinnen und Schülern, ihr zukünftiges Lernen zu steuern.

- Sie können zur Leistungsbereitschaft motivieren.
- Sie führen an das Prinzip der Leistungsorientierung heran.
- Sie bieten eine gewisse Prognose für den weiteren Bildungsweg und den Berufserfolg.

**Juristisch** geben Noten Auskunft über Leistungen der einzelnen Person und ihre Leistungsfähigkeit. Sie dienen so der sozialen Vergleichbarkeit und legitimieren bzw. selektieren in der Folge soziale Chancen. Insofern steht Notengebung unter dem Anspruch, eine juristisch tragfähige Objektivität und Vergleichbarkeit zu gewährleisten.

Unserer Wahrnehmung nach werden das alltägliche Unterrichtsgeschehen und die dominanten Lehr- und Lernhaltungen häufig in hohem Maße durch die juristische Funktion der Notengebung geformt, auch aufseiten der Schülerinnen und Schüler. Objektive Vergleichbarkeit und Gerechtigkeit im Sinne von Gleichbehandlung zählen am Ende mehr als die Frage danach, was jeder Einzelne individuell für den eigenen Lernfortschritt braucht. Die Tatsache, dass Noten in der Regel einen Lernprozess beenden, zeigt, dass die Kernfunktion von Noten in der vergleichbaren Leistungsfeststellung besteht.

Infolgedessen werden im Schulalltag Prüfungsformate bevorzugt, die von allen dasselbe zur gleichen Zeit verlangen. Angestrebt werden einheitliche und leicht quantifizierbare Bewertungsmaßstäbe, weil sie juristisch saubere Objektivität und Gerechtigkeit in der Notengebung suggerieren. Aber kann Notengebung diesem Anspruch wirklich gerecht werden? Ist sie dazu nicht viel zu fehleranfällig, perspektivisch und verzerrend?

Schon lange sind zahlreiche Schwächen klassischer Notengebung bekannt und ausreichend wissenschaftlich dokumentiert. Im Folgenden gehen wir auf drei dieser Schwächen näher ein.

„Noten werden zu oft als Diszipliniierungsmaßnahmen eingesetzt.“

Eine Schülerin,  
13 Jahre

„Gute Noten spiegeln oft nur wider, wie gut man auswendig lernen kann.“

Eine Schülerin,  
15 Jahre

## Selektive Leistungswahrnehmung

Klassische Prüfungsformate wie schriftliche Tests bilden ein enges Spektrum an möglichen Leistungsbereichen ab. Komplexe Fähigkeiten wie kritisches Denken, Problemlösungskompetenz oder Kreativität finden oft keinen Platz und lassen sich nicht leicht in Noten quantifizieren. Deshalb reduziert die Notengebung die Vielfalt der Leistungen von Schülerinnen und Schülern auf eine eindimensionale Skala, die nur scheinbar aussagekräftig ist. Individuelle Stärken, Schwächen und Fortschritte werden nur unzureichend oder gar nicht erfasst.

## Klassische Messfehler

Messen Noten richtig? Dafür gelten die Kriterien der Objektivität, Reliabilität und Validität.

**Objektivität** meint eine Benotung unabhängig von der beurteilten Person. Sind Noten objektiv in einem wissenschaftlich oder juristisch validen Sinn? Wie kommt es zum Beispiel zu dem häufigen Phänomen, dass sich nach einem Lehrkraftwechsel die Note ändert? Selbst bei gefühlt gleichbleibenden Leistungen einer Schülerin oder eines Schülers fallen Noten bei verschiedenen Lehrkräften unterschiedlich aus. Sind Noten dann wirklich objektiv? Persönliche Vorlieben, individuelle Leistungserwartungen, Voreingenommenheit oder sogar Stimmungen aufseiten der Lehrkraft können die Benotung beeinflussen.

**Reliabilität** meint die Zuverlässigkeit und Reproduzierbarkeit einer Messung. Können Schülerinnen und Schüler der fünften Klasse an einem heißen Tag im Juli in der sechsten Stunde wirklich genauso gut einen Test schreiben wie an einem angenehmen Frühlingstag um 8.30 Uhr?

**Validität** fragt danach, ob eine Note wirklich das abbildet, worum es inhaltlich geht. Zeigen Noten wirklich langfristige Lernleistung? Oder testen wir nicht selten nur das Kurzzeitgedächtnis? Oder die Zuverlässigkeit des Elternhauses bei Hausaufgaben?

## Psychologische Urteilsfehler

Klassisch sind hier sogenannte Reihungsfehler: Die Wahrnehmung des Aufsatzes, den man gerade korrigiert, wird durch den zuvor gelesenen Aufsatz beeinflusst. Es kann außerdem zu Halo-Effekten kommen: Der "Star der Klasse" erhält eine gute schriftliche Note, obwohl die Arbeit gar nicht so gut war.

Schwierig ist auch die Verrechenbarkeit von Noten. Wie verrechnet man ein einstündiges Fach mit einem vierstündigen Fach zu einem Notenschnitt? Hier werden Dinge mit unterschiedlichen Skalenerträgen verrechnet. Und ist es nicht viel leichter von einer Sechs auf eine Fünf zu kommen als von einer Zwei auf eine Eins? Auch die Frage nach der Bezugsnorm von Noten stellt sich. Noten sollen auf die individuelle Bezugsnorm Rücksicht nehmen und ermitteln, wie sich eine Schülerin oder ein Schüler entwickelt hat. Sie sollen auf die soziale Bezugsnorm Rücksicht nehmen und schauen, wie er oder sie innerhalb der sozialen Gruppe einzuordnen ist. Und Noten sollen kriterienorientiert messen. Das heißt, sie sollen zeigen, wie gut eine Aufgabe objektiv gelöst wurde. Was bedeutet dann eine Zwei in Deutsch? Das kann an einer Grundschule in einem sozialen Brennpunkt etwas anderes bedeuten als in einem friedlichen Vorort.

## Schülerorientierte Leistungsbewertung, die dem individuellen Lernen dient

Vor diesem Hintergrund ist es verständlich, dass Noten bei den Schülerinnen und Schülern immer wieder zu Frust und Unzufriedenheit führen. Sie fühlen sich häufig ungerecht behandelt oder unangemessen wahrgenommen in ihren erbrachten Leistungen.

Die Dominanz der juristischen Funktion von Notengebung setzt Lernende darüber hinaus unter erheblichen Existenzdruck. Schülerinnen und Schüler werden in der Sekundarstufe bis zu hundertmal im Schuljahr geprüft. Dies führt neben den psychischen Belastungen dazu, dass stets die Note im Vordergrund steht und nicht das persönliche Lernen. Egal ob man abgeschrieben hat oder den Test schon vorher kannte – es geht um die Note, nicht ums Lernen. Aber was ist eine solche Note wert? Vor allem, wenn sie gar nicht so objektiv und valide ist wie oft unterstellt?

Die Dominanz der juristischen Dimension von Notengebung hat auch aufseiten der Lehrkräfte Auswirkungen auf den Unterricht: „Teaching to the test“ und „Learning to the test“ werden zum heimlichen Ziel der Stoffvermittlung. Die Folge: mangelnde Schüler- und Verständnisorientierung des Unterrichts, ein Lernen losgelöst von tiefergehenden Kontexten und

Zusammenhängen und damit einhergehend ein empfundenes Sinn- und Relevanzdefizit aufseiten der Schülerinnen und Schüler.

Wenn Noten diese faktischen Schwächen und darüber hinaus erheblichen Einfluss auf das seelische Befinden von Schülerinnen und Schülern haben – mit welcher Haltung sollten dann Noten gegeben werden, damit sie als hilfreich und sinnvoll wahrgenommen werden?

”

„Schlechte  
Noten sind keine  
Motivation.“

Ein Schüler,  
14 Jahre

**Folgende Anliegen sollten unserer Meinung nach im Mittelpunkt der Notengebung stehen – wohlwissend, dass sie untereinander in einem Spannungsverhältnis stehen:**

**Wertschätzung und Ermutigung:** Leistungsbewertung würdigt – wo immer möglich – die Lernbereitschaft und Leistungsanstrengung von Schülerinnen und Schülern.

**Wahrnehmung und Berücksichtigung der individuellen Leistungsstärken:** Notengebung bemüht sich, individuelle Stärken angemessen wahrzunehmen und in der Bewertung zu berücksichtigen. Dabei liegen diese manchmal jenseits klassischer Raster.

**Anregungen zur Leistungsentwicklung:** Notengebung stellt nicht nur einen Leistungsstand fest, sondern sollte mit konkreten Hinweisen für das weitere Lernen individuell zugeschnittene Hilfestellung geben.

