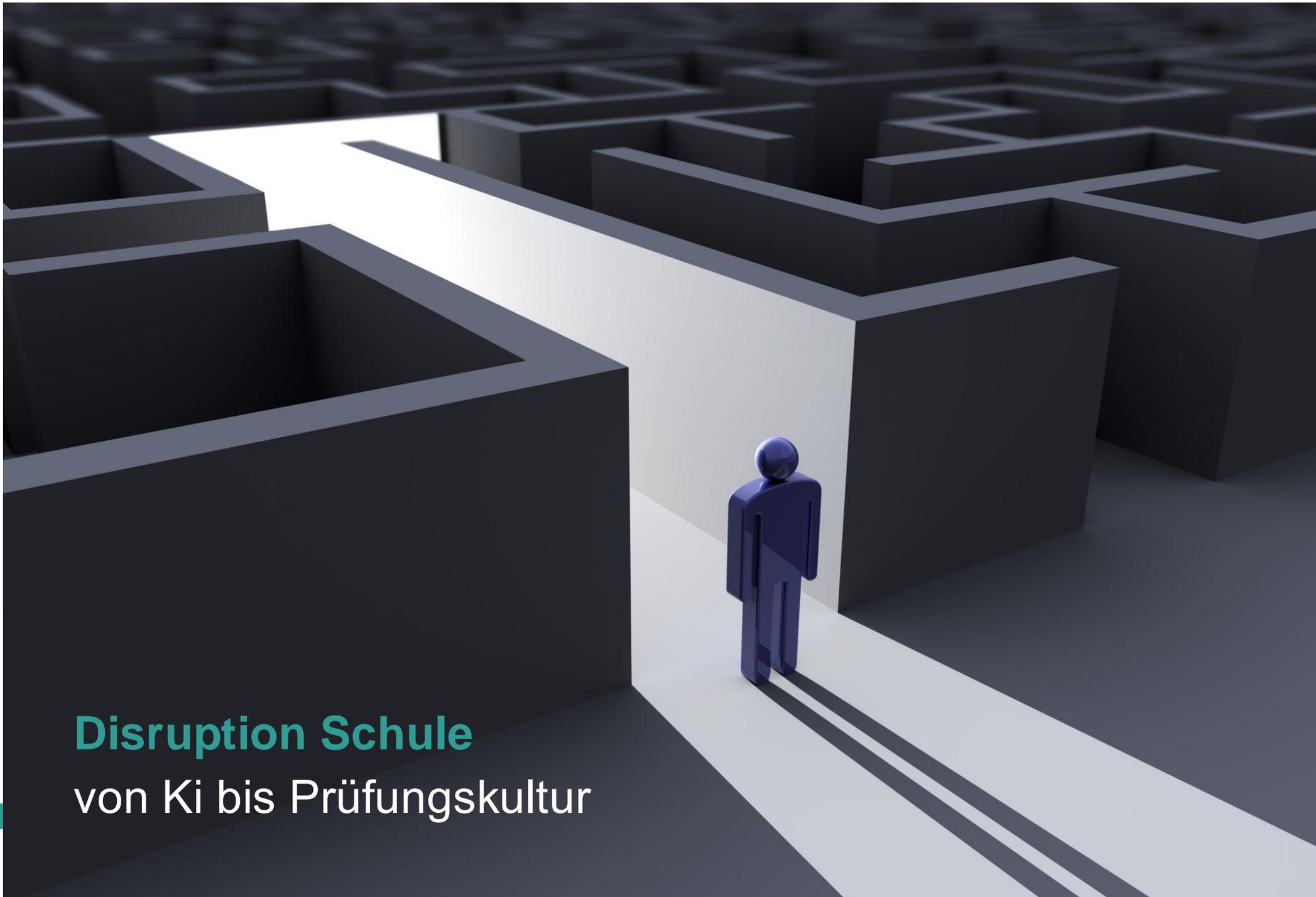


Disruption Schule von Ki bis Prüfungskultur



Wer bin ich?

Christian Haake

FB 53 Medienbildung am NLQ

Fortbildungs- und Produktverantwortlicher für folgende Schwerpunkte:

- Schulentwicklung
 - Medienbildungskonzept
 - Medienentwicklungsplanung
- DigitalPakt Schule
- Medienbildung im Fachunterricht

„Lernkulturen entwickeln sich auf Basis der vorherrschenden Vorstellungen von Schule und ‹gutem› Unterricht“

(Kleber und Stein 2001, S. 31)

**Prüfungen sind der Spiegel dessen, was wir in der Schule als
wesentlich betrachten.**

**Aber was passiert, wenn sich die Werkzeuge,
mit denen wir lehren und lernen, grundlegend verändern?**

Worum geht's?

Problemstellung?

Aufgabenkultur?

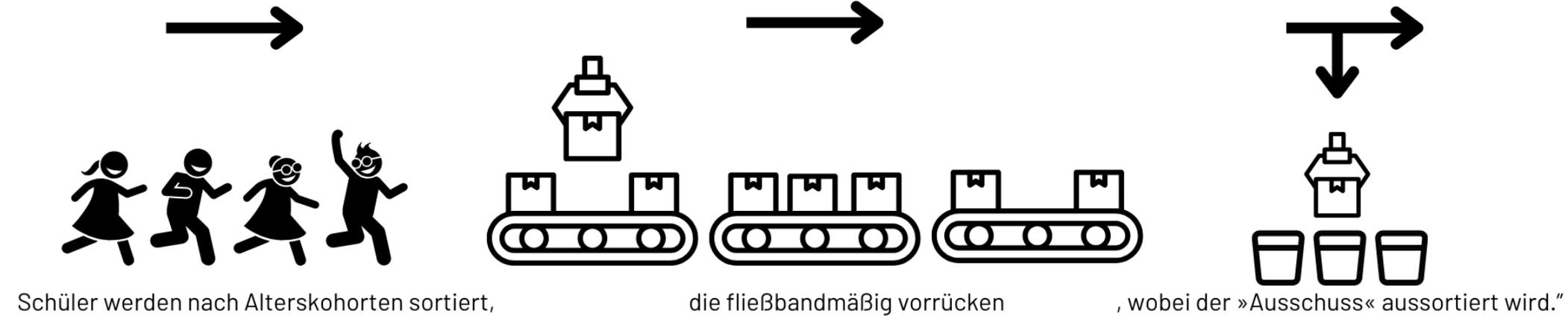
Prüfungskultur?

Lernkultur?

Was muss jetzt passieren?

Warum verändern?

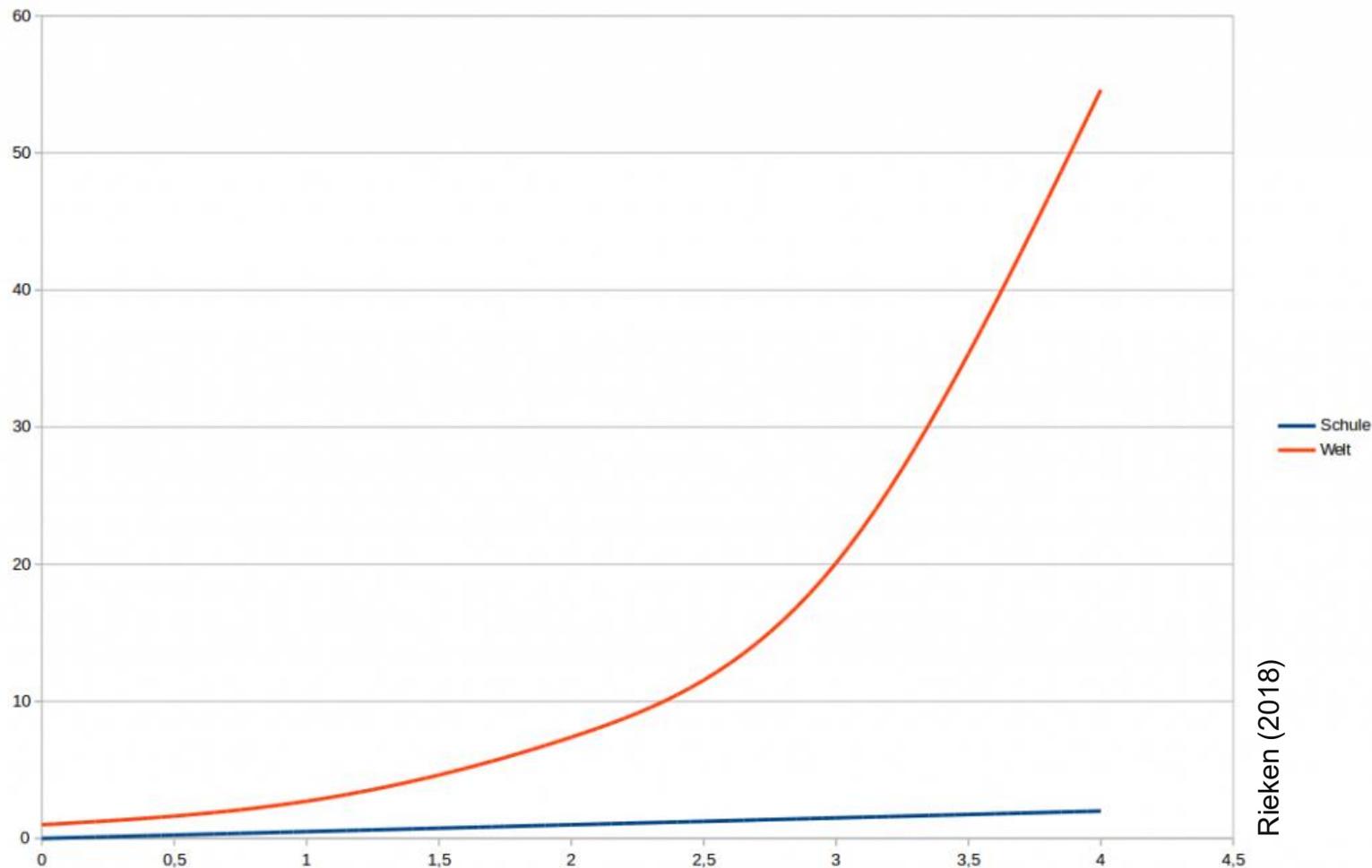
„[...] Schule (ist) nach dem Modell der Fabrik der industriellen Massenproduktion und dem ständischen Systems Preußens organisiert:



Haake (2024) - grafische Darstellung

vgl. Burow & Gallenkamp (2017), S. 10

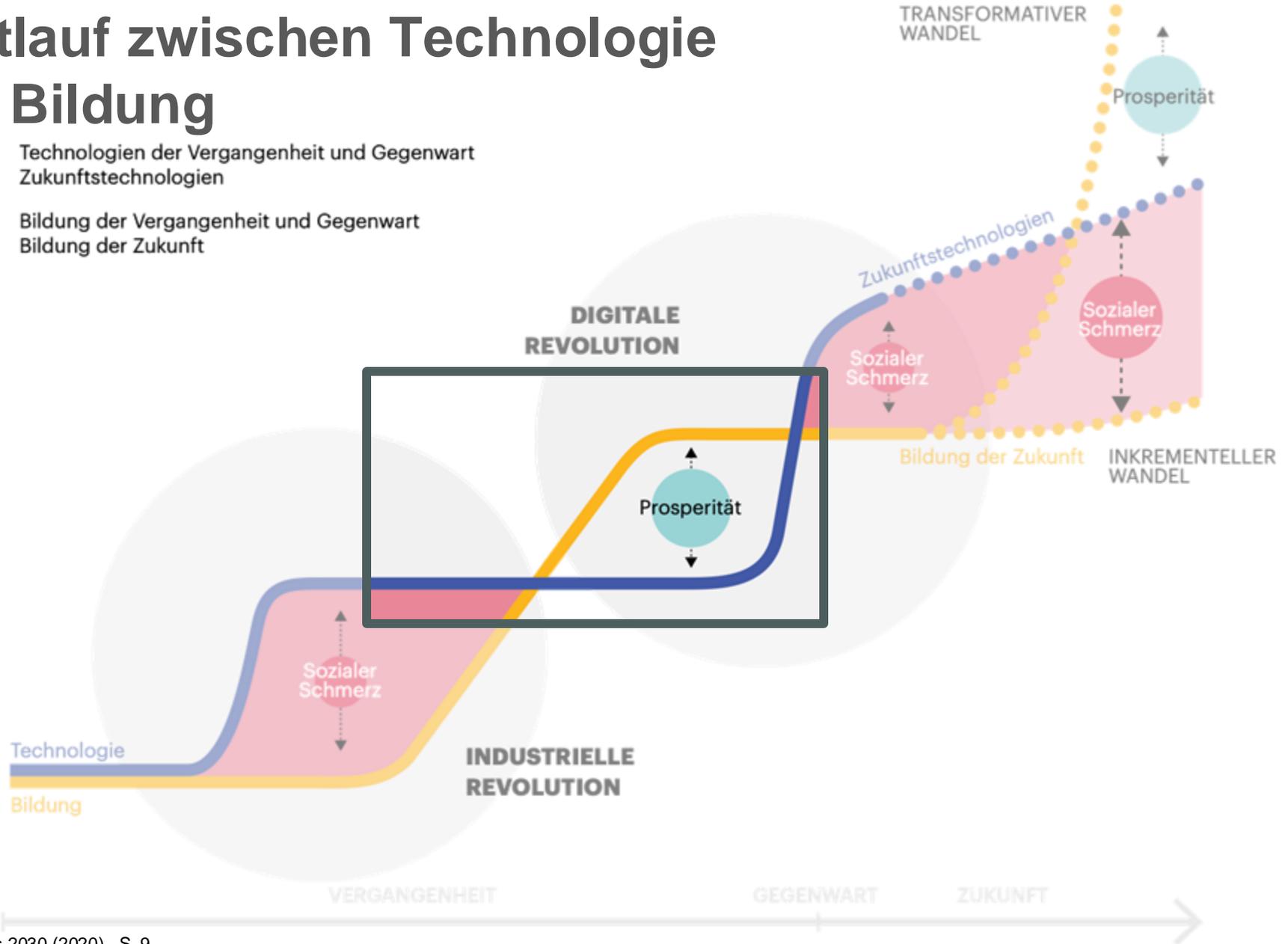
Schule vs. Welt



Rieken (2018)

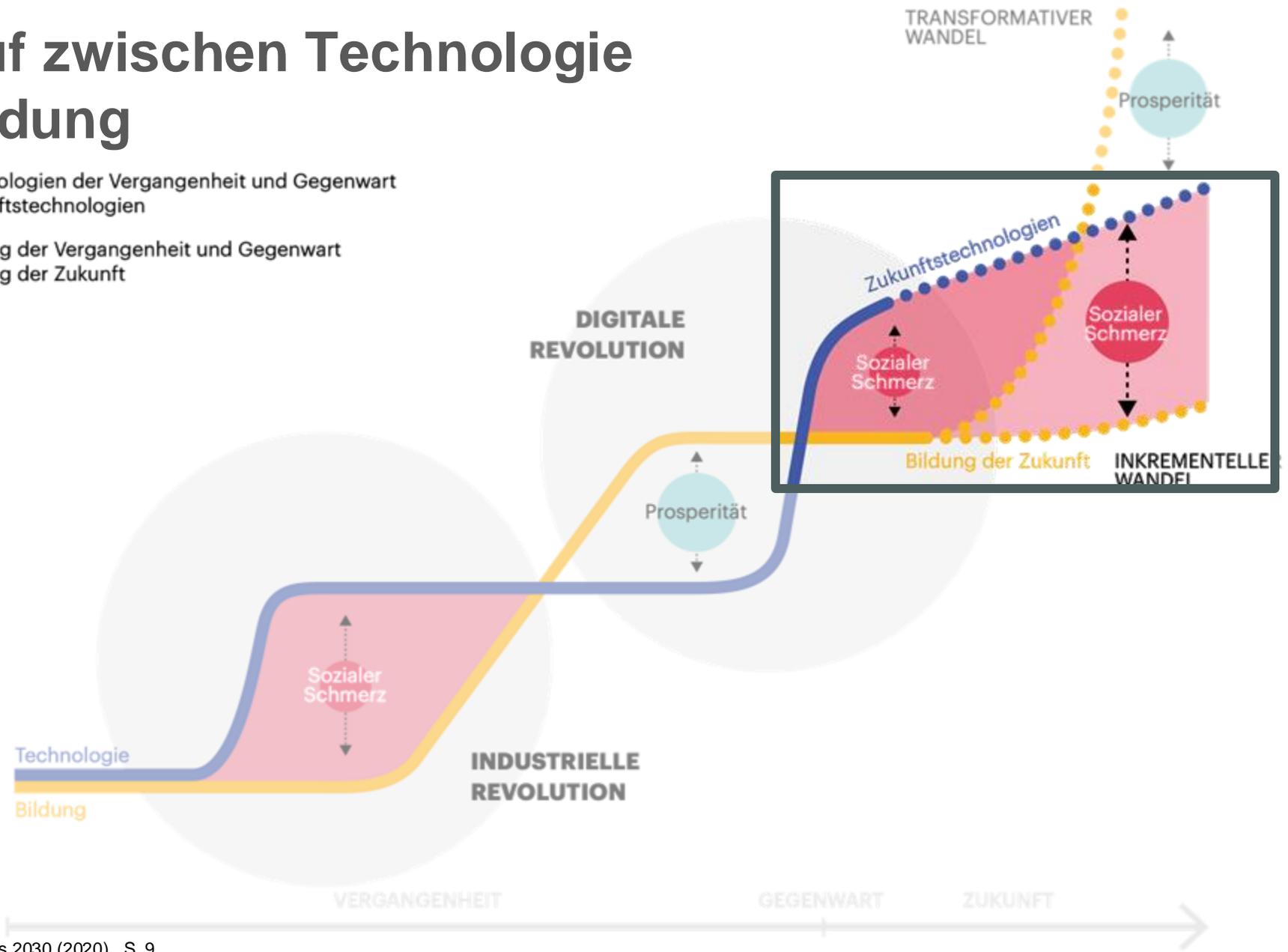
Wettlauf zwischen Technologie und Bildung

