

# LS4VET Lesson Study

for VET - Teachers' Collaboration  
for Improving the Quality of  
Vocational Education and Training  
2020-2023

## LS4VET CURRICULUM

### LESSON STUDY KURS FÜR LEHRPERSONEN UND LEITER\*INNEN IM BERUFSBILDENDEN SCHULWESEN

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

## AUTOR\*INNEN

**Ausführende Partner:** Pädagogische Hochschule Niederösterreich, ELTE Eötvös Loránd University

**Editorin und Autorin:** HS-Prof. Mag. Dr. Claudia Mewald

<b>Titel</b>	LS4VET Curriculum — Lesson Study Kurs für Lehrpersonen und Leiter*innen im berufsbildenden Schulwesen
<b>Ergebnis</b>	IO2 LS4VET Training Kurs IO2 – A1: Entwicklung des LS4VET Training Kurses
<b>Letzte Änderung</b>	03.11.2021
<b>Name des Dokuments</b>	LS4VET_CPD_Curriculum_5_ECTS_final_DE

### Co-Autor\*innen

<b>Name</b>	<b>Organisation</b>	<b>Module</b>
HS-Prof. Mag. Dr. Claudia Mewald	Pädagogische Hochschule Niederösterreich, Österreich	Curriculum Text & Modul 1
Dr. Anne Khaled	University of Applied Sciences Utrecht, The Niederlande	Modul 2
Dr. James Calleja	Universita ta Malta, Malta	Modul 3
Prof. Dr. János Győri	ELTE Eötvös Loránd University, Ungarn	Modul 4
Mária Hartyányi	iTStudy Hungary Educational and Research Centre, Ungarn	Modul 5
Prof. Dr. Michaela Tscherne	Pädagogische Hochschule Niederösterreich, Österreich	LS4VET Kompetenzübersicht
Eszter Bükki	ELTE Eötvös Loránd University, Ungarn	Reviewer

Dieser Text wird unter der Creative Commons  
Lizenz für freie Kultur, Namensnennung 4.0 International (CC BY-SA) veröffentlicht.



Diese Lizenz erlaubt es Wiederverwertern, das Material in jedem Medium oder Format zu verbreiten, anzupassen und darauf aufzubauen, solange der Urheber genannt wird. Die Lizenz erlaubt auch die kommerzielle Nutzung. Wenn Sie das Material neu mischen, anpassen oder darauf aufbauen, müssen Sie das geänderte Material unter denselben Bedingungen lizenzieren.

## TABLE OF CONTENTS

<b>1. ALLGEMEINE INFORMATIONEN</b>	<b>4</b>
<b>1.1 Allgemeines Ziel</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Zielgruppe, Teilnahmevoraussetzungen und Auswahlkriterien</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Dauer</b>	<b>4</b>
<b>1.4 EQF Level</b>	<b>4</b>
<b>2. EINLEITUNG</b>	<b>4</b>
<b>2.1 Bedarfsanalyse und spezifische Ziele</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Kompetenzprofil</b>	<b>5</b>
<b>2.3 Qualifikationsprofil</b>	<b>6</b>
<b>2.4 Lehrgang als Beitrag zur Unterstützung der inklusiven Entwicklung von berufsbildenden Schulen</b>	<b>6</b>
<b>2.5 Module</b>	<b>7</b>
<b>3. BESCHREIBUNG DER MODULE</b>	<b>7</b>
<b>3.1 Modul 1: LS4VET Design – Fokus auf planung</b>	<b>7</b>
3.1.1 Absicht	7
3.1.2 Voraussetzungen	7
3.1.3 Inhalt	8
3.1.4 Ziele	8
3.1.5 Lernergebnisse	8
3.1.6 Beurteilung	9
3.1.7 Dauer des Moduls, geschätzter Arbeitsaufwand und Art der Durchführung	9
<b>3.2 Modul 2: Implementierung von LS4VET - Fokus auf den Prozess</b>	<b>10</b>
3.2.1 Absicht	10
3.2.2 Voraussetzungen	10
3.2.3 Inhalt	10
3.2.4 Ziele	10
3.2.5 Lernergebnisse	11
3.2.6 Beurteilung	11
3.2.7 Dauer des Moduls, geschätzter Arbeitsaufwand und Art der Durchführung	11
<b>3.3 Module 3: LS4VET Nachhaltigkeit – Fokus auf den Progress</b>	<b>13</b>
3.3.1 ABSICHT	13
3.3.2 Voraussetzungen	13
3.3.3 Inhalt	13
3.3.4 ZIELE	13
3.3.5 Lernergebnisse	14
3.3.6 Beurteilung	14
3.3.7 Durchführung des Moduls, geschätzter Arbeitsaufwand und Art der Durchführung	14
<b>3.4 Module 4: Auswirkungen von LS4VET – Fokus auf Führung – optionales Modul</b>	<b>16</b>
3.4.1 Absicht	16
3.4.2 Voraussetzungen	16
3.4.3 Inhalt	16
3.4.4 Ziele	16

3.4.5	Lernergebnisse	17
3.4.6	Beurteilung	17
3.4.7	Dauer des Moduls, geschätzter Arbeitsaufwand und Art der Durchführung	18
<b>3.5</b>	<b>Module 5: LS4VET – Lehrmethodes des 21. Jahrhunderts – Fokus auf Lernen und Organisation in einer digitalen Welt - Wahlmodul</b>	<b>19</b>
3.5.1	Absicht	19
3.5.2	Voraussetzungen	19
3.5.3	Inhalt	19
3.5.4	Ziele	19
3.5.5	Lernergebnisse	20
3.5.6	Beurteilung	20
3.5.7	Dauer des Moduls, geschätzter Arbeitsaufwand und Art der Durchführung	21
<b>4.</b>	<b>LEHRMETHODEN, BETRUUNG UND LERNUMGEBUNG</b>	<b>22</b>
<b>4.1</b>	<b>4.1 Lernumgebung</b>	<b>22</b>
4.1.1	Virtuelle Lernumgebung	22
4.1.2	personelle Ressourcen in LS4VET	22
4.1.3	unterstützende Materialien	23
<b>5.</b>	<b>FEEDBACK UND QUALITÄTSMANAGEMENT</b>	<b>23</b>
<b>5.1</b>	<b>Qualitätsmanagement</b>	<b>24</b>
<b>6.</b>	<b>ANHANG</b>	<b>24</b>
<b>6.1</b>	<b>Beurteilungskriterien für das Portfolio</b>	<b>24</b>
<b>6.2</b>	<b>Kriterienorientierte Beurteilungsskala</b>	<b>27</b>