**Berücksichtigung der individuellen Leistungsentwicklung:** Notengebung schert nicht alle Schülerinnen und Schüler über einen Kamm, sondern berücksichtigt nach Möglichkeit den individuellen Lernfortschritt einzelner Personen.

**Transparenz und Nachvollziehbarkeit:** Selbstverständlich bemüht sich Notengebung kriterienbasiert um Transparenz und Nachvollziehbarkeit – und weiß zugleich um deren Schwächen und Grenzen.

Eine als hilfreich empfundene Notengebung hat ein wertschätzendes Arbeitsklima im Unterricht zur Voraussetzung, sowohl im Verhältnis zwischen der Lehrkraft und der Klasse als auch im Verhältnis der Lehrkräfte sowie der Schülerinnen und Schüler zum Unterrichtsthema. Neben **Vertrauen** braucht es dazu (gemäß der Motivationstheorie von Deci und Ryan) auch die Erfahrung von **Eingebundensein, Selbstbestimmung** und **Selbstwirksamkeit**.

## Leistungsbeurteilung bei der Arbeit mit agilen Methoden

Welche Möglichkeiten haben Lehrkräfte im System Schule, eine schülerorientierte Leistungsbewertung zu stärken, ohne die juristische Dimension aus den Augen zu verlieren? Hier bieten agile Methoden ein gutes alternatives Lern- und Prüfungsformat als Ergänzung zu bekannten Formaten.

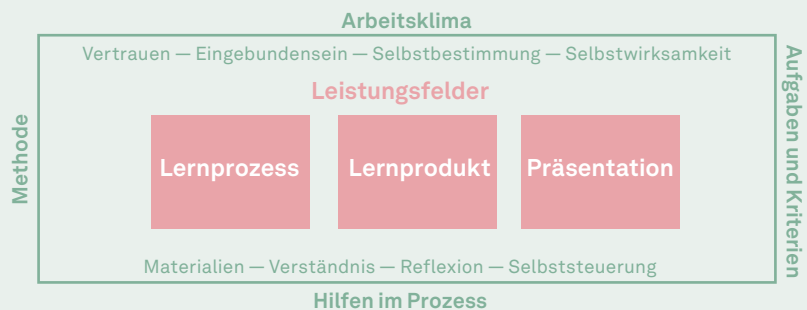
Bewertungen finden jedoch innerhalb eines Spannungsfeldes statt. Dies besteht sowohl zwischen Individual- und Gruppenleistungen als auch zwischen den drei Leistungsfeldern **Lernprozess**, **Lernprodukt** und **Präsentation**.

## Die Stärken von agilen Methoden im Hinblick auf Noten

- Sie ermöglichen es, auf individuelle Leistungen einzugehen und sie in einem breiteren Spektrum von Fähigkeiten zu verorten.
- Sie ermöglichen die Erfahrung von Peer-Feedback.
- Sie fördern die Akzeptanz von Noten. Denn wenn Schülerinnen und Schüler bei der Anwendung agiler Methoden ihr Lernen als selbstwirksam und sinnvoll erleben und Feedback im Prozess als lernförderlich, dann wird auch die Note eher als hilfreiche Rückmeldung auf gezeigte Leistungen verstanden.

### Agile Methoden – Leistungsfelder und Rahmung

In der Arbeit mit agilen Methoden bilden das Arbeitsklima, klare Aufgaben und Kriterien, die Methode und Hilfen im Prozess den Rahmen, innerhalb dessen Schülerinnen und Schüler einen erfolgreichen Lernprozess durchlaufen, ein sinnvolles Lernprodukt erarbeiten und gegebenenfalls eine Präsentation ausarbeiten können.





## Die Herausforderungen von agilen Methoden im Hinblick auf Noten

- Komplexere Aufgabenstellungen sowie Teamarbeit erfordern eine entsprechend komplexere Leistungswahrnehmung und -beurteilung.
- Die gewünschte Selbstbestimmung im Lernen, Wahlfreiheiten, Kreativität etc. führen zu mehr Ergebnisoffenheit, was standardisierte Beurteilungen schwieriger macht.
- Die angemessene Wahrnehmung des tatsächlichen (weiten) Spektrums gezeigter Leistung: Wie sehe und berücksichtige ich als Lehrkraft diese Vielfalt?
- Die jeweilige Gewichtung der drei Leistungsfelder: Lernprozess, Lernprodukt, Präsentation. Manchmal arbeitet eine Gruppe wenig und dennoch kommt ein großartiges Ergebnis zustande. Und ein andermal hat ein Team den Prozess sauber durchschritten und sich viel Mühe gegeben, aber das Ergebnis taugt nicht. Was bedeutet das für die Note?
- Die Wahrnehmung und Gewichtung der individuellen Anteile an der Gruppenarbeit – bei gleichzeitiger Intransparenz vieler Aspekte für die Lehrkraft. Denn selbst bei hoher Aufmerksamkeit kann die Lehrkraft nur einen Bruchteil der im Gruppenprozess stattfindenden Gespräche, Ideen und Handlungen registrieren.
- Die Wahrnehmung und Gewichtung der individuellen Leistungsentwicklung einzelner Schülerinnen und Schüler in Spannung zu den für alle gültigen Anforderungen.
- Die Formulierung klarer Kriterien zum Orientieren und Profilieren, ohne Leistungen in starre, enge Raster zu drängen.

Aus unserer Sicht bietet die Vielfalt der Möglichkeiten, den Unterricht mit agilen Methoden zu gestalten, zahlreiche Wege, um diesen Herausforderungen zu begegnen. Im Praxisteil findet Ihr zahlreiche Beispiele, die sich in den unterschiedlichsten Settings einsetzen lassen.

Wir hoffen, wir können Euch damit motivieren, neue Wege zu gehen und auch die Leistungsbewertung aus einer veränderten Perspektive zu betrachten.

# Gute Noten sind Verhandlungs- sache

Ein Interview mit Schülerinnen  
und Schülern



*Frank Ipsen und Chloe Günther*

Die Arbeit mit Design Thinking legt großen Wert auf die Perspektive derer, für die eine Lösung entwickelt werden soll. Auch uns war es wichtig, beim Thema Noten diejenigen zu Wort kommen zu lassen, um die es geht: Schülerinnen und Schüler! Deshalb haben wir mit Nura und Amir, die eine 8. Klasse am Gymnasium besuchen, und mit Sebastian und Lisa aus der 12. Klasse gesprochen.

### Wie denkt Ihr allgemein über das Thema Noten?

Nura:

Noten helfen mir dabei zu sehen, wo ich in einem Fach stehe. Oft bedeuten Noten aber auch Druck. Besonders in den Fächern, in denen ich gut bin, habe ich zum Beispiel oft Angst, nur eine Zwei zu haben. Da setze ich mich selbst sehr unter Druck und möchte meine Leistung unbedingt halten.

Lisa:

Mich stört, dass ich oft nicht nachvollziehen kann, wie Noten zustande kommen. Wenn ich eine schlechte Note bekomme und verstehe, was ich falsch gemacht habe, kann ich damit gut leben. Leider ist das oft nicht so. Wenn ich das Gespräch mit der Lehrkraft suche, bekomme ich meist keine hilfreiche Rückmeldung. Ich wünsche mir mehr Feedback, damit ich mich auch verbessern kann.

Sebastian:

Bei mir hat es sich im Laufe der Zeit verändert. Früher war ich sehr auf meine Noten fixiert. Da hatte ich auch gute Noten. Im Laufe der Mittelstufe – auch bedingt durch die Corona-Pandemie – musste ich mich davon lösen, da ich es einfach nicht mehr geschafft habe, ein Einser-Niveau zu halten. Jetzt sind mir meine Noten nicht mehr so wichtig. Das hat mir lange sehr zu schaffen gemacht. Was mir geholfen hat, war die Erkenntnis, dass ich für meinen zukünftigen Weg keinen Einser-Schnitt benötige.

*Alle Namen wurden aus Datenschutzgründen geändert.*

**Ihr habt den Notendruck angesprochen. Könnt Ihr mehr darüber sagen, wie sich dieser auf Euch auswirkt?**

Lisa:

Druck entsteht durch Vergleiche. Besonders, wenn Lehrkräfte uns miteinander vergleichen. Meiner Schwester und mir wird ständig vorgehalten, dass wir in einzelnen Fächern schlechter sind als die andere. Das ist unfair. Wir sind zwei verschiedene Personen mit unterschiedlichen Stärken und sollten auch so bewertet werden.