-  Technologien der Vergangenheit und Gegenwart
-  Zukunftstechnologien
-  Bildung der Vergangenheit und Gegenwart
-  Bildung der Zukunft



Wettlauf zwischen Technologie und Bildung

- Technologien der Vergangenheit und Gegenwart
- Zukunftstechnologien
- Bildung der Vergangenheit und Gegenwart
- Bildung der Zukunft

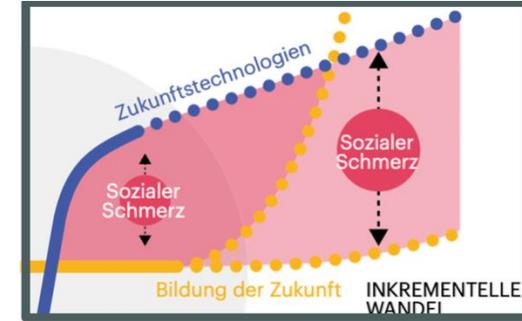


17 Ziele

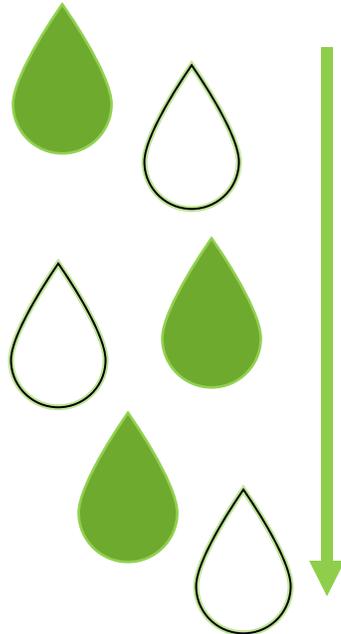


Wandel auf allen Ebenen ist notwendig

Prüfungsformate sind auf die Bedürfnisse einer „alten“ Gesellschaft ausgelegt.



Veränderungen und Weiterentwicklung erfolgt in sehr kleinen Schritten.



KMK (2017)

- Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz

KMK (2021)

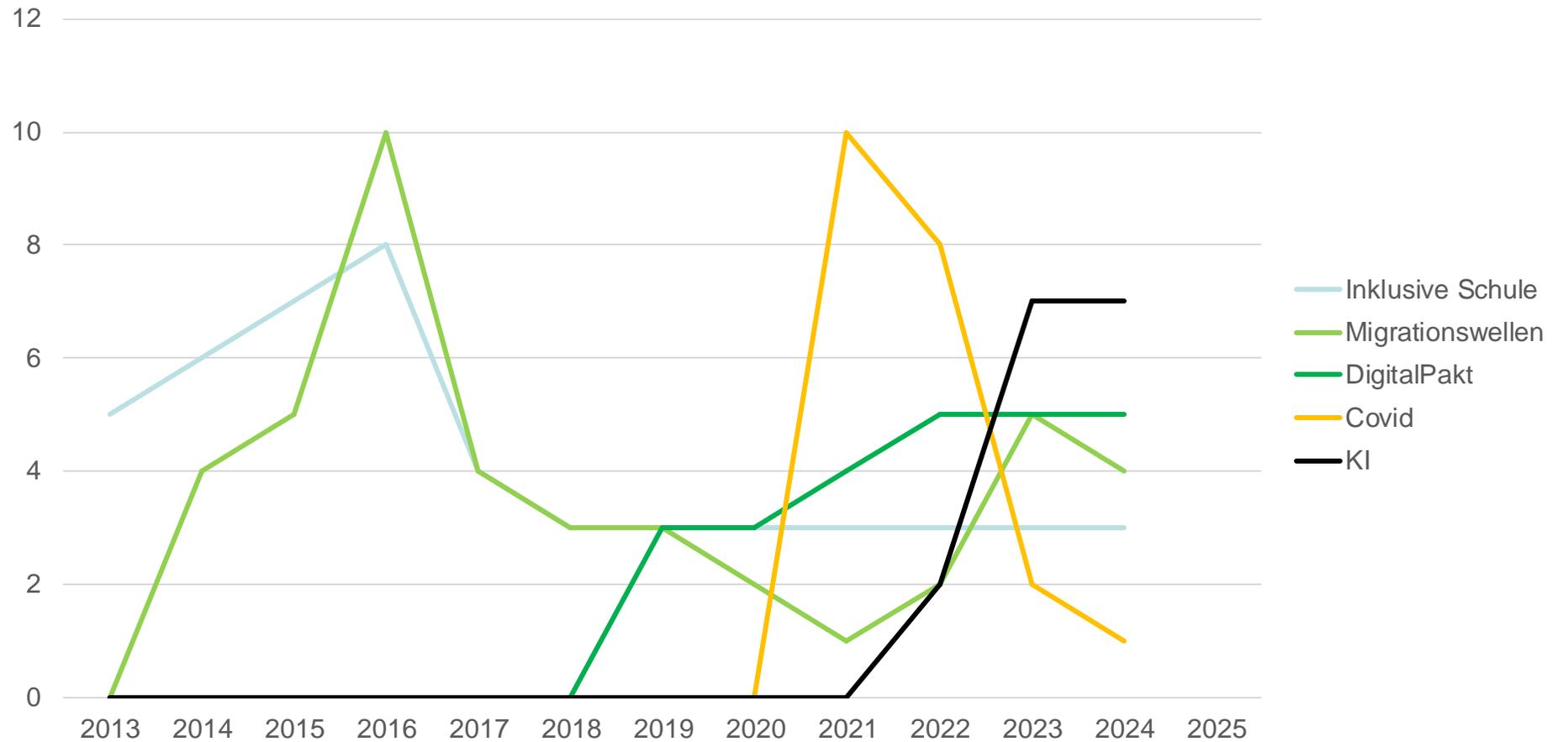
- Lehren und Lernen in der digitalen Welt – Ergänzung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“