# LS4VET Fortbildungskurs für

für Lehrpersonen und Leiter\*innen im berufsbildenden Schulwesen

## 1. ALLGEMEINE INFORMATIONEN

### 1.1 ALLGEMEINES ZIEL

Dieses Curriculum bildet die Grundlage für das E-Learning-Programm „LS4VET Fortbildungskurs für Lehrpersonen und Leiter\*innen im berufsbildenden Schulwesen“. Sein übergeordnetes Ziel ist es, die Lesson Study (LS) Methodik im Bereich der Berufsbildung (VET) durch kontinuierliche professionelle Entwicklung (KPE) zu implementieren, um nachhaltige Auswirkungen auf die Qualität des Lehrens und Lernens in berufsbildenden Schulen zu erreichen, d. h. in berufsbildenden mittleren und höheren Schulen sowie in Berufsschulen.

### 1.2 ZIELGRUPPE, TEILNAHMEVORAUSSETZUNGEN UND AUSWAHLKRITERIEN

Das E-Learning-Programm richtet sich an Lehrpersonen der Sekundarstufe II und der postsekundären beruflichen Bildung (Lehrpersonen für theoretische Fächer, berufsbildende Fächer oder allgemeinbildende Fächer), an Schulleiter\*innen in der beruflichen Bildung und an qualifizierte Lehrpersonen in polytechnischen Schulen.

Voraussetzung für die Zulassung zum E-Learning-Programm ist eine abgeschlossene Lehrerausbildung im Bereich der allgemeinbildenden oder berufsbildenden Sekundarstufe und/oder eine aktive Tätigkeit an einer berufsbildenden Schule. Wenn es mehr Anmeldungen als Plätze gibt, erfolgt die Zulassung in Absprache mit der Schulaufsicht.

### 1.3 DAUER

Die Dauer des E-Learning-Programms beträgt ein Semester.

### 1.4 EQF LEVEL

Das E-Learning-Programm zielt auf die EQR-Niveaus 5 (Module 1-5) und 6 (Modul 6) ab.

## 2. EINLEITUNG

Dieses Curriculum bildet die Grundlage für das E-Learning-Programm „LS4VET Fortbildungskurs für Lehrpersonen und Leiter\*innen im berufsbildenden Schulwesen“, das auf Innovation und Veränderung in der Berufsbildung durch LS abzielt. Es ist ein Modell der beruflichen Entwicklung von Lehrpersonen, das auf der Zusammenarbeit von Lehrpersonen basiert. Darüber hinaus konzentriert es sich auf die Verbesserung des Lernens von Schüler\*innen durch die Entwicklung der methodischen Kompetenz von Lehrpersonen in der Berufsbildung.

Dieses Curriculum wurde im Rahmen eines ERASMUS+ Leitaktion 2 Projekts mit dem Titel "Teachers' Collaboration through Lesson Study for Improving the Quality of Vocational Education and Training" (LS4VET) entwickelt. Ausgehend von der Annahme, dass Lehrpersonen durch ihre Zusammenarbeit ein hohes Maß an professionellem Kapital entwickeln, wurde dieser Kurs organisiert, um Lesson Study-Teams als Praxisgemeinschaften zu etablieren, die das Lernen der Lehrer\*innen auf der Grundlage professioneller Zusammenarbeit fördern. Das Ziel des E-Learning-Programms ist die Schaffung einer nachhaltigen kollaborativen Professionalität durch die Anwendung der Lesson Study-Methode.

## 2.1 BEDARFSANALYSE UND SPEZIFISCHE ZIELE

Die zunehmende Vielfalt von Programmen und Lernenden in der Berufsbildung, der rasche Wandel in der Technologie und auf dem Arbeitsmarkt sowie das sich verändernde Lernverhalten erfordern eine Personalisierung und adaptive Lernmöglichkeiten, die durch kooperative Unterrichtsplanung in Teams optimiert wird. Lesson Study kann diesen Anforderungen gerecht werden, indem es die Lernmöglichkeiten durch das Erkennen und Reagieren auf die Bedürfnisse der Lernenden verbessert und das Potenzial hat, die individuelle und kollaborative Professionalität in der Berufsbildung zu entwickeln. Allerdings wurde die Lesson Study-Methode bisher noch nie systematisch an ihren speziellen Kontext angepasst. Daher setzt dieses E-Learning-Programm das LS4VET-Modell um, eine speziell für den Berufsbildungssektor entwickelte Lesson Study-Methode, mit dem Ziel, eine nachhaltige Lesson Study-Praxis in diesem Bereich zu erreichen. Die Teilnahme an diesem Programm soll einen positiven Einfluss auf die Qualität des Lehrens und Lernens in den Schulen der Teilnehmer\*innen und darüber hinaus haben.

Das Programm verfolgt eine "Bottom-up"-Entwicklung, bei der die kontinuierliche berufliche Entwicklung (CPD) von und mit den Lehrpersonen in berufs begleitenden Prozessen des authentischen Lehrens und Lernens geschaffen wird, und zwar möglichst in Zusammenarbeit mit dem Arbeitsmarkt. Das eigentliche Ziel besteht also darin, das Lernen der Schüler\*innen zu verbessern, indem die Lehrpersonen neue Lehrmethoden erforschen und über einen längeren Zeitraum an der Gestaltung, Durchführung, Beurteilung und Reflexion von Forschungsstunden mitwirken.

## 2.2 KOMPETENZPROFIL

Nach erfolgreichem Abschluss dieses Kurses sind die Teilnehmer\*innen in der Lage, die vom LS4VET-Modell vorgeschlagenen Praktiken und damit zusammenhängenden Theorien anzuwenden, anzupassen und weiterzuentwickeln, um Lernprozesse in der beruflichen Bildung zu verbessern.