Sebastian:

Ich finde auch, dass schlechte Noten schwerer wiegen. Eine schlechte Note kann einem die ganze Woche ruinieren – eine gute Note fühlt sich nur kurz gut an.

**Seht Ihr alle eine direkte Verbindung zwischen Euren Noten und Eurer beruflichen Zukunft?**

Amir:

Ich glaube schon, dass die Noten einen Einfluss auf die Zukunft haben. Ich kann mir nicht vorstellen, dass jemand mit einem Abiturschnitt von 1,0 später denselben Beruf ausüben kann wie jemand mit einem Schnitt von 3,4.

Nura:

Ich habe bei schlechten Noten oft Zukunftsangst. Ich möchte Jura studieren und weiß, dass das sehr anspruchsvoll ist. Da bekomme ich die Sorge, dass ich immer schlechte Noten haben werde. Wenn ich mich schon in der 8. Klasse nicht zusammenreißen und richtig lernen kann, wie soll ich es dann im Studium schaffen? In solchen Momenten übersehe ich auch all die guten Noten, die ich bekommen habe.

”

*„Eine schlechte Note kann einem die ganze Woche ruinieren – eine gute Note fühlt sich nur kurz gut an.“*

Sebastian:

Viele denken, dass nichts aus ihnen wird, wenn sie schlechte Noten schreiben. Das kommt aus dem Umfeld: Eltern, Lehrkräfte, Freunde und Gesellschaft. Es wird viel zu selten darüber gesprochen, dass ein Einserschnitt nicht notwendig ist, um später erfolgreich zu sein. Außer, man möchte zum Beispiel Medizin studieren – aber selbst dann gibt es ja Möglichkeiten.

Lisa:

Ich finde auch, dass man über verschiedene Wege erfolgreich werden kann. Die Erwachsenen verstehen das aber nicht. Wenn man einen Weg verfolgt, den sie nicht verstehen, bekommen sie Angst und denken, man verschwendet seine Zeit. Aber die Welt hat sich ja verändert, seit sie in der Schule waren, und es gibt ganz andere Möglichkeiten.

**Würdet Ihr sagen, dass es insgesamt zu viele Noten in der Schule gibt?**

Amir:

In manchen Fächern schon, zum Beispiel bei Vokabeltests. Die fühlen sich eher an wie eine Erziehungsmaßnahme. In anderen Fächern gibt es zu wenige Möglichkeiten, die Note aufzubessern. Da hängt alles an einer großen Klassenarbeit. Das ist auch kein gutes Gefühl.

Lisa:

Ich finde, das Problem ist nur, dass alle Noten innerhalb eines sehr kurzen Zeitraums gemacht werden – kurz vor Notenschluss. Da frage ich mich, ob man das nicht besser planen könnte.

”

„Wenn man einen Weg verfolgt, den [Erwachsene] nicht verstehen, [...] denken [sie], man verschwendet seine Zeit. Aber die Welt hat sich ja verändert, seit sie in der Schule waren, und es gibt ganz andere Möglichkeiten.“

Sebastian:

Ja, monatelang passiert gar nichts und dann muss man für alles gleichzeitig lernen. Ich liege oft mit panischer Angst im Bett, weil ich weiß, dass ich am nächsten Tag einen Test schreiben und ein leeres Blatt abgeben muss.

Nura:

Für mich fühlen sich Zwischenüberprüfungen häufig so an, als wollte die Lehrkraft uns nur bloßstellen. Vor allem bei mündlichen Noten – zum Beispiel, wenn man an die Tafel muss. Da steht man dann und alles, was man macht, wird infrage gestellt. Das ist ganz schrecklich und es bringt niemandem etwas.

## Warum sind gerade mündliche Noten so ein schwieriges Thema?

Sebastian:

Sie fühlen sich sehr willkürlich an. Manche Lehrkräfte nennen ihre Kriterien, viele nicht. Es gibt einige, die uns eine Selbsteinschätzung ausfüllen lassen. Natürlich bewerten wir uns da besser als wir waren – so habe ich auch schon sehr unverdient sehr gute Noten bekommen. Gerade bei mündlichen Noten kommt es weniger darauf an, wie gut man arbeitet – sondern darauf, wie gut man sich verkauft.

”

„Gerade bei mündlichen Noten kommt es weniger darauf an, wie gut man arbeitet – sondern darauf, wie gut man sich verkauft.“

## Empfindet Ihr Noten insgesamt als fair und objektiv?

Amir:

Nein. Wenn ich zwischen zwei Noten stehe, bekomme ich bei einer Lehrkraft, die mich mag, eher die bessere Note. Bei anderen rutsche ich eher in die schlechtere Note. Da haben die Lehrkräfte die Macht und man kann als Schüler nichts machen.

Lisa:

Ich habe auch selten das Gefühl, dass jede Note absolut objektiv ist. Ich glaube aber auch, dass es nicht leicht ist – Sympathie spielt ja zwangsläufig eine Rolle. Ich denke, die meisten Lehrkräfte versuchen, so objektiv wie möglich zu benoten.

## Was sollte, abgesehen vom Fachwissen, noch in die Noten mit einfließen?

Amir:

Ich fände es schön, wenn häufiger Fähigkeiten wie Kreativität bewertet würden. Zum Beispiel durch Projektarbeit. Daraus nehme ich auch mehr mit als aus Klassenarbeiten. Für die Arbeit lernt man so viel wie möglich und hat die Inhalte schnell wieder vergessen.

Lisa:

Ich wünsche mir vor allem mehr Mitbestimmung. Wenn ich mündlich stärker bin als schriftlich, warum kann ich nicht sagen, dass der mündliche Teil meiner Leistung stärker gewichtet werden soll? Da haben wir viel zu wenig Einfluss.

### Wie blickt Ihr allgemein auf Eure bisherige Schulzeit?

Sebastian:

Die Schule ist ein starres System, in dem man irgendwie funktionieren muss. Wenn ich meinem dreizehnjährigen Selbst einen Tipp geben könnte, wäre es, wie man am besten spickt. Französisch könnte ich ihm nicht beibringen. Aber ich könnte ihm sagen, wie es am besten durch die Schulzeit kommt.

„Am Ende ist und bleibt das Wichtigste die Frage nach dem Warum. Warum habe ich diese Note? Warum ist dieses Thema wichtig? Warum bin ich hier? Wenn das immer klar wäre, dann wäre alles besser.“

”

„Ich fände es schön, wenn häufiger Fähigkeiten wie Kreativität bewertet würden.“

Lisa:

Ich bin schon immer gerne in die Schule gegangen – aber manchmal frage ich mich, warum eigentlich? Ich habe im Unterricht oft das Gefühl, dass ich meine Zeit vergeude. Das ist schade, da ich eigentlich einen großen Wissensdrang habe.

Am Ende ist und bleibt das Wichtigste die Frage nach dem Warum. Warum habe ich diese Note? Warum ist dieses Thema wichtig? Warum bin ich hier? Wenn das immer klar wäre, dann wäre alles besser.





# Praxisbeispiele

In den folgenden Beispielen stellen Lehrkräfte konkrete Bewertungsansätze vor, die sie in der Arbeit mit Design Thinking und Scrum eingesetzt haben. Diese nehmen verschiedene Schwerpunkte in den Blick und können nach Bedarf eingesetzt und angepasst werden.

Die Beispiele sind als Anregungen gedacht, die von strukturierten Bewertungsrastern bis hin zu sehr freien Bewertungsmethoden ein breites Spektrum an Möglichkeiten abbilden.

Die Kombination verschiedener Bewertungsmethoden kann ebenfalls sinnvoll sein. Ein Beispiel für eine solche multidimensionale Bewertung findet Ihr auf Seite 52.

# Reflexionsbericht

Bei diesem Ansatz sind die Schülerinnen und Schüler dazu angehalten, selbst einzuschätzen, wie sie sich fachlich und persönlich innerhalb eines Projektes weiterentwickelt haben. Diese Selbstreflexion fördert metakognitive und kommunikative Fähigkeiten.



**Ziel:** Selbstreflexion und Einschätzung der persönlichen Weiterentwicklung fördern

**Beteiligung an der Bewertung:** Lehrkraft

**Beispiel:** 10. Klasse Gymnasium, Wirtschaft, Design Thinking

---

Kirsten Pitz

## Ablauf

Im Fach Wirtschaft wurde zum Thema „Nachhaltigkeit in der deutschen Wirtschaft“ ein Design-Thinking-Projekt durchgeführt. Die zentrale Fragestellung, an der die Teams arbeiteten, lautete: „Wie kann die deutsche Wirtschaft nachhaltiger gestaltet werden?“

Die Schülerinnen und Schüler arbeiteten in Teams. Jedes Teammitglied führte während des Arbeitsprozesses ein Lerntagebuch, das später die Grundlage für den Reflexionsbericht bildete. Dieser wiederum diente der Lehrkraft als Grundlage für die Benotung, in die er einfluss.