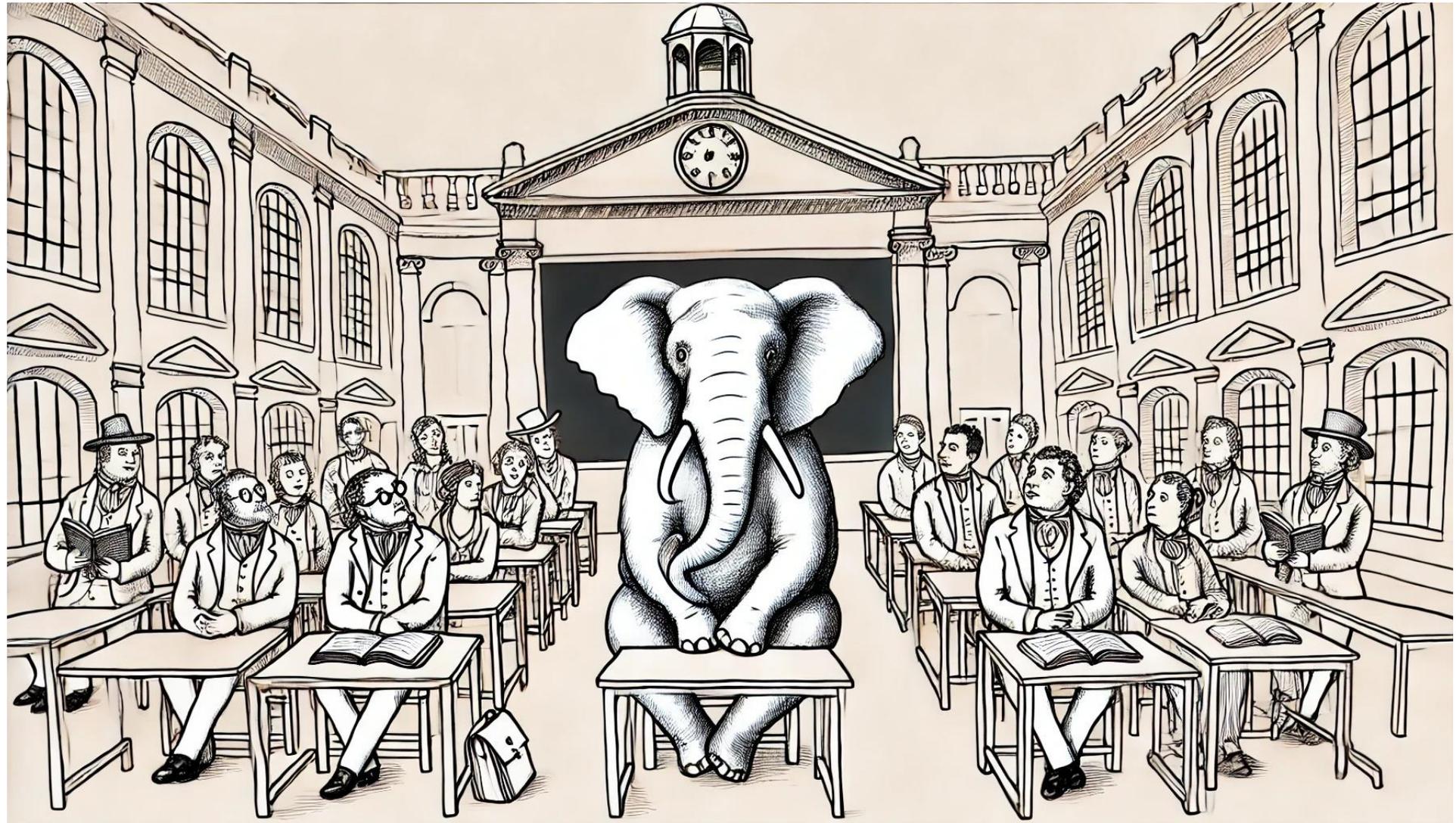
KMK(2024)

- Handlungsempfehlung für die Bildungsverwaltung zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozesse

Die Ideen tropfen jedoch nur sehr langsam in die Schulen

Gefühlter externer Einfluss auf das System





Das Bild wurde mit Stable Diffusion generiert

Disruption durch KI

Veränderung für unsere Aufgabenkultur



Ausgangssituation



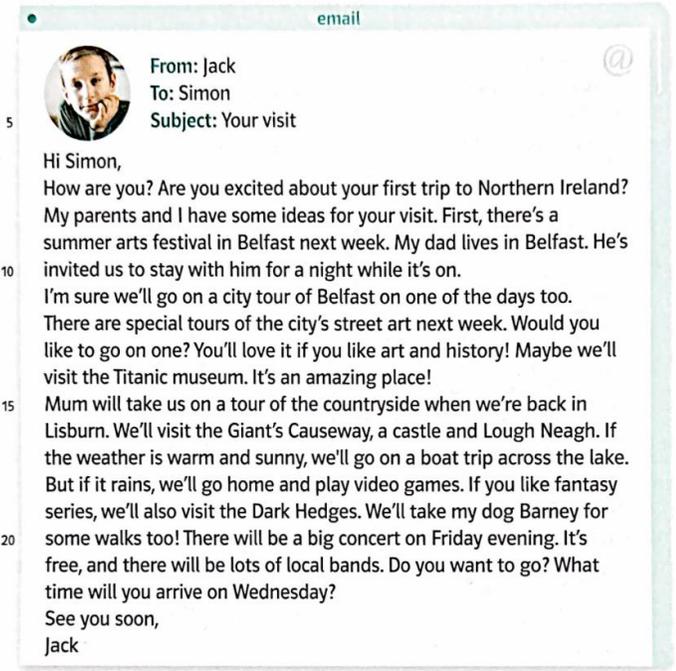
Textgrundlage

Text comprehension

Writing Task

1 Read the text.

Simon is from Liverpool. He will stay with his cousin Jack in Lisburn for five days next week. Jack is writing to him with ideas for things to do.



Culture Belfast ist berühmt für seine politische Streetart. Die älteren Wandbilder („murals“) zeigen oft historische Szenen oder politische Gruppen. Es gibt auch viele neue Wandbilder. Welche Streetart gibt es in deinem Ort oder in deiner Stadt?

2 Simon in Belfast

- a) Will Jack and Simon do the activity? Write yes or maybe for each activity.
- | | |
|--|------------------------------------|
| 1. go on a city tour of Belfast <u>yes</u> | 4. go on a tour of the countryside |
| 2. look at street art in Belfast | 5. play video games together |
| 3. visit the Titanic museum | 6. take Jack's dog for some walks |
- b) Find two more 'maybe' activities in the text.

3 Write Simon's answer.

Hi Jack,
Thanks for your email. That sounds great! I'd really like to ... because ...
I don't like ... very much. I'd love to see ... and ...
I'll arrive at 2 p.m. on Wednesday.
See you soon,
Simon

Ergänze Aktivitäten aus Jacks E-Mail.



text comprehension

2 Simon in Belfast

a) Will Jack and Simon do the activity? Write yes or maybe for each activity.

- | | |
|---|---|
| 1. go on a city tour of Belfast <u>yes</u> | 4. go on a tour of the countryside <u>yes</u> |
| 2. look at street art in Belfast <u>maybe</u> | 5. play video games together <u>yes</u> |
| 3. visit the Titanic museum <u>maybe</u> | 6. take Jack's dog for some walks <u>yes</u> |

 **ChatGPT**

Aufgabe 1: Simon in Belfast

- go on a city tour of Belfast - yes
- look at street art in Belfast - maybe
- visit the Titanic museum - maybe
- go on a tour of the countryside - yes
- play video games together - maybe
- take Jack's dog for some walks - yes

 **You**

Du bist ein Schüler mit dem Englisch Sprachniveau A2 und du möchtest 2 Aufgaben lösen.

Ausgangstext für die Bearbeitung der Aufgabe:

Simon is from Liverpool. He will stay with his cousin Jack in Lisburn for five days next week.

Jack is writing to him with ideas for things to do.

E-Mail:

From: Jack

To: Simon

Subject: Your visit

Hi Simon,

How are you? Are you excited about your first trip to Northern Ireland?

My parents and I have some ideas for your visit. First, there's a

summer arts festival in Belfast next week. My dad lives in Belfast. He's invited us to stay with him for a night while it's on.

I'm sure we'll go on a city tour of Belfast on one of the days too.

There are special tours of the city's street art next week. Would you like to go on one? You'll love it if you like art and history! Maybe we'll visit the Titanic museum. It's an amazing place!

Mum will take us on a tour of the countryside when we're back in Lisburn. We'll visit the Giant's Causeway, a castle and Lough Neagh. If the weather is warm and sunny, we'll go on a boat trip across the lake. But if it rains, we'll go home and play video games. If you like fantasy series, we'll also visit the Dark Hedges. We'll take my dog Barney for some walks too! There will be a big concert on Friday evening. It's free, and there will be lots of local bands. Do you want to go? What time will you arrive on Wednesday?

See you soon,

Jack

Aufgabe 1: Simon in Belfast

Will Jack and Simon do the activity? Write yes or maybe for each activity.

- go on a city tour of Belfast yes
- look at street art in Belfast maybe
- visit the Titanic museum maybe
- go on a tour of the countryside yes
- play video games together maybe
- take Jack's dog for some walks yes

Prompt

Writing

CH

You

Aufgabe 2 Write Simon's answer.

Ergänze Aktivitäten aus Jacks E-Mail.

Hi Jack,

Thanks for your email. That sounds great! I'd really like to... because...

I don't like... very much. I'd love to see... and...

I'll arrive at 2 p.m. on Wednesday.