Die Teilnehmer\*innen dieses Kurses werden in der Lage sein,

- LS4VET-Designs unter Anwendung der Schlüsselprinzipien von Lesson Study zu entwickeln,
- Vorstudien zur Gestaltung von Forschungsstunden durchzuführen,
- Lesson Study-Teams an Schulen, mit Interessenvertreter\*innen aus dem Berufsbildungssektor oder innerhalb der Berufsbildungsgemeinschaft zu bilden,
- Lesson Study -Forschungsstunden gemeinsam zu planen,
- ihre Lernenden als aktive Teilnehmer\*innen mit Mitspracherecht in Lesson Study einzubeziehen,
- Beobachtungspläne und Interviewpläne zu entwickeln und zu erproben,
- Nachbesprechungen durchzuführen und Überarbeitungen von Lesson Study-Forschungsstunden zu entwickeln,
- die Lesson Study-Ergebnisse innerhalb ihrer Schule und darüber hinaus zu verbreiten,

- Fallstudienforschung im Kontext von Lesson Study in der Berufsbildung durchzuführen und
- kollaborative Professionalität und Gemeinschaften zu entwickeln, die Lesson Study in der Berufsbildung kultivieren.

Teilnehmer\*innen, die das optionale Modul Führung (Modul 4) gewählt haben, werden in der Lage sein,

- die Lesson Study-Teams als Führungskräfte in allen Schritten des Lesson Study-Zyklus unterstützen können,
- organisationales Lernen von Schulen zu identifizieren,
- Strategien zur Organisationsentwicklung gemeinsam umzusetzen,
- institutionelle Nachhaltigkeitsprogramme für Lesson Study im Kontext von Berufsbildung zu entwickeln,
- sich der wichtigsten professionellen Konzepte von Lesson Study, ihrer Rolle in der beruflichen Weiterbildung und der Möglichkeiten für Schulen als lernende Organisationen bewusst zu werden und
- Wege zur Nutzung von Lesson Study für Bildungsinnovationen in der Schulentwicklung zu finden.

<sup>1</sup> [https://ls4vet.itstudy.hu/sites/default/files/user-files/Intellectual\\_Outcomes/IO1-Model\\_for\\_LS4VET-UAS/Results/Uploaded/LS4VET%20Model\\_IO1\\_A5\\_Final%20Report\\_291021.pdf](https://ls4vet.itstudy.hu/sites/default/files/user-files/Intellectual_Outcomes/IO1-Model_for_LS4VET-UAS/Results/Uploaded/LS4VET%20Model_IO1_A5_Final%20Report_291021.pdf)

Nach Abschluss des optionalen Moduls zu den Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (Modul 5) werden die Teilnehmer\*innen in der Lage sein,

- Lehrpersonen in der beruflichen Bildung darauf vorzubereiten, innovative Techniken der Unterrichtsorganisation und Lehrmethoden durch Lesson Study in ihre tägliche Praxis zu integrieren,
- digitale Werkzeuge zu nutzen, um die Verantwortung der Schüler\*innen für ihre eigenen Lernergebnisse zu erhöhen und
- die Kompetenzen des 21. Jahrhunderts, einschließlich Kommunikation, Zusammenarbeit, kritisches Denken und Kreativität, in ihrem akademischen und beruflichen Lernen effektiv zu entwickeln.

### 2.3 QUALIFIKATIONSPROFIL

Nach erfolgreichem Abschluss dieses Kurses sind die Teilnehmer\*innen in der Lage, als Lesson Study-Teammitglieder oder Wissenspartner in Lesson Study-Projekten zu agieren.

### 2.4 LEHRGANG ALS BEITRAG ZUR UNTERSTÜTZUNG DER INKLUSIVEN ENTWICKLUNG VON BERUFSBILDENDEN SCHULEN

Dieses Curriculum wurde mit dem Ziel entwickelt, den Teilnehmer\*innen dabei zu helfen, durch LS inklusive Lernmöglichkeiten für die unterschiedlichen Bildungsbedürfnisse von Schüler\*innen im berufsbildenden Schulwesen zu entwickeln. Die Schaffung einer möglichst barrierefreien Bildung für eine sehr heterogene Schülerschaft und deren Teilhabe ist ein anspruchsvolles Ziel. Aus diesem Grund zielen dieses Curriculum und das LS4VET-Modell darauf ab, positiv auf Vielfalt zu reagieren, indem sie differenziertes und anpassungsfähiges Lehren und Lernen fördern, das auf die Bedürfnisse aller Auszubildenden eingeht.

## 2.5 MODULE

Dieses E-Learning-Programm umfasst fünf Module, die innerhalb eines Semesters zu absolvieren sind. Die Module 1-3 sind Pflichtbestandteile des Kurses, die Module 4 und 5 sind Wahlmodule. Ein Wahlmodul muss absolviert werden, es können aber auch beide gewählt werden.

Module	Wochen	ECTS
1. LS4VET Design - Fokus auf Planung	3	1
2. LS4VET Implementierung - Fokus auf den Prozess	6	2
3. LS4VET Verbreitung - Fokus auf die Entwicklung von Gemeinsamem	3	1
4. LS4VET Nachhaltigkeit - Fokus auf Führung	3	1
5. LS4VET Lehrmethoden des 21. Jahrhunderts - Schwerpunkt auf Lernen und Organisation in einer digitalen Welt	3	1

## 3. BESCHREIBUNG DER MODULE

### 3.1 MODUL 1: LS4VET DESIGN – FOKUS AUF PLANUNG

#### 3.1.1 ABSICHT

Ziel dieses Moduls ist es, die Teilnehmer\*innen mit der Entwicklung effektiver LS4VET-Designs vertraut zu machen, indem sie die Schlüsselprinzipien der Lesson Study als fachübergreifende Zusammenarbeit durch Untersuchung im Kontext der Berufsbildung anwenden. Dieser Prozess setzt voraus, dass die Teilnehmer\*innen in der Lage sind, Vorstudien zur Planung von Forschungsstunden in Zusammenarbeit mit Kolleg\*innen aus dem Lesson Study-Team, anderen Wissenspartnern aus verschiedenen Bereichen und/oder Lesson Study Moderator\*innen sowie mit ihren Lernenden als aktive Teilnehmer\*innen mit einer Stimme in einer ansprechenden Weise durchzuführen. Am Ende des Moduls sind die Teilnehmer\*innen in der Lage, Lesson Study-Teams zu bilden und Lesson Study-Zyklen in Übereinstimmung mit den vereinbarten Lesson Study-Zielen zu gestalten.

#### 3.1.2 VORAUSSETZUNGEN

Keine

---

### 3.1.3 INHALT

- fachübergreifende Zusammenarbeit und Lernen durch kooperative Praxisforschung in der Berufsbildung
- Theorien, Ressourcen und Strategien zur Gestaltung von Lesson Study
- Wissenspartner und Mitarbeiter\*innen in Lesson Studies
- Das LS4VET-Modell

---

### 3.1.4 ZIELE

Die Teilnehmer\*innen...