Im Lerntagebuch wurden folgende Fragen gestellt:

- Was habe ich heute für mein Team erarbeitet?
- Was habe ich heute gelernt?
- Was hat im Team heute gut funktioniert?
- Was möchten wir im Team zukünftig besser machen?
- Welche Fragen sind offengeblieben?

Jedes Teammitglied beantwortete diese Fragen am Ende jeder Unterrichtsstunde und hielt seine Antworten fest.

Am Ende des Projektes wurde auf Basis des Lerntagebuchs ein Reflexionsbericht geschrieben. Hierfür gab die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern folgenden Arbeitsauftrag:

- Beschreibe das Projekt in drei Sätzen.
- Welches sind die fünf wichtigsten inhaltlichen Aspekte, die Du gelernt hast?
- Welche Probleme habt Ihr im Team analysiert?
- Welche Lösungsansätze habt Ihr für diese Probleme entwickelt?
- Welche Herausforderungen habt Ihr als Team erlebt und wie seid Ihr damit umgegangen?
- Was waren Deine drei wichtigsten persönlichen Lernerfahrungen im Rahmen des Projektes?

## Tipps

In Kombination mit anderen Aspekten wie der Bewertung des Lernproduktes oder des Lerntagebuchs kann die Lehrkraft mithilfe des Reflexionsberichts eine Note vergeben, die ein breites Spektrum an Kompetenzen und Aspekten abdeckt.

# Kompetenz-orientierung

Dieser Ansatz konzentriert sich bewusst auf Kompetenzen, die nicht fachgebunden sind. Um Schüler-innen und Schüler auf die Arbeitswelt vorzubereiten, öffnet dieser Ansatz den Blick für das, was zusätzlich zum Fachwissen für ihre Zukunft wichtig ist.



**Ziel:** Vielfältige Kompetenzen fördern und bewerten

**Beteiligung an der Bewertung:** Lehrkraft

**Beispiel:** 11. Klasse Gymnasium, Sozialkunde, zweitägiger Design-Thinking-Workshop

---

Frank Ipsen

## Ablauf

Die Schülerinnen und Schüler eines Sozialkunde-Leistungskurses nahmen an einem fiktiven Wettbewerb mit dem Namen „Update your school“ teil. Ziel war es, Ideen zur Verbesserung ihrer Schule – zum Beispiel in den Bereichen Unterrichtsgestaltung, Raumgestaltung oder Pausenkultur – zu sammeln. In einem zweitägigen Design-Thinking-Workshop arbeiteten die Schülerinnen und Schüler in vier zufällig zusammengestellten Teams.

Die Lehrkraft legte Kompetenzen fest, nach denen sie die Schülerinnen und Schüler bewertete. Diese besprach sie vorab mit der Klasse, um einen klaren Rahmen zu schaffen.

Im folgenden Beispiel konnten pro Kompetenz 5 Punkte erreicht werden. Die Bewertung ergab sich aus subjektiven, aber geschulten Beobachtungen

der Lehrkraft. Die Kompetenzen flossen gemeinsam mit der fachlichen Tiefe der Ausarbeitung in die finale Note ein. Die Note für das Projekt konnte gegen eine der beiden Epochalnoten\* eingetauscht werden.

## Bewertungsraster

Kompetenz	Punkte
Zusammenarbeit	3
Kreativität	5
Neugier (Antrieb, Motivation)	4
Fachwissen (Einarbeitung, Sinnhaftigkeit)	5

\* Als Epochalnoten werden in Rheinland-Pfalz mündliche Mitarbeitsnoten bezeichnet.

## Tipps

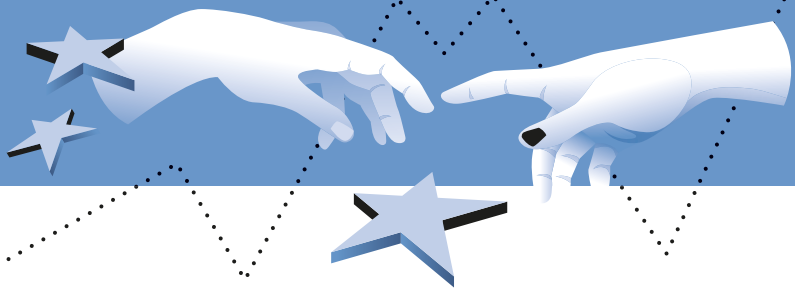
Das Angebot, diese Note gegen eine der beiden Epochalnoten einzutauschen, wird von den Schülerinnen und Schülern häufig als fair empfunden.

Dies macht es für sie leichter, die Benotung nachzuvollziehen, was ihnen bei den mündlichen Mitarbeitsnoten oft schwerfällt. Eine Unterrichtsstunde oder ein Expertengespräch zur Bedeutung verschiedener Kompetenzen in

der Arbeitswelt motiviert zusätzlich. Das Unterrichtsbeispiel lässt sich auch ganz ohne Benotung durchführen – die Arbeit mit einer neuen Methode ohne Notenvergabe kann Schülerinnen und Schüler motivieren und begeistern. Die Aufmerksamkeit und Anerkennung, die sie zum Beispiel durch die Präsentation ihrer Idee bekommen, schließen das Projekt ab.

# Partizipative Leistungsbewertung

Bei diesem Bewertungsansatz entscheiden die Teams selbst, welche Art von Lernprodukt sie erarbeiten möchten und nach welchen Kriterien dieses bewertet werden soll. Dabei kann jedes Mitglied seine individuellen Stärken und Interessen einbringen. Hierdurch steigt die Akzeptanz der Leistungsbewertung.



**Ziel:** Kreativität und kritische Auseinandersetzung mit eigenen Zielen fördern

**Beteiligung an der Bewertung:** Lehrkraft, Schülerinnen und Schüler

**Beispiel:** 11. Klasse Gymnasium, Musik, Scrum

---

Christian Follmann

## Ablauf

Eine Klasse behandelte im Musikunterricht das Thema „Der Wandel vom Mittelalter zur Renaissance – die Welt verändert sich“.

Um den Wandel der Musik im Kontext der Veränderungen der Zeit zu erkennen, erarbeiteten die Schülerinnen und Schüler arbeitsteilig den Wandel in den Bereichen Bildung (Buchdruck), Weltbild (Entdeckungsfahrten), Gesellschaft (Humanismus) und Kunst (Malerei, Architektur). Sie teilten sich selbst in Teams von drei bis sechs Personen ein. Wichtig war, dass die Teammitglieder gerne zusammenarbeiteten und sich gut verstanden.

Die Grundlage für den thematischen Überblick waren kurze Informationstexte über das jeweilige Thema. Zusätzlich sollten die Teams eigenständig im Internet recherchieren. Ziel sollte ein lernwirksames Produkt bzw. eine nachhaltige Präsentation für die gesamte Klasse sein. Der Arbeitsphase ging eine Reflexionsphase über zurückliegende Präsentationen und Referate in anderen Themengebieten und Fächern voraus. Die Schülerinnen und Schüler berichteten, dass sie häufig lediglich bei der Vorbereitung von Referaten Details und Hintergrundwissen lernten, sich bei der Präsentation von den Vorgaben der Lehrkraft gegängelt fühlten und ihre eigene Kreativität nicht ausleben konnten. Beim Zuhören anderer Vor-

träge fühlten sie sich oft von der Fülle an Informationen, überladenen Folien und Handouts erschlagen, sodass die Informationen nicht im Gedächtnis hängen blieben und eigenständig nachgearbeitet werden mussten.

Vor diesem Hintergrund sollte der Fokus der Präsentation dieser Arbeitsergebnisse darauf liegen, die Aufmerksamkeit und das Interesse der Klasse durch eine ansprechende Darstellung bzw. ein unterhaltsames Lernprodukt zu fördern. Die Klasse legte außerdem fest, dass beim Überblick des Epochenwandels nicht zu viele Details genannt werden sollten, sondern dass ein zusammenhängender roter Faden, ein für die Zuhörer ansprechendes Storytelling, entscheidend sein sollte. Als Inspiration wurden Influencerinnen und Influencer genannt, denen die Jugendlichen auf Social Media folgten.

Aufgrund der Freiheit in der Wahl des Lernprodukts wurde die Notwendigkeit unterschiedlicher Bewertungskriterien thematisiert: Eine Videoproduktion verlangt beispielsweise andere Bewertungskriterien als ein freier Vortrag.