See you soon,

Simon



ChatGPT

Hi Jack,

Thanks for your email. That sounds great! I'd really like to go on the city tour of Belfast because I love learning about new places and their history. The idea of looking at street art in Belfast is also exciting; I've always been fascinated by how art can transform a city.

I don't like being indoors very much, so if it rains, playing video games wouldn't be my first choice. I'd love to see the Titanic museum and the countryside tour, especially the Giant's Causeway. I've read about it, and seeing it in person would be amazing.

I'll arrive at 2 p.m. on Wednesday.

See you soon,

Simon

3 Write Simon's answer.

Hi Jack,

Thanks for your email. That sounds great! I'd really like to ... because ...

I don't like ... very much. I'd love to see ... and ...

I'll arrive at 2 p.m. on Wednesday.

See you soon,

Simon

Ergänze Aktivitäten
aus Jacks E-Mail.



 **You**
baue einige einfache Fehler ein.



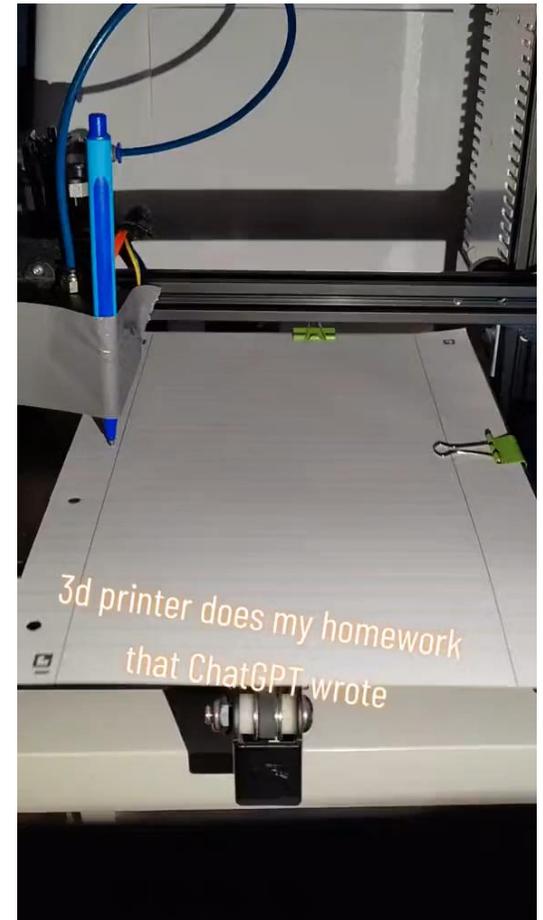
 **ChatGPT**
Hi Jack,

Thanks for your email. That sounds great! I'd really like to go on the city tour of Belfast because I love learning about new places and there history. The idea of looking at street art in Belfast is also exciting; I've always been fascinated by how art can transform a city.

I don't like being indoors very much, so if it rains, playing video games wouldn't be my first choise. I'd love to see the Titanic museum and the countryside tour, specially the Giant's Causeway. I've read about it, and seeing it in person would be amazing.

I'll arive at 2 p.m. on Wednesday.

See you soon,
Simon



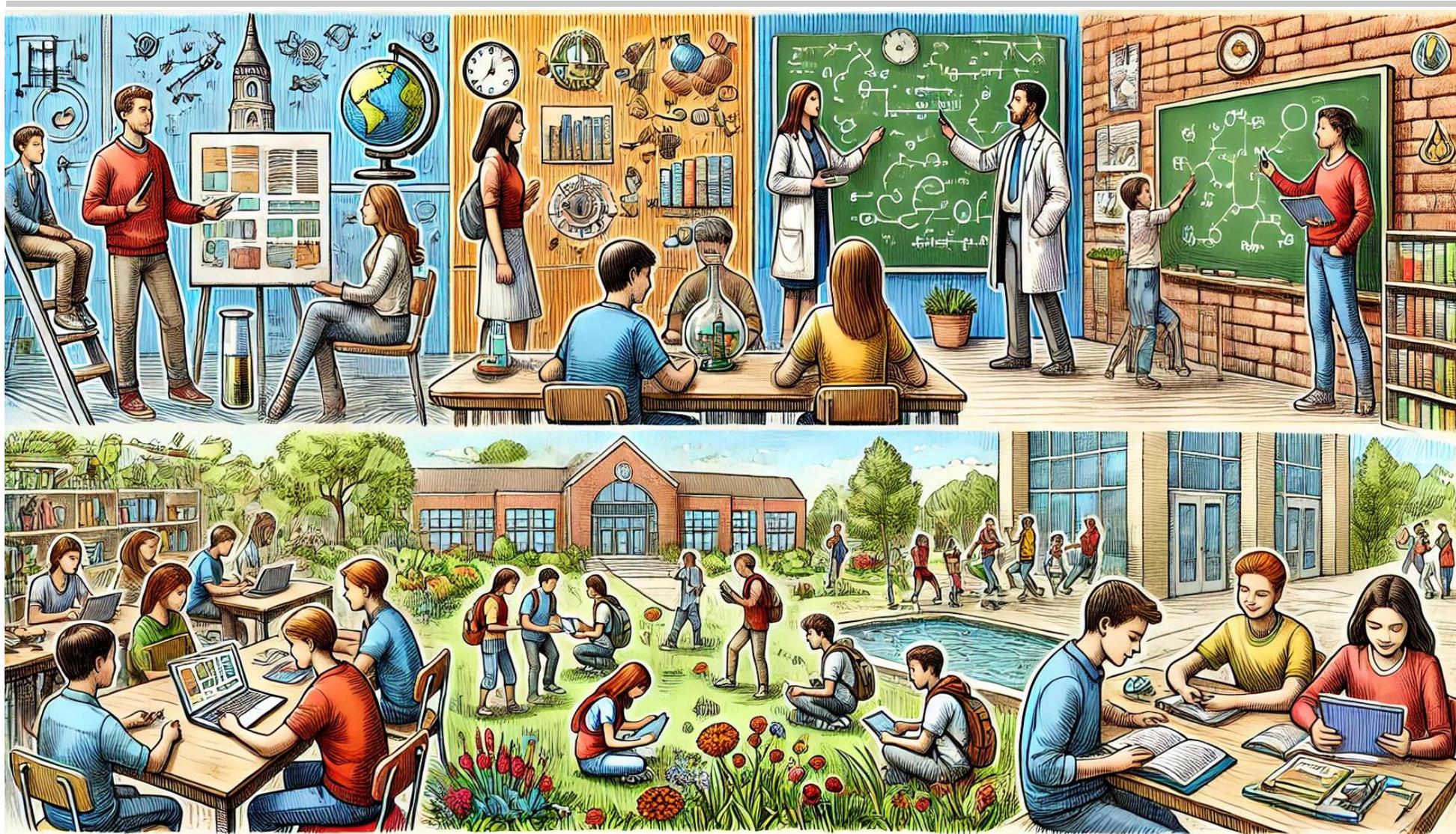
TikTok @3d_printer_stuff

Anleitung: haak3.de/go/TT-3D-Schreiber

Gemeinsam für
Schule und Bildung

Niedersächsisches
Landesinstitut
für schulische
Qualitätsentwicklung

Das Bild wurde mit Stable Diffusion generiert



Was bedeutet das für unsere Aufgabenkultur?