- verstehen die Schlüsselprinzipien der fächerübergreifenden Zusammenarbeit und des forschenden Lernens in der Berufsbildung und sind in der Lage, sie bei der effektiven Gestaltung von Lesson Studies anzuwenden.
- kennen Ressourcen und Strategien für die Durchführung von Vorstudien zur Gestaltung von forschendem Unterricht auf der Grundlage eines theoretischen Verständnisses, das für die Zielgruppen der beruflichen Bildung geeignet ist.
- kennen die verschiedenen Rollen von Wissenspartnern und Lehrveranstaltungsleiter\*innen und sind in der Lage, eine Zusammenarbeit mit Mitarbeiter\*innen aus Schulen/höheren Bildungseinrichtungen/der Wirtschaft aufzubauen, um bessere Lernmöglichkeiten für Schüler\*innen zu schaffen.
- sind in der Lage, Lesson Study-Zyklen zu planen und diese gemeinsam in die Gestaltung von LS4VET-Forschungsstunden einzubringen.

---

### 3.1.5 LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer\*innen...

- kennen und analysieren die Rolle der Lesson Study als Grenzen kollaborativer Zusammenarbeit und Lernen durch Forschen in der Berufsbildung.
- identifizieren und nutzen geeignete Ressourcen und Strategien in Vorstudien, die auf die Ziele/Fragen des forschenden Unterrichts abgestimmt sind.
- können die Anwendung ausgewählter Strategien begründen, um Lernende in der beruflichen Bildung als aktive Teilnehmer\*innen mit Mitspracherecht in eine Unterrichtsstudie einzubeziehen.

- können kollaborative Zusammenarbeit mit Wissenspartnern und/oder Expert\*innen aus dem Bildungswesen und/oder der Wirtschaft aufbauen, um bessere Lernmöglichkeiten für die Schüler\*innen zu schaffen.

---

### *3.1.6 BEURTEILUNG*

Der erfolgreiche Abschluss des Moduls erfordert, dass die Teilnehmer\*innen

- ein Forschungsdesign für eine Lesson Study im Kontext ihrer eigenen Berufsbildung erstellen:
  - a) in Übereinstimmung mit den ausgewählten Zielen/Fragestellungen der Forschungsstudie.
  - b) in Zusammenarbeit mit dem Bildungswesen und/oder der Wirtschaft und
  - c) mit Lernenden als aktive Teilnehmer\*innen (Gruppenarbeit, 50%)
- aktiv am E-Learning teilnehmen und Kursaufgaben erledigen (Einzel- und Gruppenarbeit, 50%)

Die Beurteilung erfolgt auf der Grundlage einer kriterienorientierten 4.0 Skala (siehe Anhang).

---

### *3.1.7 DAUER DES MODULS, GESCHÄTZTER ARBEITSAUFWAND UND ART DER DURCHFÜHRUNG*

3 Wochen

1 ECTS

40 % E-learning und Selbststudium

40 % digitale, Zusammenarbeit in Anwesenheit

20 % analoge oder blended Kollaboration

---

## 3.2 MODUL 2: IMPLEMENTIERUNG VON LS4VET - FOKUS AUF DEN PROZESS

---

### 3.2.1 ABSICHT

Eine erfolgreiche Lesson Study ist ein kollaborativer Vorgang, an dem alle Mitglieder gleichberechtigt beteiligt sind. Daher werden die Kursteilnehmer\*innen in diesem Modul in die Planung und Umsetzung von Lesson Study-Forschungsstunden einbezogen, die gemeinsam durchgeführt werden.

Am Ende dieses Moduls werden sie Lesson Study-Forschungsstunden durchgeführt und Beobachtungs- sowie Interview-/Feedbackpläne eingesetzt haben. Darüber hinaus werden sie Nachbesprechungen abgehalten haben, um auf der Grundlage von Erkenntnissen und der Zustimmung des Teams Überarbeitungen der Lesson Study-Forschungsstunden zu erstellen, wobei sie einen inklusiven Ansatz für die Teilnahme von Schüler\*innen an Lesson Study und Lernen verfolgen.

---

### 3.2.2 VORAUSSETZUNGEN

Abschluss von Modul 1.

---

### 3.2.3 INHALT

- Gestaltung von Lesson Study-Forschungsstunden
- Beobachtung und Einbeziehung von Schüler\*innen in die Lesson Study
- Dialogische Reflexion in der Lesson Study
- Überarbeitung von Lesson Study-Forschungsstunden
- Berichte über Lesson Studies

---

### 3.2.4 ZIELE

Die Teilnehmer\*innen...

- sind in der Lage, Lesson Study-Forschungsstunden in Übereinstimmung mit den Erkenntnissen aus den Vorstudien zu entwickeln, einschließlich der Erkundung der Bedürfnisse und Interessen der Lernenden.
- sind in der Lage, Beobachtungs- und Interview- bzw. Feedbackpläne zu entwickeln und umzusetzen, welche die Ziele der Lesson Study-Forschungsstunden unterstützen.
- sind in der Lage, die Ergebnisse einer Lesson Study zu nutzen, um neue Lernmöglichkeiten zu identifizieren und zu schaffen.
- sind in der Lage, ihre Erkenntnisse in Lesson Study-Berichte zu integrieren.

---

### 3.2.5 LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer\*innen...

- erstellen Unterrichtsplanungen für Lesson Studies.
- entwickeln Beobachtungs- und Interview-/Feedback-Pläne.
- führen Lesson Study- Forschungsstunden in zwei Zyklen durch.
- diskutieren das beobachtete Lernen und das Feedback der Lernenden.
- erstellen Überarbeitungen der ursprünglichen Unterrichtsplanungen für die Lesson Study.
- verfassen beschreibende Lesson Study-Berichte.