Die Teams erhielten lediglich thematisch gestützte Fragestellungen und Schwerpunkte.



## Beispiel Weltbild (Entdeckungsfahrten):

Informiert Euch über den Text hinaus im Internet über die Entdeckungsfahrten. Erstellt ein Lernprodukt, das Eure Mitschülerinnen und Mitschüler über die wichtigsten Ereignisse informiert.

Konzentriert Euch auf folgende Fragen:

- Welche Ursachen führten zu den Entdeckungsfahrten?
- Welche Auswirkungen hatten die Fahrten im Hinblick auf das Selbstbewusstsein der europäischen Bevölkerung und auf das Selbstbestimmungsrecht der Menschen, welche die entdeckten Länder ursprünglich bewohnten?
- Wie nahmen die Menschen die Welt vor und wie nach den Entdeckungsfahrten wahr?

Diese Gruppe entschied sich dazu, einen Vortrag auszuarbeiten, der mit Animationen der Entdeckungsfahrten auf digitalen historischen Landkarten untermalt war. Sie listete verschiedene Kriterien für die Bewertung auf, wie die Unterhaltsamkeit und Verständlichkeit ihres Vortrages, die Anschaulichkeit der Folienbegleitung.

Ein anderes Team produzierte ein Video über einen fiktiven Zeitreisenden, der mithilfe der Greenscreen-Technik zu Schauplätzen von Thomas von Aquin und Leonardo da Vinci reist;

wiederum andere nahmen als fiktive Reiseführer die Zuhörer auf eine virtuelle Führung durch das vatikanische Museum mit Betrachtung der Sixtinischen Kapelle und der Stanzen von Rafael mit. So unterschiedlich wie die Lernprodukte und Präsentationsformen waren auch die selbstgewählten Bewertungsraster. Einige Teams listeten eine Vielzahl an Bewertungskriterien auf, andere gaben eine differenzierte Gewichtung an.

## Tipps

Es ist wichtig, die von den Schülerinnen und Schülern erstellten Bewertungskriterien vor der Bearbeitung und der Präsentation zu besprechen, damit die mit der Lehrkraft vereinbarte Gewichtung nicht nachträglich verändert werden kann. Weicht der von den Schülerinnen und Schülern entwickelte Kriterienkatalog zu stark von den Erwartungen der Lehrkraft ab, helfen Gespräche dabei, Transparenz und Verständnis zu fördern. Ein Vergleich der von den Teams festgelegten Kriterien schärft die Sensibilität der Schülerinnen und Schüler für Bewertungskriterien und schafft ein Bewusstsein für die Herausforderungen, die mit Leistungsbewertungen einhergehen.

Unsichere oder jüngere Schülerinnen und Schüler können auch mithilfe von KI-gestützten Chatbots Vorschläge für Kriterienkataloge bzw. Kompetenzraster erstellen, im Team besprechen und kombinieren.



# 360-Grad-Feedback

Dieser Ansatz bezieht sich auf verschiedene Beurteilungsaspekte wie individuelle Stärken, das Verhalten im Team und die Fortschritte der einzelnen Schülerinnen und Schüler. Er bringt außerdem die Perspektive der Lehrkraft mit der Perspektive der zu bewertenden Person und den anderen Schülerinnen und Schülern zusammen.



**Ziel:** Multiperspektivische Bewertung

**Beteiligung an der Bewertung:** Lehrkraft, Schülerinnen und Schüler

**Beispiel:** 9. Klasse Gymnasium, Berufsorientierung, Scrum

---

Kirsten Pitz



## Ablauf

In einer 9. Klasse wurde zum Thema „Berufsorientierung der Zukunft“ ein Projekt durchgeführt, innerhalb dessen die Schülerinnen und Schüler in Teamarbeit ein innovatives Konzept entwickeln und am Ende der Klasse vorstellen sollten.

Anhand eines Bewertungsrasters wurden die Leistungen aus vier verschiedenen Perspektiven eingeschätzt:

- **Selbstbeurteilung**
- **Beurteilung durch Teammitglieder**
- **Beurteilung durch Lehrkraft**
- **Beurteilung durch andere Mitschülerinnen und Mitschüler**

Für die Einschätzung wurden Punkte nach dem folgenden Schema vergeben:

- (0) Trifft nicht zu**
- (1) Trifft teilweise zu**
- (2) Trifft zu**
- (3) Übertrifft die Erwartungen**

Die Bewertungskriterien wurden nach den Kategorien Kommunikation, Zusammenarbeit sowie Produkt & Präsentation gegliedert. Die Lehrkraft trug alle Einschätzungen zusammen und berechnete daraus die Note der einzelnen Schülerinnen und Schüler.

## Tipps

Der Feedbackprozess sollte idealerweise anonym ablaufen, um es den Schülerinnen und Schülern leichter zu machen, ehrliches und offenes Feedback zu geben. Die Entscheidung über die Gewichtung der einzelnen Beurteilungen liegt bei der Lehrkraft, sollte aber vor dem Bewertungsprozess transparent gemacht werden. Die Bewertung wird durch diese Vorgehensweise ganzheitlicher und objektiver, ist aber auch umfangreicher und kann bei Bedarf in reduzierter Form eingesetzt werden.

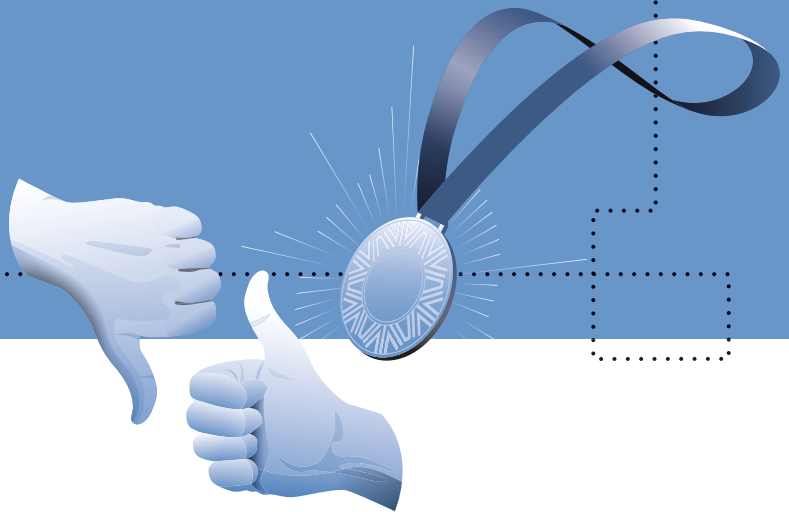
## Bewertungsraster – 360-Grad-Feedback

Ausgefüllt kann ein Bewertungsraster beispielsweise folgendermaßen aussehen:

<b>Kommunikation</b>	<b>Punkte</b>
Effektive Kommunikation	2
Aktives Zuhören	2
Konstruktives Feedback geben	3
Feedback annehmen	3
Wissensaustausch: Wissen und Informationen effektiv mit anderen teilen, transparent und verständlich kommunizieren	2
<b>Zusammenarbeit</b>	
Fähigkeit, gut mit anderen zusammenzuarbeiten	3
Einbringen von Ideen	2
Unterstützung der anderen/ Bereitschaft, Verantwortung zu übernehmen	2
Erfüllung der Aufgaben innerhalb des Teams	2
Einhaltung von Abgabeterminen	1
Konfliktlösung: Fähigkeit, Konflikte konstruktiv anzugehen und zu lösen, verschiedene Standpunkte zu respektieren, gemeinsam eine Lösung zu finden	2
<b>Produkt &amp; Präsentation</b>	
Individueller Beitrag zur Erreichung des Gruppenziels	3
Qualität und Quantität der geleisteten Arbeit	3
Problemlösung: Fähigkeit, Probleme zu identifizieren und Lösungen vorzuschlagen	2
Kreativität, Flexibilität und Effektivität	2
Engagement für die Teamaufgabe: Motivation, Initiative und persönlicher Einsatz	2

# Master or Die

Ähnlich wie bei Sportabzeichen konzentriert sich dieser Bewertungsansatz allein auf die Frage, ob die Kriterien für das Bestehen einer Aufgabe erfüllt sind oder nicht. Durch kontinuierliches Feedback und Unterstützung der Lehrkraft steht der Lernprozess im Vordergrund. Das „Bestehen“ der Aufgabe stellt ein echtes Erfolgserlebnis dar ohne eine Abwertung durch ausdifferenzierte und vergleichbare Ziffernnoten.