Gestaltung von Aufgaben *(in Zeiten von KI)*

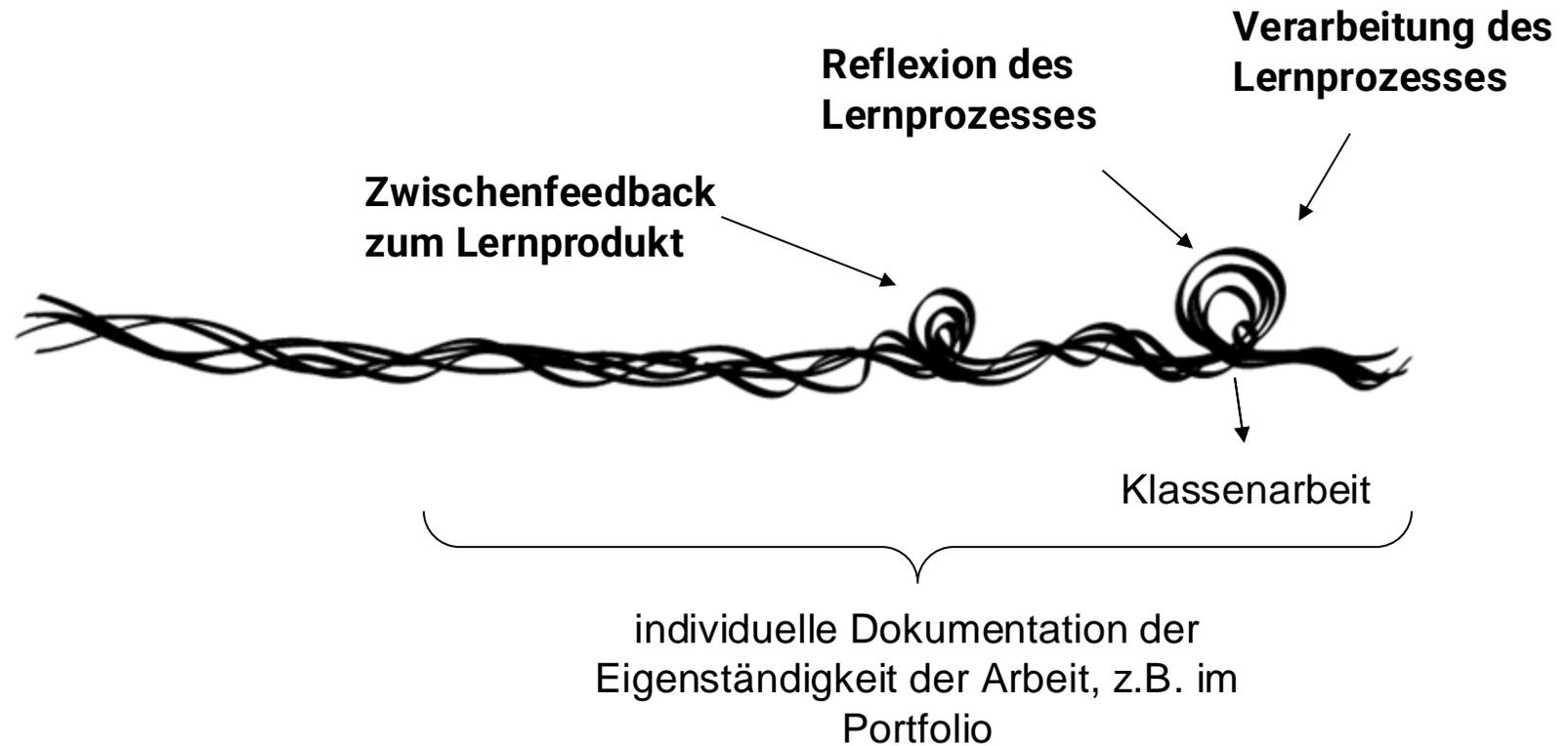


Das Bild wurde mit Stable Diffusion generiert



Was bedeutet das für unsere Prüfungskultur?

Integration der Prüfung in den Lernprozess



Maximen für zeitgemäße Lernkultur



Didaktische Schieberegler. Quelle: kurzlinks.de/schieberegler (CC BY 4.0 Axel Krommer).

“So viel
Vertrauen und
Freiheit wie
möglich,
so viel Kontrolle
und Struktur wie
nötig”

Wie stellen wir unseren persönlichen Schieberegler für zeitgemäße und alternative Leistungsüberprüfungen so ein, dass wir keine Angst vor einem Kontrollverlust haben?

Zukunftsorientierte Prüfungen

Prüfungsformate müssen den Anforderungen einer digitalisierten Welt gerecht werden, indem sie über reines Wissen hinausgehen.

- Offene Prüfungsformate und ganzheitliche Fragestellungen (4K) integrieren.
- Prüfungen sollen verstärkt die Reflexionsfähigkeit der Schüler bewerten.
 - z. B. durch die Reflexion des eigenen Lernprozesses

Langfristig: Adaptive Lernplattformen das Teil eines Gesamtkonzeptes

KI als Bewertungswerkzeug?

- Automatisierte Bewertung:

KI-basierte Tools zur automatischen Bewertung können Lehrkräfte entlasten, z.B. bei Multiple-Choice-Aufgaben oder Textanalysen.

! Für kreative, offene oder stark kontextabhängige Aufgaben eignet sich automatisierte Bewertung nicht immer

- Unterstützung durch KI:

KI kann Korrekturprozesse assistieren (Vorkorrektur, Feedback),

! Die endgültige Bewertung bleibt bei den Lehrkräften.

Vgl. KMK (2024)

Das Bild wurde mit Stable Diffusion generiert



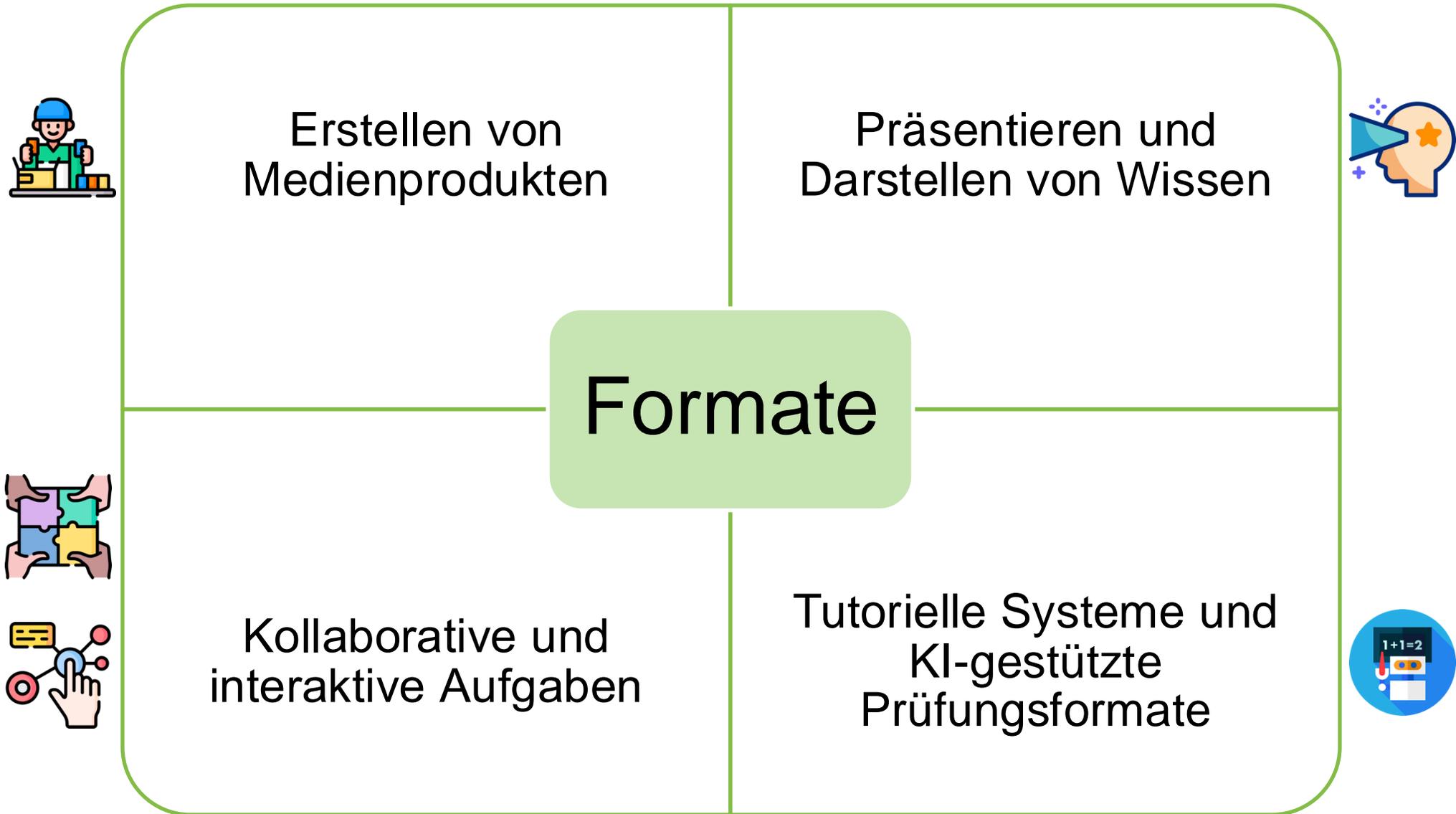
**Prüfungen sind der Spiegel dessen, was wir in der Schule als
wesentlich betrachten.**

Niedersächsisches Kultusministerium. (2023). *Schule gestalten – Freiräume nutzen: Eine Handreichung für Schulleitungen und Lehrkräfte an allgemein bildenden Schulen des Primarbereichs und Sekundarbereichs I*. Hannover: Niedersächsisches Kultusministerium. S. 15f.