---

### 3.2.6 BEURTEILUNG

Der erfolgreiche Abschluss des Moduls erfordert:

- die aktive Teilnahme an den E-Learning-Modulen und die Bearbeitung von Aufgaben (Einzel- und Gruppenarbeit, 50%)
- drei verpflichtende Portfolio-Einträge, die in einem kollaborativen Lesson Study-Berichtszusammengefasst werden, einschließlich
  - a) Ziele,
  - b) Beobachtungen und Ergebnisse aus Interviews/Feedback (Gruppenarbeit, max. 500 Wörter) und
  - c) Zusammenfassung der Ergebnisse (Gruppenarbeit, max. 500 Wörter, 40%)
- eine Komponente zur Wahl, die weitere Ergebnisse der Lesson Study aufzeigt (Einzelarbeit, ca. 200 Wörter, 10%)

Die Beurteilung erfolgt auf der Grundlage einer kriterienorientierten 4.0 Skala (siehe Anhang).

---

### 3.2.7 DAUER DES MODULS, GESCHÄTZTER ARBEITSAUFWAND UND ART DER DURCHFÜHRUNG

6 Wochen

2 ECTS

40 % E-learning und Selbststudium

40 % digitale Face-to-Face-Kollaboration

20 % analoge oder blended Face-to-Face-Kollaboration



---

### 3.3 MODULE 3: LS4VET NACHHALTIGKEIT – FOKUS AUF DEN PROGRESS

---

#### 3.3.1 ABSICHT

Erfolgreiche Lesson Study ist nachhaltig und ihre innovative Wirkung geht über die eigentliche Studie und ihre unmittelbaren Ergebnisse hinaus.

Dieses Modul ermöglicht es den Kursteilnehmer\*innen, Lesson Study innerhalb ihrer Schule und darüber hinaus zu verbreiten, so dass die Ergebnisse als Anstoß für weitere Projekte in der beruflichen Bildung dienen. Am Ende des Moduls haben die Kursteilnehmer\*innen eine Fallstudienforschung im Kontext von Lesson Study in der Berufsbildung durchgeführt und ihre Ergebnisse in Zusammenarbeit mit Wissenspartnern an eine breitere Berufsbildungsgemeinschaft weitergegeben. Auf diese Weise hat ihre Lesson Study kollaborative Professionalität innerhalb ihrer Lesson Study-Teams und Schulen entwickelt. Sie haben eine Gemeinschaft aufgebaut, die Lesson Study in der Berufsbildung kultiviert und einen Austausch von Wissen schafft und kontinuierlichen fördert.

---

#### 3.3.2 VORAUSSETZUNGEN

Abschluss der Module 1 und 2.

---

#### 3.3.3 INHALT

- Verbreitungsstrategien
- Fallstudienforschung
- Kollaborative Professionalität
- Lesson Study-Gemeinschaften
- Nachhaltige Lesson Study

---

#### 3.3.4 ZIELE

Die Teilnehmer\*innen...

- schreiben kurze reflektierende Berichte, in denen sie den Prozess und die Ergebnisse in Zusammenarbeit mit Wissenspartnern in Lesson Studies dokumentieren.
- verbreiten Lesson Studies innerhalb der berufsbildenden Schulen und darüber hinaus und geben Ergebnisse von Lesson Studies weiter, um andere zu ermutigen, Lesson Studies in der Berufsbildung zu übernehmen.
- arbeiten professionell innerhalb von Lesson Study-Teams und Schulen zusammen und unterstützen andere dabei, diesen Vorgang zu erlernen.

- verstehen, wie Lesson Study im Laufe der Zeit nachhaltig werden kann und sind in der Lage, Strategien zum Aufbau einer Kultur der Lehrerfortbildung durch Lesson Study umzusetzen.

---

### 3.3.5 LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer\*innen ...

- tauschen ihre Erfahrungen mit Lesson Study mit Kolleg\*innen aus.
- schreiben einen Bericht, um die Arbeit mit Lesson Study zu kommunizieren und zu verbreiten.
- verbreiten die Vorteile der kollaborativen Professionalität.
- beschreiben Strategien zur Pflege von Lesson Study in der Praxis.

---

### 3.3.6 BEURTEILUNG

Der erfolgreiche Abschluss des Moduls erfordert:

- die aktive Teilnahme am E-Learning Modul und Erledigung der Kursaufgaben - 25%
- drei verpflichtende Portfolioeinträge:
  - a) Reflexion über ihre kollaborative Professionalität und deren Nutzen für das Lernen durch Lesson Study (Einzelarbeit, max. 200 Wörter) und
  - b) Reflexion über die Verbreitung von Lesson Study in der Praxis (Einzelarbeit, max. 200 Wörter) - 25%
- ein Bericht (Gruppenarbeit, max. 1000 Wörter) - 50%

Die Beurteilung erfolgt auf der Grundlage einer kriterienorientierten 4.0 Skala (siehe Anhang).

---

### 3.3.7 DURCHFÜHRUNG DES MODULS, GESCHÄTZTER ARBEITSAUFWAND UND ART DER DURCHFÜHRUNG

3 Wochen

1 ECTS

20 % E-learning

50 % Selbststudium

15 % digitale Face-to-Face-Kollaboration

15 % analoge Kollaboration



---

### 3.4 MODULE 4: AUSWIRKUNGEN VON LS4VET – FOKUS AUF FÜHRUNG – OPTIONALES MODUL

---

#### 3.4.1 ABSICHT

Obwohl Lesson Study auf der freiwilligen Zusammenarbeit von Lehrpersonen basiert, ist die Rolle der Schulgemeinschaft in diesem Prozess ebenfalls sehr wichtig. Die Schulgemeinschaft bietet den organisatorischen Rahmen für den/die Unterrichtsstudienzyklus/-zyklen, unterstützt die Lehrpersonen bei ihrer Arbeit. Sie ist gleichzeitig bestrebt, sich als Institution weiterzuentwickeln, die aus den Unterrichtsstudienaktivitäten lernt.

Das Ziel dieses optionalen Moduls ist es, die Teilnehmer\*innen mit den möglichen organisatorischen Aspekten von Lesson Study vertraut zu machen. Das Modul ermöglicht es den Teilnehmer\*innen, ihre Führungsfähigkeiten in ihren Lesson Study-Teams zu entwickeln und einzusetzen. Es bereitet sie darauf vor, mit den Schulleiter\*innen zusammenzuarbeiten, die die organisatorische Unterstützung für die Einführung und den nachhaltigen Einsatz von Lesson Study sicherstellen und die Lesson Study-Teams dabei unterstützen können, das organisationale Lernen der Schule zu identifizieren und gemeinsam Organisationsentwicklungsstrategien umzusetzen. Das Modul befähigt die Teilnehmer\*innen auch, die institutionelle Nachhaltigkeit von Lesson Study im Kontext der beruflichen Bildung zu entwickeln.