**Ziel:** Erfolgserlebnisse schaffen, Teams zu guten Leistungen motivieren

**Beteiligung an der Bewertung:** Lehrkraft

**Beispiel:** 10. Klasse Gymnasium, Musik, Scrum

---

Christian Follmann

## Ablauf

Eine Klasse bearbeitete das Thema „Musik in der Werbung“ mit der Scrum-Methode. Als Lernprodukt sollte ein eigener Audio-Werbespot produziert werden. Die Lehrkraft gab für das Endprodukt folgende Kriterien vor:

- Denkt Euch ein innovatives Produkt aus, das Ihr mit Eurem Audiospot bewirbt.
- Der Audiospot muss eine an Eure Zielgruppe gerichtete Werbebotschaft (Werbetext, Dialog, Slogan, Titel) enthalten.
- Fügt passende Hintergrundgeräusche/-musik und/oder ein passendes Werbelied in Euren Spot ein.
- Euer Spot muss außerdem einen Werbejingle und/oder ein Audiologo enthalten.
- Der Audiospot muss gut geschnitten sein (Schnittpunkte, Fading).
- Der Spot muss bezüglich der Lautstärke optimiert sein (z. B. Balance von Text und Musik, Automation von Sprachteilen).
- Euer Spot muss in ein geeignetes Audioformat (z. B. mp3 oder m4a) exportiert werden.

Während des Arbeitsprozesses konnten die Teams jederzeit Feedback von der Lehrkraft einholen. Diese Rückmeldung enthielt auch immer Informationen darüber, welche Kriterien erfüllt sind und in welchen Bereichen sich das Team noch verbessern sollte. Waren alle Kriterien erfüllt, erhielten die Teams die Note „sehr gut“.

Das Nicht-Erreichen ist bei diesem Ansatz oft nur theoretisch möglich und kam in der Praxis nicht vor. Streng genommen müsste in diesem Fall die Note „ungenügend“ lauten. Da aber in den meisten Fällen keine totale Arbeitsverweigerung oder Täuschung vorliegt, kann stattdessen die Note „mangelhaft“ vergeben werden.

## Tipps

Die Vorgehensweise und die dahinter liegende Haltung sollte die Lehrkraft vorab mit der Klasse besprechen, um allen die Angst vor dem Scheitern zu nehmen. Schülerinnen und Schüler sind es gewohnt und fordern ein, ihre Noten und Leistungen mit denen der anderen vergleichen zu können. Sie möchten sich abgrenzen können, weshalb die Besprechung des Master-or-Die-Ansatzes mithilfe von Analogien hilfreich ist: Bei Sportabzeichen wie dem Seepferdchen existiert kein Seepferdchen 2- oder 4+. Es geht auch nicht um die beste Technik, sondern um das Erfüllen der Kriterien. Alle freuen sich miteinander darüber, bestanden zu haben. Indem die Teams dazu angehalten werden, aktiv Feedback von der Lehrkraft einzufordern, verändert sich deren Rolle weg von der beurteilenden und richtenden Lehrperson hin zu einer Lernbegleitung, die die Teams dabei unterstützt, die Anforderungen zu erfüllen.

# Ergebnis-orientierung

Gute Teams liefern gute Ergebnisse – bei diesem Ansatz steht das Ergebnis im Vordergrund.



**Ziel:** Transparente Bewertung der erarbeiteten Inhalte

**Beteiligung an der Bewertung:** Lehrkraft

**Beispiel:** 12. Klasse Gymnasium, Sozialkunde, Scrum

---

Frank Ipsen

## Ablauf

Ein Sozialkunde-Leistungskurs arbeitete regelmäßig mit Scrum-Sprints.

Im folgenden Beispiel sollten die Verfassungsorgane der Bundesrepublik Deutschland dargestellt werden.

Die Teams bekamen diese Aufgabenstellung:

- Lest die Buchseiten zu Eurem gewählten Verfassungsorgan. Sucht zusätzlich Material im Internet – hierfür eignen sich besonders die Lernvideos auf Planet Schule.
- Das Lernprodukt könnt Ihr frei wählen (Audio, Video, Mind Map). Es soll gut erklären und unterhaltsam sein. Achtet bei Eurer Darstellung darauf, wie das gewählte Organ mit anderen zusammenarbeitet.
- Sucht Euch einen Wahlaspekt zu Eurem Verfassungsorgan aus. Was interessiert Euch besonders? Erstellt hierzu ein Audio oder Video von ca. fünf Minuten Länge.
- Macht Eure Ergebnisse Euren Mitschülerinnen und Mitschülern zugänglich.
- Erstellt ein Scrumboard für Euer Projekt und führt es in Echtzeit.

Für die Benotung galt: Merkbar, klar und kurz. Das Scrum-Projekt ging mit zehn Schulstunden in die Epochalnote ein. Eine verspätete Abgabe führte zu deutlichen Punktabzügen. Es war Teil der Teamaufgabe, auf eventuelle Ausfälle vorbereitet zu sein. Auch wenn jemand krank war, musste das Team pünktlich fertig sein.

Bei der Bewertung des Lernproduktes konnten pro Kriterium maximal zehn Punkte erreicht werden. Die Kriterien ergaben sich aus der Aufgabenstellung und waren somit von Anfang an transparent für die Teams. So konnten im folgenden Beispiel maximal hundert Punkte erreicht werden – die Note ergab sich aus den bekannten Prozentschemen.



## Bewertungsraster – Ergebnisorientierung

Kriterium	Punkte
Lernprodukt erklärend	8
Lernprodukt unterhaltsam	9
Zusammenarbeit mit anderen Organen	10
Lernprodukt sachlich richtig	7
Wahlaspekt Länge	9
Wahlaspekt erklärend	6
Wahlaspekt unterhaltend	8
Wahlaspekt sachlich richtig	9
Ergebnis steht allen zur Verfügung	10
Scrumboard in Echtzeit geführt	9

## Tipps

Die Teams können meistens an ihrem Scrumboard ablesen, ob sie erfolgreich sein werden. Die Kriterien werden mit der Aufgabenstellung kommuniziert und sollen ins Board übertragen werden. So bleiben sie dauerhaft im Blick. Das mehrfache Einsetzen dieser Benotungsvariante gibt den Schülerinnen und Schülern Sicherheit, da sie als transparent und nachvollziehbar empfunden wird.



# Kollaborative Schwerpunktsetzung

Bei diesem Bewertungsansatz können Schülerinnen und Schüler entscheiden, welchen Schwerpunkt die Lehrkraft bei der Benotung setzen soll. Zusätzlich zum Lernprodukt kann dann beispielsweise die Teamarbeit, die Kreativität der Umsetzung oder auch die Präsentationsfähigkeit bewertet werden.



**Ziel:** Schülerinnen und Schüler zur Selbstreflexion anregen, Stärken hervorheben

**Beteiligung an der Bewertung:** Lehrkraft, Schülerinnen und Schüler

**Beispiel:** 8. Klasse Gymnasium, Geografie, Scrum

---

Frank Ipsen

## Ablauf

Im Rahmen einer Unterrichtsreihe zum Thema Umweltprobleme bekamen die Teams folgende Scrum-Aufgabenstellung:

„Wir wollen die Ursachen der Katastrophe am Aralsee mithilfe einer Mind Map darstellen. Eure Mind Map soll Zeichnungen, Texte, Symbole, Fotos und Verbindungen enthalten. Ihr könnt entweder mit Packpapier arbeiten oder eine digitale Mind Map erstellen. Lest, um die Inhalte Eurer Mind Map zusammenzutragen, die Buchseiten 126–128 und sucht selbstständig zusätzliches Material im Internet. Stellt die Folgen der Umweltkatastrophe am Aralsee als Wirkungsgeflecht dar. Einigt Euch zusätzlich auf zwei Wahlaspekte zu Kasachstan oder Usbekistan, die Euch besonders interessieren und nichts mit dem Aralsee zu tun haben. Erstellt zu diesen ebenfalls ein Lernprodukt, zum Beispiel etwas Essbares, ein Video oder Audio. Das Lernprodukt muss begeistern und geografisch informieren.“

Ein Team suchte sich Kreativität als Benotungsschwerpunkt aus. Bei den einzelnen Aspekten des Lernprodukts konnte jeweils eine Maximalpunktzahl von fünf Punkten erreicht werden. Der Aspekt, der zugleich den selbstgewählten Benotungsschwerpunkt darstellte, wurde fünffach gewertet. Hier konnten also bis zu fünfundzwanzig Punkte erreicht werden.