[...]die Fachkonferenz entscheidet über die **Zuordnung als mündliche oder fachspezifische Leistung und passt die Gewichtung für die Gesamtbewertung an**. Neben schriftlichen Leistungen sollen auch **mündliche und weitere fachspezifische Leistungen** bewertet werden.

Dazu können z. B. zählen:

- Beiträge zum Unterrichtsgespräch
- Mündliche Überprüfungen
- Präsentationen und Referate
- Unterrichtsdokumentationen (z. B. Protokoll, Portfolio, Lerntagebuch)
- Langzeitaufgaben und Lernwerkstattprojekte
- Handlungsergebnisse (z. B. Video, Audiodateien/Podcasts, Lapbooks, Lernlandkarten, Plakate (ggf. auch virtuell oder interaktiv), Blogs)
- Fachspezifische Produkte und ihre Herstellungsweise
- Fachpraktische Leistungen (z. B. in Musik oder Sport)



**Kollaborative und
interaktive Aufgaben**

Projektbasierte Prüfungen
Digitale fächerübergreifende Projekte
Interaktive Mindmaps und Wikis
Kollaboratives Schreiben
Gamifizierte Prüfungen
Rollenspiele und Simulationen
Escape Room-Format und Entscheidungsgeschichten

**Erstellen von
Medienprodukten**

Medienproduktion (Text, Audio, Video)

Virtuelle Produkte

Mixed-Media Portfolios

**Präsentieren und
Darstellen von
Wissen**

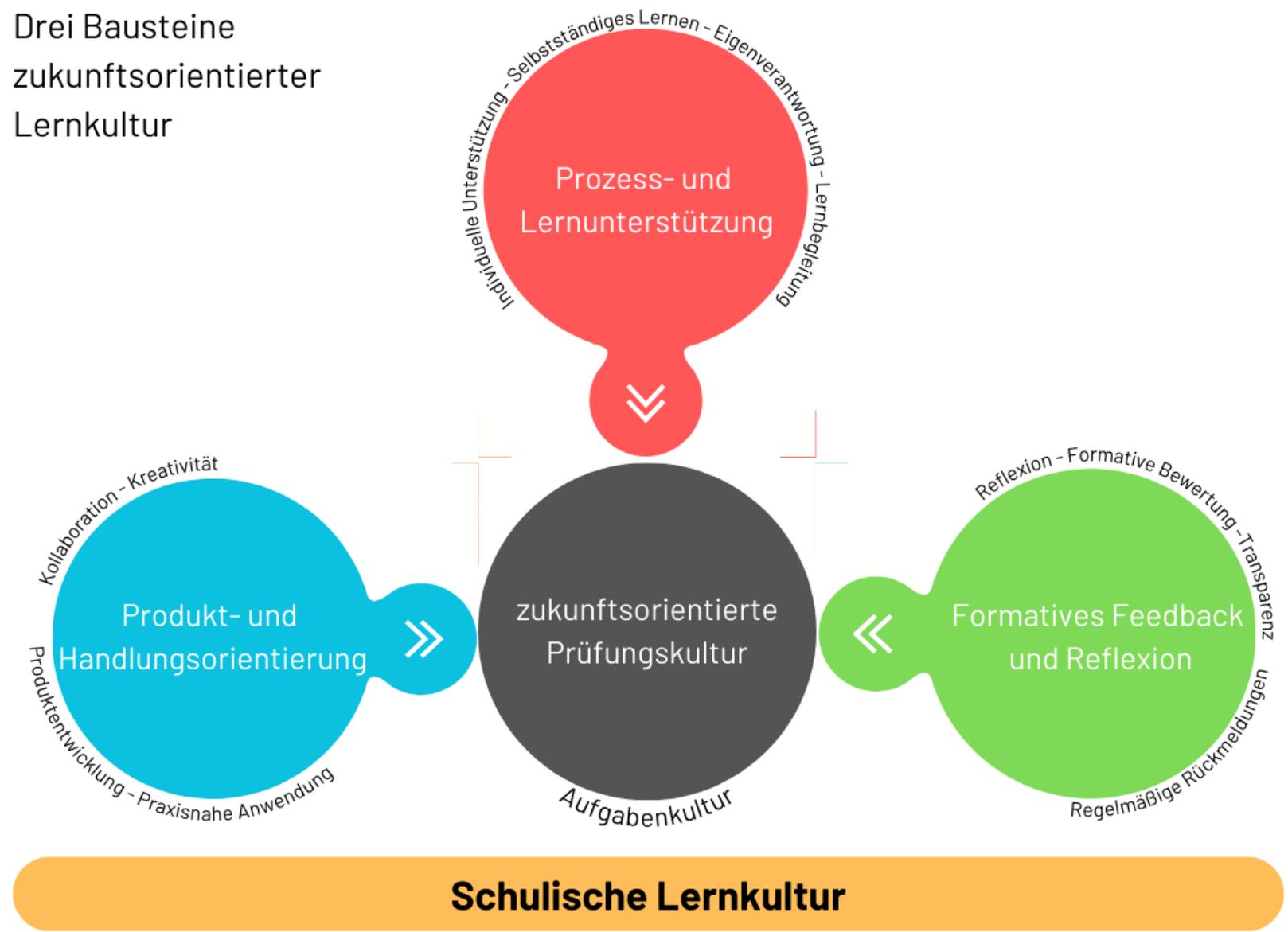
Digitale Besprechungen und virtuelle Rundgänge
Multimediale Präsentationen und Social Media-Beiträge
Szenische oder musikalische Interpretation
Dokumentationen und Zeitzeugenberichte

**Tutorielle Systeme
und KI-gestützte
Prüfungsformate**

KI-gestützte Bewertungssystem (keine Benotung)

KI-unterstützte Reflexionsgespräche

Drei Bausteine
zukunftsorientierter
Lernkultur



Schulische Lernkultur

Drei Bausteine zukunftsorientierter Lernkultur (Detail)

Prozess- und Lernunterstützung:

- Individuelle Unterstützung im Lernprozess
- Förderung selbstständigen und eigenverantwortlichen Lernens
- Moderation, Begleitung und Sicherung des Lernfortschritts
- Anpassung der Lerninhalte an individuelle Bedürfnisse

Produkt- und Handlungsorientierung:

- Fokus auf konkrete Produkte als Lernergebnisse
- Anwendung des Wissens in praxisnahen Szenarien
- Entwicklung und Ergebnis im Vordergrund
- Individuelle oder Teamarbeit

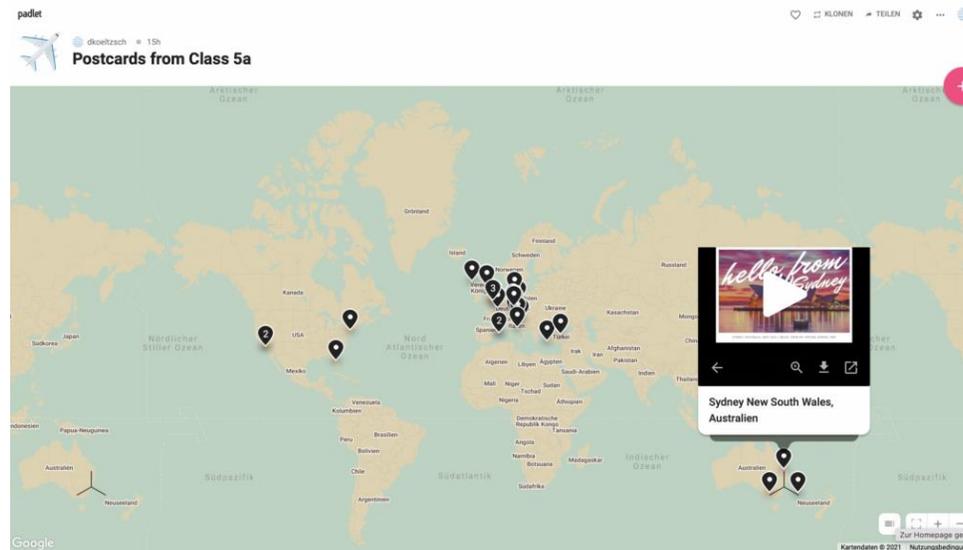
Formatives Feedback und Reflexion:

- Regelmäßige Rückmeldungen zur Unterstützung des Lernprozesses
- Identifikation von Stärken und Schwächen
- Förderung von Selbstverbesserung und Transparenz im Lernprozess
- Formative Bewertung (benotet/unbenotet) zur Lernbegleitung

Drei Beispiele aus der Praxis

Beispiel: multimediale Postkarten aus der ganzen Welt, bekanntes Aufgabenformat neu aufgezogen

- Traditionelles Aufgabenformat: Postkarte verfassen im Englischunterricht
- Modernisiert durch multimediale Gestaltung
- Schüler nutzen virtuelle Reisen als Inspiration
- Erstellen authentische Postkarten mit Text und Audio
- Ergebnisse auf digitalen Plattformen wie Padlet präsentiert
- Kombination von schriftlichen und mündlichen Kompetenzen

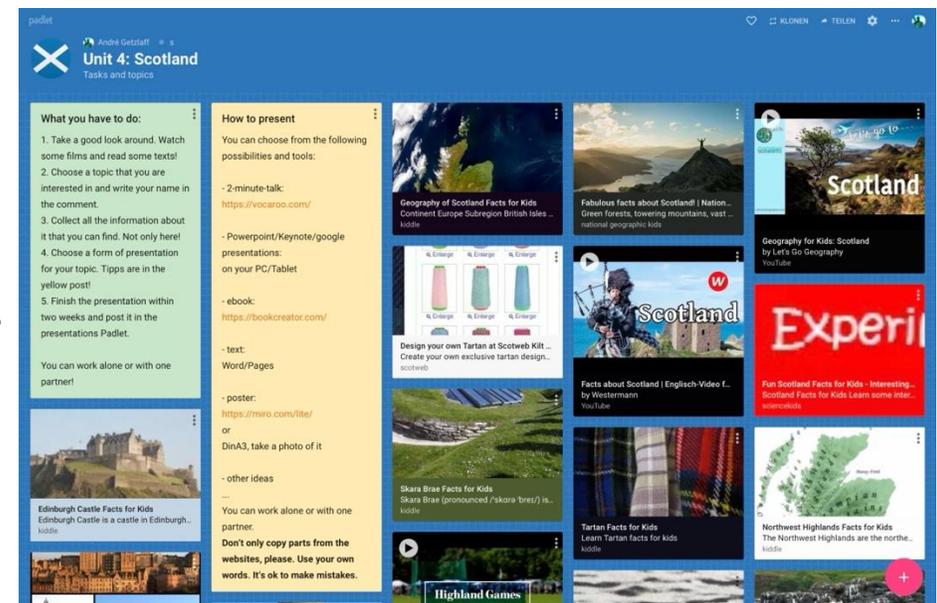


Von Deborah Koeltzsch (2021)
auf community.pruefungskultur.de

Beispiel: Presenting Scotland

Schülerinnen und Schüler erstellen eine digitale Präsentation und stellen ihren Arbeitsprozess danach in einer mündlichen Prüfung vor

- Aufgabe: Schüler:innen erstellen eine digitale Präsentation zu einem Schottland-Thema.
- Präsentationsformate: Auswahl zwischen eBook, digitalem Plakat oder mündlicher Präsentation.
- Arbeitsprozess: Distanzunterricht, drei Wochen Zeit, zwei Wochenstunden für das Projekt, Peer- und Lehrerfeedback.
- Prüfungsstruktur:
 - Präsentation
 - mündliche Vorstellung des Arbeitsprozesses



Beispiel: Travel Agency

Teil 1

- Aufgabe: Schüler:innen erstellen eine eine Reise Planung in einem Land ihrer Wahl.
- Präsentationsformate: Auswahl zwischen Flyer, eBook, Webseite.
- Arbeitsprozess: Distanzunterricht, 4 Wochen Zeit, eine Wochenstunde für das Projekt
- Prüfungsstruktur:
 - Einreichen der Ergebnisse
 - Präsentation

Teil 2

- Eine andere Gruppe schreibt einen Travelblog zu einer anderen Reise.

ENGLISCH 9. DEZEMBER 2019

Travel Agency

Group project for intermediate English learners



International Travel Agency

You and your team work for a local travel agency. Your team's job is to prepare a tour for your company. The tour is supposed to be in Australia, New Zealand, India, the Caribbeans, South Africa, the area of Hong Kong, Japan and Korea or Canada.

Over the next few weeks you and your team will work on your tour at home and at school. There are a few expectations your tour and your documentation needs to exceed. Otherwise you have no limitations on what and how you do your project.

1 BRAINSTORM First you brainstorm your ideas on flinga	2 RESEARCH & CREATE Find and collect all the information you need. You have the choice!	3 PUBLISH Publish all your results in the padlet .
---	--	---


Publish tour on **padlet.com**
Link: t1p.de/isqg

T
Publish text With **tegra.ph**
Link: t1p.de/gs4/ or link to your **Nextcloud** file in your folder

HELP!

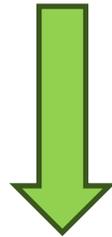
Need more information?
Find tutorials and additional help in the project folder in our **Nextcloud**
Link: t1p.de/h6u9

Was muss sich ändern?

Tiefgreifende strukturelle und kulturelle Veränderungen von..

... einem verwaltenden

Vogel (1977), Fend (1986), Rolff (1986)



... zu einem agilen lernenden Schulsystem (Datnow & Park (2019), Fullan & Gallagher (2020))

Wie bekommen wir das gemeinsam hin?

Zielsetzung:

*„... **allen Heranwachsenden** durch bestmögliche Bildung die ökonomische, politische, soziale und kulturelle Teilhabe an der Gesellschaft zu ermöglichen.“*

In dem **wir**, Frontend & Backend, „[...]ein lernendes Schulsystem entwickeln,

- *das verzahnt,*
- *adaptiv,*
- *flexibel arbeitet“*

Vielen Dank!



Wie können Sie mich erreichen?

Christian Haake

NLQ

Fachbereich 53 - Medienbildung

christian.haake@nlq.niedersachsen.de



die Präsentation und meine Kontaktdaten
finden Sie unter: haak3.de/44f0

Quellen

- Bundesregierung. Ziele für nachhaltige Entwicklung. <https://www.bundesregierung.de/breg-de/schwerpunkte-der-bundesregierung/nachhaltigkeitspolitik/nachhaltigkeitsziele-erklaert-232174>
- Burow, O.-A., & Gallenkamp, C. (Hrsg.). (2017). *Bildung 2030—Sieben Trends, die die Bildung revolutionieren* (1. Auflage). Beltz.
- Datnow, A., & Park, V. (2019). *Professional Collaboration with Purpose. Teacher Learning Towards Equitable and Excellent Schools*. New York: Routledge.
- Fend, H. (1986). Gute Schulen – schlechte Schulen. Die einzelne Schule als pädagogische Handlungseinheit. *Die deutsche Schule*, 78(3), 275–293.
- Fullan, M., & Gallagher, M. J. (2020). *The devil is in the details: System solutions for equity, excellence, and student well-being*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- KMK. (2016). *Bildung in der digitalen Welt Strategie der Kultusministerkonferenz*.
- KMK. (2021). *Lehren und Lernen in der digitalen Welt*.
- KMK. (2024). *Handlungsempfehlung für die Bildungsverwaltung zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozessen*.
- Krommer, A. (2020, Juli 1). *Didaktische Schieberegler. Oder: (Distanz-)Lernen und pädagogische Antinomien*. *Bildung unter Bedingungen der Digitalität*. <https://axelkrommer.com/2020/07/02/didaktische-schieberegler-oder-distanz-lernen-und-padagogische-antinomien/>
- Niedersächsisches Kultusministerium. (2023). *Schule gestalten – Freiräume nutzen: Eine Handreichung für Schulleitungen und Lehrkräfte an allgemein bildenden Schulen des Primarbereichs und Sekundarbereichs I*.
- OECD Learning Compass 2030
- Rolff, H.-G. (1986). Selbsterneuerung durch Organisationsentwicklung. *Schul-Management*, 17(3), 12–15.
- Sliwka, A., & Klopsch, B. (2024). *Das lernende Schulsystem: Paradigmenwechsel in der Bildung*. (1. Auflage). Julius Beltz GmbH & Co. KG.
- Vogel, P. (1977). *Die bürokratische Schule*. Kastellaun: Aloys Henn.
- Icons Designed by Flaticon, Freepik, Vectors Tank, Muhammad_Usman
- Titelbild und Vielen Dank-Bild sind Stock Pictures von Microsoft