---

#### 3.4.2 VORAUSSETZUNGEN

Keine für Teil 1. Abschluss der Module 1-3 für Teil 2.

---

#### 3.4.3 INHALT

- Führung/Management auf Lesson Study-, Team- und Schulebene und
- Prozesse und Herausforderungen bei organisatorischen Anpassungen und deren Umsetzung (Teil 1)
- Zusammenarbeit, Kommunikation und Konfliktlösung auf Team- und Organisationsebene (Teil 1)
- Arten und Funktionen von Schulleitung/Management (Teil 1)
- Prozesse und Herausforderungen der Internalisierung und Nachhaltigkeit (Teil 2)
- Lernende Organisation, Schulverbesserung und Bildungsinnovationen (Teil 2)

---

#### 3.4.4 ZIELE

Die Teilnehmer\*innen...

- sind in der Lage, Entwicklungspläne zur Umsetzung der Prinzipien, allgemeinen Konzepte und Prozesse von LS4VET im Kontext einer lernenden Organisation zu erstellen.

- sind in der Lage, die Phasen der Teamentwicklung und die Herausforderungen für Team- und Schulleitung/Management zu identifizieren, um Lehrpersonen in der beruflichen Bildung zu befähigen, Lesson Study mit den notwendigen schulinternen Anpassungen zu initiieren, umzusetzen, zu verinnerlichen und aufrechtzuerhalten.
- kennen Strategien zur Unterstützung von Berufsbildungsteams bei der Umsetzung von Lesson Study in der Schule und in der breiteren Berufsbildungsgemeinschaft, um relevante Faktoren für den Erfolg von Change Agents zu erkennen und eine Lernkultur der Zusammenarbeit in der Berufsbildung zu etablieren und zu unterstützen.
- kennen die Führungsprinzipien von Lesson Study, die den Wandel unterstützen, denken darüber nach, wie neue Strukturen, Überzeugungen und Werte in die bestehende Berufsbildungskultur eingebettet werden können.

---

### 3.4.5 LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer\*innen...

- entwickeln in Zusammenarbeit mit der Schulleitung eine Lesson Study-Strategie (Konzeptplan für die Anpassung und Umsetzung: organisatorische Prozesse und Aufgaben sowie Grundregeln).
- entwickeln einen Kooperations-, Kommunikations- und Konfliktlösungsplan für Lesson Study-Teams und Schulleiter\*innen.
- entwickeln einen Konzeptplan für die Verinnerlichung und Nachhaltigkeit von Lesson Study in der Schule als/für eine lernende Organisation.
- entwickeln einen Plan für die kontinuierliche Verbreitung von Lesson Study in der Schule.

---

### 3.4.6 BEURTEILUNG

Der erfolgreiche Abschluss des Moduls erfordert:

- aktive Teilnahme am E-Learning und Bearbeitung von Kursaufgaben (Einzel- und Gruppenarbeit, 50%)
- vier Portfolio-Einträge (50%): Pläne im Ausmaß von einer Seite für
- die Anpassung und Umsetzung von Lesson Study in der Schule
- Zusammenarbeit auf Teamebene, Kommunikation und Konfliktlösung
- Nachhaltigkeit der Lesson Study in der gesamten Schule
- die kontinuierliche Verbreitung von Lesson Study an der Schule

Die Beurteilung erfolgt auf der Grundlage einer kriterienorientierten 4.0Skala (siehe Anhang).

---

*3.4.7 DAUER DES MODULS, GESCHÄTZTER ARBEITSAUFWAND UND ART DER DURCHFÜHRUNG*

3 Wochen

1 ECTS

70 % E-learning und Selbststudium

30 % digitale Face-to-Face-Kollaboration

### 3.5 MODULE 5: LS4VET – LEHRMETHODEN DES 21. JAHRHUNDERTS – FOKUS AUF LERNEN UND ORGANISATION IN EINER DIGITALEN WELT - WAHLMODUL

---

#### 3.5.1 ABSICHT

Die schnellen Veränderungen in der Technologie und auf dem Arbeitsmarkt sowie die Lernbedürfnisse und Einstellungen der Lernenden erfordern eine Verlagerung hin zu lernerzentrierten, aktiven Lehrmethoden in der Berufsbildung. Geschlossene Gruppen mit beruflichen Kenntnissen und Fertigkeiten reichen nicht mehr aus, die Unternehmen der digitalisierten Wirtschaft brauchen Arbeitnehmer\*innen mit einem breiten Spektrum an Fertigkeiten und der Fähigkeit zu lebenslangem Lernen. Berufsbildende Schulen sind aufgefordert, schnell auf die kommenden Anforderungen zu reagieren, was erfordert, dass sie die traditionellen Praktiken der Wissensvermittlung und -beurteilung durch lernerzentrierte, partizipative Lern- und Lehraktivitäten ersetzen, die durch digitale Werkzeuge und offene Bildungsressourcen (OER) unterstützt werden.

Das Ziel dieses Moduls ist es, Lehrpersonen in der Berufsbildung darauf vorzubereiten, innovative Techniken des Unterrichtsmanagements und Lehrmethoden durch Lesson Study in ihre tägliche Praxis zu integrieren. Sie werden in der Lage sein, digitale Werkzeuge zu nutzen, um die Verantwortung der Schüler\*innen für ihre eigenen Lernergebnisse zu erhöhen und ihre Kompetenzen des 21. Jahrhunderts, einschließlich Kommunikation, Zusammenarbeit, kritisches Denken und Kreativität, effektiv in ihrem akademischen und beruflichen Lernen zu entwickeln.

---

#### 3.5.2 VORAUSSETZUNGEN

Abschluss der Module 1-3.

---

#### 3.5.3 INHALT

- Aktive Lern-/Lehrmethoden in der Berufsbildung
- Virtuelle Lernumgebungen in der Berufsbildung
- Offene Bildungsressourcen in der Berufsbildung
- Pädagogisches Potenzial digitaler Werkzeuge in der Berufsbildung

---

#### 3.5.4 ZIELE

Die Teilnehmer\*innen ...

- sind in der Lage, einen Plan für eine Lesson Study-Forschungsstunde zu erstellen, mit dem Ziel, die Effektivität einer der aktiven Lern-/Lehrmethoden im Berufsbildungsunterricht zu analysieren.