## Tipps

Es hat sich bewährt, den Teams vorab Zeit für die Entscheidung über den Benotungsschwerpunkt zu geben und diesen dann mit ihnen zu besprechen. Verbesserungstipps vonseiten der Lehrkraft werden erfahrungsgemäß gerne angenommen. Es hilft den Teams, wenn die Lehrkraft während des Arbeitsprozesses an den selbst gewählten Schwerpunkt erinnert. Je nach Lerngruppe kann auch bewusst ein Schwerpunkt gesetzt werden, an dem die Teams noch arbeiten müssen. Hat sich in einem vorherigen Sprint beispielsweise herausgestellt, dass die Teammitglieder rhetorisch nicht so stark waren wie andere, kann der Schwerpunkt Rhetorik sie im nächsten Sprint dabei unterstützen, an diesem Thema zu arbeiten.

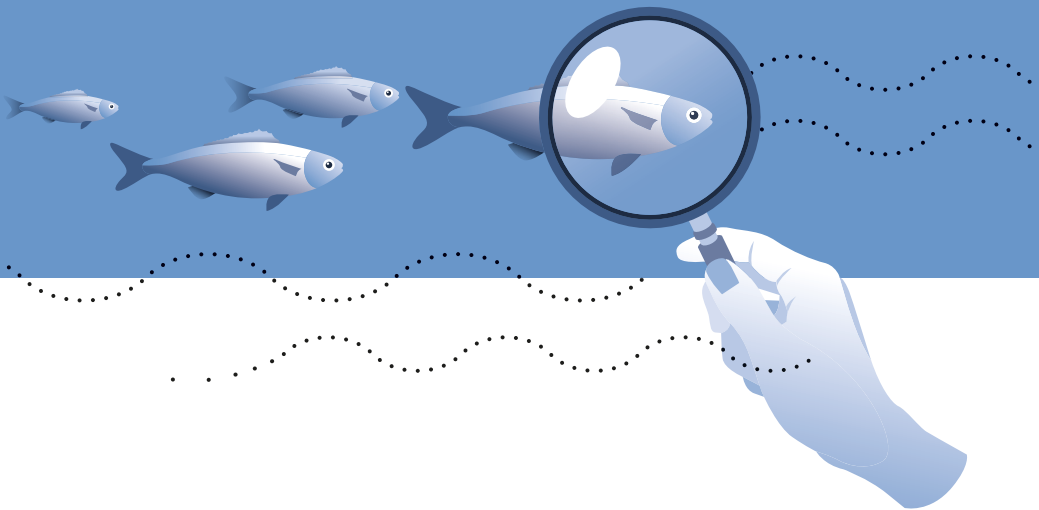
## Bewertungsraster mit Benotungsschwerpunkt

Das Team kommt in diesem Beispiel auf eine Gesamtpunktzahl von 37 Punkten, aus der sich die dem Notenschlüssel entsprechende Note ergibt.

Benotungsaspekt	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5	Erreichte Punkte
Mind Map	Erstellt (1 Punkt)	Weitestgehend vollständig (2 Punkte)	Vollständig (3 Punkte)	<b>Vollständig mit Symbolen (4 Punkte)</b>	Vollständig mit Symbolen, optisch ansprechend (5 Punkte)	4
Wirkungsgeflecht	Erstellt (1 Punkt)	Weitestgehend vollständig (2 Punkte)	Vollständig (3 Punkte)	Vollständig und gut vernetzt (4 Punkte)	<b>Vollständig, gut vernetzt, optisch ansprechend (5 Punkte)</b>	5
Wahlaspekt 1	Teilweise erstellt (1 Punkt)	Fast vollständig (2 Punkte)	<b>Vollständig (3 Punkte)</b>	Vollständig, verständlich (4 Punkte)	Vollständig, verständlich, unterhaltsam (5 Punkte)	3
Wahlaspekt 2	Teilweise erstellt (1 Punkt)	Fast vollständig (2 Punkte)	Vollständig (3 Punkte)	Vollständig, verständlich (4 Punkte)	<b>Vollständig, verständlich, unterhaltsam (5 Punkte)</b>	5
Benotungsschwerpunkt Kreativität	In Ansätzen (5 Punkte)	Einige gute Ideen (10 Punkte)	Gute Ideen (15 Punkte)	<b>Überraschend oder beeindruckend (20 Punkte)</b>	Überraschend und beeindruckend (25 Punkte)	20

# Multidimensionale Bewertung

Dieser Ansatz verknüpft verschiedene Bewertungsmethoden und nimmt unterschiedliche Aspekte in den Blick, um eine möglichst umfassende Bewertung vornehmen zu können. Die bisher vorgestellten Ansätze lassen sich je nach Bedarf auf ähnliche Weise miteinander kombinieren.



**Ziel:** Teammitglieder in Bewertung einbinden, Transparenz von Gruppenprozessen erhöhen

**Beteiligung an der Bewertung:** Lehrkraft, Schülerinnen und Schüler

**Beispiel:** 10. Klasse Gymnasium, Religion, Scrum

---

**Tobias Christmann**

## Ablauf

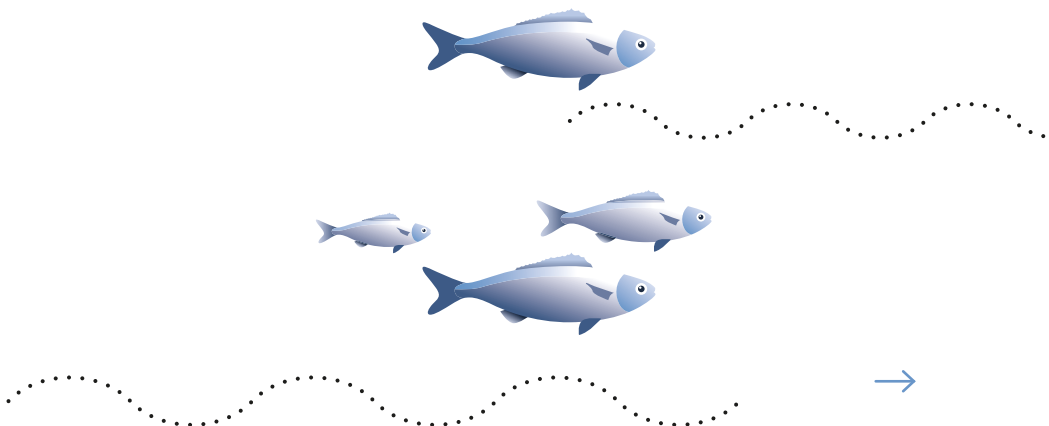
In Teamarbeit sollten die Schülerinnen und Schüler Lernprodukte zum Thema Menschenrechtsorganisationen erarbeiten. Die Lehrkraft wollte zusätzlich zum Produkt auch den Arbeitsprozess bewerten.

Sie nutzte hierfür eine Kombination aus den folgenden Elementen:

- 1. Unterrichtsbeobachtung**  
(über den gesamten Prozess hinweg)
- 2. Zwischen-Retrospektive**  
(nach einigen Stunden Teamarbeit)
- 3. Wechselseitige Einschätzung**  
(am Ende des Prozesses)
- 4. Bewertung des Lernprodukts**  
(am Ende des Prozesses)
- 5. Feedbackgespräch**  
(am Ende des Prozesses)

Für eine kontinuierliche Selbstreflexion und für die gegenseitige Einschätzung gab die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern Leitfragen an die Hand:

- Wie stark übernehme ich im Team die Initiative (Motivation, Ideen)?
- Wie gut organisiere ich mich selbst (Zuverlässigkeit, eigenständiges Arbeiten)?
- Was trage ich inhaltlich zur Teamarbeit bei (Texte, kreative Ideen)?
- Was übernehme ich bei der Erstellung des Lernprodukts?



## 1. Unterrichtsbeobachtung

Während der gesamten Teamarbeitsphase dokumentiert die Lehrkraft ihre Beobachtungen, um konkretes Feedback geben zu können. Wichtig ist eine kontinuierliche Dokumentation, da sie aufzeigt, wie gut einzelne Schülerinnen und Schüler Feedback annehmen und anwenden können.