- sind in der Lage, das Konzept virtueller Lernumgebungen (VLE) zu definieren, ihre wichtigsten Merkmale und Potentiale zu erklären und ihre Unterstützung für das Lehren und Lernen in berufsbildenden Schulen zu analysieren.
- sind in der Lage, ein Konzept für die Nutzung offener (oder integrierter) Bildungsressourcen (OER) und einschlägiger Ressourcen zu entwickeln und zu beschreiben, wie diese in der Arbeit im berufsbildenden Unterricht zur Förderung der digitalen Gleichstellung wiederverwendet werden können.
- sind in der Lage, das pädagogische Potenzial digitaler Werkzeuge zu beschreiben, zu erläutern, wie sie eingesetzt werden, um die didaktischen Ziele der Unterrichtsforschung, des Lehrens und Lernens im Berufsbildungskontext zu erreichen, und ihre Wirksamkeit für inklusives Lernen zu analysieren.

---

### 3.5.5 LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer\*innen ...

- beschreiben die Vorteile und Herausforderungen aktiver Lernmethoden und erläutern die neuen Rollen der Lehrpersonen in der Berufsbildung.
- kennen die Lehr- und Beurteilungsmethoden des 21. Jahrhunderts, die für die Altersgruppe, das Fach/Thema und die didaktischen Ziele der Lesson Study Forschungsstunde relevant sind.
- entwickeln gemeinsam Lesson Study-Pläne unter Anwendung ausgewählter Lernmethoden des 21. Jahrhunderts.
- beschreiben die Vorteile des Einsatzes virtueller Lernumgebungen mit Schüler\*innen im Vergleich zum analogen und digitalen Präsenzunterricht.
- kennen nationale und europäische (Online-)OER-Datenbanken und suchen nach OERs als Thema für eine Lesson Study Forschungsstunde.
- kennen digitale Werkzeuge, um die Arbeit im Klassenzimmer effektiver zu gestalten, abgestimmt auf die Lernziele und didaktischen Ziele der Lesson Study Forschungsstunde.

---

### 3.5.6 BEURTEILUNG

Der erfolgreiche Abschluss des Moduls erfordert:

- aktive Teilnahme am E-Learning Modul und Erledigung der Kursaufgaben (Einzel- und Gruppenarbeit, 30%)
- Entwurf eines Konzepts für eine Lesson Study unter Anwendung einer ausgewählten aktiven Lernmethode (Gruppenarbeit, 40%)
- Auswahl und/oder Entwicklung und Implementierung von digitalen Werkzeugen und OERs (Gruppenarbeit, 30 %)

Die Abgabe der Aufgaben erfolgt auf der Grundlage einer gut strukturierten Vorlage mit auszufüllenden Rubriken und Fragen, die in Gruppenarbeit zu beantworten sind.

Die Beurteilung erfolgt auf der Grundlage einer kriterienorientierten 4.0-Skala (siehe Anhang).

---

*3.5.7 DAUER DES MODULS, GESCHÄTZTER ARBEITSAUFWAND UND ART DER DURCHFÜHRUNG*

3 Wochen

1 ECTS

20 % E-learning

50 % Selbststudium

15 % digitale Face-to-Face-Kollaboration

15 % analoge Face-to-Face-Kollaboration

## 4. LEHRMETHODEN, BETREUUNG UND LERNUMGEBUNG

Das Programm besteht aus vier Modulen: Die Module 1-3 sind Pflichtmodule, die Module 4 und 5 sind Wahlpflichtmodule mit mindestens einer Wahlmöglichkeit und der Möglichkeit, sich für eines der beiden zu entscheiden. Das Arbeitspensum wird in ECTS-AP nach dem European Credit Transfer System (ECTS) dargestellt. Ein ECTS-AP entspricht einem Zeitaufwand von 25 Arbeitsstunden. Der Studiengang umfasst 5 ECTS-AP, die in einem Zeitraum von einem Semester erworben werden können. Die Teilnehmer\*innen werden kontinuierlich durch die Lehrgangsführung begleitet und unterstützt, auch bei der Durchführung von Lesson Studys an Schulen.

Die Struktur des Programms entspricht einem Blended-Learning-Konzept, das E-Learning, Selbststudium sowie digitale und analoge Kollaboration umfasst. Das Selbststudium kann individuell oder gemeinschaftlich erfolgen und vertieftes Literaturstudium, die Vorbereitung von Lesson Study-Forschungsstunden mit begleitenden Lehr- und Lernmaterialien sowie die Entwicklung von Beobachtungs- und Interviewplänen usw. umfassen.

E-Learning unterstützt das Selbststudium, den Informationsaustausch in Foren und die gegenseitige Überprüfung von Aufgaben durch die Nutzung virtueller Arbeitsbereiche, Webkonferenzplattformen und eines E-Portfolio-Systems. Alle Kursmodule sind inhaltlich und methodisch miteinander verknüpft und schaffen Raum für Kollaboration und Reflexion.

Die Teilnehmer\*innen setzen sich in Präsenz- und E-Learning-Sitzungen mit der Lesson Study in Theorie und Praxis auseinander und konzentrieren sich auf kollaboratives forschendes Lernen. Sie reflektieren ihre bisherige Lehrtätigkeit im Kontext von Lesson Study und teilen ihre Erfahrungen mit anderen Teilnehmer\*innen durch die Bildung von Peer-Teams und die Entwicklung von Portfolios in kollaborativen Prozessen. Peer-Feedback und Überprüfungen fördern die Qualität der Lernergebnisse vor der Präsentation und Beurteilung.

Um eine enge Verbindung zwischen Lehre und Forschung herzustellen, werden die Teilnehmer\*innen dabei unterstützt, an internationalen Konferenzen teilzunehmen und ihre Forschungsergebnisse in der Lesson Study -Community zu präsentieren.

### 4.1 4.1 LERNUMGEBUNG

#### 4.1.1 VIRTUELLE LERNUMGEBUNG

Die virtuelle Lernumgebung (VLE) LS4VET ist eine Webanwendung (in mehreren Sprachen verfügbar) zur Durchführung von Online-Lern- und -Lehraktivitäten, die auf dem Open-Source-System Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) basiert und digitale Ressourcen wie Videos, Animationen oder pädagogische Web 2.0-Anwendungen, z. B. Learning Apps, enthält.