Mit wenig Aufwand kann ein Beobachtungsbogen folgendermaßen gestaltet und befüllt werden:

Datum	Team 1: Ben, Oli, Lea, Felix, Elias	Team 2: Johannes, Timon, Julian	Team 3: Lia, Emily, Kira, Salome	Team 4: Nils, Can, Alex, Laura, Nele
17.02.	Schwierigkeiten, eine Struktur als Team zu finden, Lea recherchiert schon, Elias abgelenkt	Anfangs etwas desorientiert, in der zweiten Hälfte kommen sie ins Arbeiten	Guter Start, konzentriert, Salome fehlt	V.a. Laura initiativ, Can recherchiert schon, Nele noch etwas desorientiert
24.02.	Läuft	Arbeiten, kommen aber langsam voran, verbringen viel Zeit mit Video-Recherchen	Läuft	Scheint zu laufen, Nils verspielt und abgelenkt, später arbeitet er

## 2. Zwischen-Retrospektive

Nicht selten treten nach den ersten Stunden die ersten Konflikte innerhalb eines Teams auf. Dieser Zeitpunkt eignet sich für eine angeleitete Zwischen-Retrospektive, die den Teams dabei hilft, den eigenen Arbeitsprozess selbst zu reflektieren und zu entscheiden, was geändert werden soll. Sie kann außerdem als Grundlage für eine gegenseitige Einschätzung dienen.

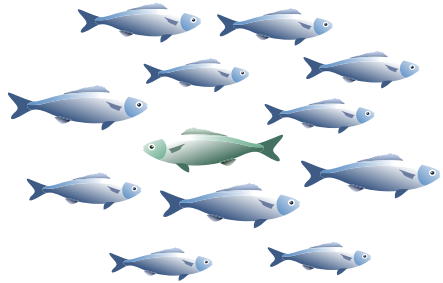
**Die folgenden Fragen helfen den Teams bei der Retrospektive:**

- Was läuft gut in Eurem Team?
- Was sollte besser werden?
- Was stört Euch an der Teamarbeit?
- Wer bringt die Teamarbeit aktiv voran?
- Wer sollte sich mehr engagieren?
- Welche Teamregeln möchtet Ihr auf Eurem Scrumboard ergänzen?

Ein weiteres Werkzeug für eine Retrospektive ist der Fischschwarm. Hierfür erhalten die Teams die folgende Anleitung:

- Ordnet Euch selbst und die anderen Teammitglieder in Stillarbeit je einem Fisch zu.
- Zeigt Euch gegenseitig Eure Ergebnisse und tauscht Euch über Eure Eindrücke aus.
- Formuliert Teamregeln auf Eurem Scrumboard, die Eure Zusammenarbeit weiter verbessern.

### Beispielabbildung – Fischschwarm



## 3. Wechselseitige Einschätzung

Ausgehend von den Erkenntnissen, die das Team im Rahmen der Zwischen-Retrospektive gewonnen hat, kann eine – geheime – wechselseitige Einschätzung der Teammitglieder durchgeführt werden. Diese hilft der Lehrkraft dabei, die Leistung der einzelnen Schülerinnen und Schüler einschätzen zu können.

Neben den Leistungen ihrer Teammitglieder beurteilen die Schülerinnen und Schüler auch ihre eigenen Beiträge zur Teamarbeit. Hierfür nutzen sie vorab definierte Kriterien und eine von der Lehrkraft festgelegte Punktzahl, die sich nicht gleichmäßig auf die Teammitglieder aufteilen lässt.

Dies hat zum Ziel, dass die Schülerinnen und Schüler Einzelbewertungen vornehmen und nicht aufgrund ihres Gerechtigkeitsgefühls sich selbst und den anderen gleich viel Punkte geben.

Sobald die Selbst- und Teameinschätzungen abgegeben wurden, kann die Lehrkraft diese auswerten. In Kombination mit den Unterrichtsbeobachtungen ergibt sich so ein realistischer Eindruck von den individuellen Leistungen innerhalb der Teamarbeit.



## Bewertungsraster – Wechselseitige Einschätzung

Im folgenden Beispiel hat die Lehrkraft für ein Team, das aus drei Schülern besteht, die Gesamtpunktzahl siebzehn vorgegeben. Das ausgefüllte Bewertungsraster eines Teammitglieds (zum Beispiel *Johannes*) kann folgendermaßen aussehen:

Name	Initiativen, Ideen & Planung	Zuverlässigkeit & Eigenständigkeit	Wichtige Materialbeiträge	Gesamtpunktzahl
Johannes	2	3	2	7
Timon	3	1	2	6
Julian	1	2	1	4

## 4. Bewertung des Lernprodukts

Die Kriterien für das Lernprodukt bespricht die Lehrkraft zu Beginn des Prozesses mit den Teams und stellt sicher, dass sie verstanden werden. In unserem Beispielprojekt kann ein Bewertungsraster folgendermaßen aussehen:

Kriterien	0	1	2	3	4
Vorstellung der Menschenrechtsorganisation					x
Vorstellung der Ziele, Aufgaben, Arbeitsbereiche				x	
Vorstellung der konkreten Arbeitsweise					x
Darstellung eines ausgewählten Beispiels für Menschenrechtsverletzungen und deren Hintergründe				x	
Globale Fakten & Hintergrundinfos zum Thema				x	
Vielzahl an Medien			x		
Eigene Worte & sprachliche Qualität					x
Einheitliches Layout					x



## 5. Feedbackgespräch

Das abschließende Feedbackgespräch bezieht sich auf alle Bestandteile der Bewertung:

- **Das Lernprodukt**
- **Die Unterrichtsbeobachtungen**
- **Die wechselseitige Einschätzung und Selbsteinschätzung**

Wenn zwischen den Beobachtungen der Lehrkraft und den Einschätzungen der Teammitglieder keine wesentlichen Unterschiede sichtbar werden, bekommt das Team eine einheitliche Note für das Lernprodukt und den Arbeitsprozess. Die Gewichtung der

jeweiligen Bewertungen wird vorab von der Lehrkraft festgelegt und mit der Klasse besprochen.

Sollten sich größere Unterschiede bei der Bewertung der einzelnen Teammitglieder zeigen, ist es wichtig, sie im Gespräch zu thematisieren und sich auf eine Note für die einzelnen Teammitglieder zu einigen. In manchen Fällen kann die Lehrkraft nicht anders, als auf Grundlage ihrer eigenen Beobachtungen und ihrer Einschätzung der Teamarbeit Noten zu vergeben, die von der Meinung der Teammitglieder abweichen.

### Danksagung

*Diese Handreichung wäre ohne die motivierten und inspirierenden Lehrkräfte, die bereit waren, ihre Erfahrungen in der Arbeit mit Scrum und Design Thinking zu teilen, nie entstanden.*

*Wir bedanken uns deshalb herzlich bei  
Kirsten Pitz, Tobias Christmann,  
Christian Follmann und Frank Ipsen.*

## Literatur und Links

Deci, Edward L. und Richard M. Ryan. „Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development and Health.“ *Canadian Psychology/Psychologie canadienne* 49(3) (2008): 182-185.

Feldhaus, Lea, Anna Kleibl und Julia Primavera.  
Design Thinking in der weiterführenden Schule.  
Weinheim: Hopp Foundation, 2022.

Günther, Chloe und Laura Ricke. Scrum-Workbook.  
Weinheim: Hopp Foundation, 2021.

Nölte, Björn. Upgrade: Kollaboratives Lernen.  
Hannover: Klett | Kallmeyer, 2022.

Nölte, Björn. „Master-or-Die. Version 2.0.“ 14. März 2024.  
<https://bit.ly/4f1h43i>

Nölte, Björn. „Master or Die: Erläuterungen.“ 14. März 2024.  
[bit.ly/3Wh4NR1](https://bit.ly/3Wh4NR1)

Schmitz, Oliver. „Master-or-Die im Praxistest.“ 14. März 2024.  
[bit.ly/3Wgfhjl](https://bit.ly/3Wgfhjl)



## **IMPRESSUM**

1. Auflage © 2024, HOPP FOUNDATION for  
Computer Literacy & Informatics gGmbH,  
Institutstraße 15, 69469 Weinheim.

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks  
von Auszügen, der fotomechanischen  
Wiedergabe und der Übersetzung, vor-  
behalten. Bei Fragen, Anregungen und  
Feedback freuen wir uns über eine E-Mail  
an [info@hopp-foundation.de](mailto:info@hopp-foundation.de).

### **Autorinnen und Autoren**

Tobias Christmann  
Christian Follmann  
Chloe Günther  
Frank Ipsen  
Kirsten Pitz

### **Herausgeber**

HOPP FOUNDATION for Computer  
Literacy & Informatics gGmbH  
Institutstraße 15  
69469 Weinheim  
[www.hopp-foundation.de](http://www.hopp-foundation.de)

### **Gestaltung, Layout und Design**

Helena Soell & Laura Ricke

### **Illustrationen**

Rhea Häni

### **Lektorat**

Bernd Kronenberg

### **Druck und Verarbeitung**

ABT Print und Medien GmbH, Weinheim