#### 4.1.2 PERSONELLE RESSOURCEN IN LS4VET

Das E-Learning-Programm "LS4VET Fortbildungskurs für Lehrpersonen und Leiter\*innen im berufsbildenden Schulwesen" wird von professionellen Expert\*innen (Lehrgangsführung) durchgeführt,

die die Lernaktivitäten der Teilnehmer\*innen in Zusammenarbeit mit dem administrativen/technischen Personal unterstützen.

Ein\*e E-Learning-Administrator\*in garantiert das ordnungsgemäße Funktionieren der virtuellen Lernumgebung, verwaltet die Registrierung der Teilnehmer\*innen auf Moodle, gewährleistet den Zugang zu den Kursmodulen und reagiert auf technische Probleme innerhalb eines Arbeitstages nach deren Meldung.

Die Fachexpert\*innen (Lehrgangsleitung) fungieren als LS4VET-Wissenspartner und/oder E-Tutor\*innen. Sie koordinieren die Online-Zusammenarbeit und den Wissensaustausch im Modulforum, bewerten die Aufgaben, geben Feedback und erleichtern die Lesson Study.

---

### 4.1.3 UNTERSTÜTZENDE MATERIALIEN

#### **Kurs- und Modulinformationen**

Die Teilnehmer\*innen erhalten detaillierte Informationen über den Kurs und die Module, einschließlich der Ziele, Lernziele, Inhalte, Lernergebnisse, Voraussetzungen, Beurteilung, Dauer und Arbeitsaufwand auf Moodle.

#### **Lernmaterialien**

Die Teilnehmer\*innen können auf Moodle auf Lernmaterialien zugreifen (zentrale Lerninhalte, Fragebögen zur Selbsteinschätzung, Übungsquiz usw.) und Aufgaben einreichen.

#### **VLE-Leitfaden für Teilnehmer\*innen und Tutor\*innen**

Kursteilnehmer\*innen und Lehrgangsleitung erhalten einen elektronischen Moodle-Leitfaden, der ihnen hilft, in der virtuellen Lernumgebung zu navigieren, zu kommunizieren, zusammenzuarbeiten, zu lernen und zu lehren.

## 5. FEEDBACK UND QUALITÄTSMANAGEMENT

Die Teilnehmer\*innen erleben eine Feedback-Kultur, die sich an geeigneten Theorien orientiert und der Lesson Study-Methodik sowie der Vielfalt der Gruppe angemessen ist. Feedback wird explizit durch die aktive Erfahrung und Anwendung von Selbstevaluierung, Peer-Evaluierung und Feedbackstrategien in einer Lerngemeinschaft gemacht.

Die verschiedenen Modelle des professionellen Feedbacks werden mit den Teilnehmer\*innen auf der Metaebene und durch ihre aktive Anwendung in ihren Rollen als Lesson Study-Teammitglieder oder Lesson Study-Wissenspartner reflektiert. Das Einholen und Geben von Feedback wird in Simulationen und, wenn möglich, in der aktiven Umsetzung von Lesson Studies, beobachtet und reflektiert.

Der erfolgreiche Abschluss des Programms wird durch die Erfüllung der folgenden Anforderungen gewährleistet:

- aktive Teilnahme an vier E-Learning-Modulen und Bearbeitung von Kursaufgaben

- Präsentation eines Portfolios in Teams von 3-6 Lesson Study -Teammitgliedern, das den Entwurf, die Umsetzung und die Verbreitung einer Lesson Study an einer berufsbildenden Schule umfasst

Ein erfolgreiches Portfolio enthält:

- alle Pflichteinträge oder andere Lernergebnisse gemäß den Modulbeschreibungen
- mindestens zwei der optionalen Einträge

Die Portfolio-Einträge werden innerhalb von vier Wochen nach der letzten Kurssitzung eingereicht und innerhalb von vier Wochen auf der Grundlage einer kriterienorientierten 4.0 Skala bewertet (siehe Anhang).

Alle Materialien in den Portfolios werden auf der LS4VET-Website veröffentlicht.

## 5.1 QUALITÄTSMANAGEMENT

Das Qualitätsmanagement umfasst die kontinuierliche systematische Überprüfung des Curriculums in Bezug auf Inhalt, Ablauf, Dauer und Arbeitsbelastung. Es werden Bildungsmaßnahmen ergriffen, um die Qualität, Gerechtigkeit und Effizienz des Curriculums zu erhalten und zu verbessern. Dabei wird auch eine institutionelle Selbstevaluierung vorgenommen, indem die Projektpartner\*innen Rückmeldungen von Teilnehmer\*innen und der Lehrgangsführung einholen.

In einem fortlaufenden Prozess der Curriculumsentwicklung schätzt eine Pilotkohorte von drei Lehrpersonen das Potenzial des Kursmaterials ein, die im Curriculum beschriebenen Lernergebnisse zu vermitteln. Darüber hinaus bewerten sie die Durchführbarkeit und Sinnhaftigkeit der Kursarbeit und der Kerneinträge für das Portfolio sowie die Übereinstimmung der kriterienorientierten Beurteilungsskala mit dem Input und dem erwarteten Output.

Erste Anpassungen werden nach der Analyse der im Pilotversuch gesammelten Daten vorgenommen.

Vor, während und nach der ersten Durchführung des Kurses werden alle Kursteilnehmer\*innen gebeten, ihre Erwartungen, Erfahrungen und Lernerfolge zu beschreiben.

Die letzten Anpassungen werden nach der Analyse der während des ersten Kurses gesammelten Daten vorgenommen.

## 6. ANHANG

### 6.1 BEURTEILUNGSSKRITERIEN FÜR DAS PORTFOLIO

Diese 4-Punkte-Beurteilungsskala basiert auf einem gemeinsamen Verständnis der Kriterien, die von einem Portfolio erwartet werden. Sie zeigt, wie die erwarteten Lernergebnisse auf den Stufen FORTGESCHRITTEN (3.0), AUSREICHEND (2.0), ANFÄNGER (1.0) und EXPERTE (4.0) aussehen. Wenn die ANFANGSSTUFE durch eine Leistung nicht erreicht wurde, wird 0.0 vergeben.

Die Liste der Kriterien bezieht sich auf die wesentlichen Indikatoren der Module 1-3 (Punkte 1-x) und 4 bzw. 6 (Punkte y-z).

wesentliche Indikatoren und Elemente	Experten Niveau (4.0)	Fortgeschrittenes Niveau (3.0)	Ausreichendes Niveau (2.0)	Anfänger Niveau (1.0)
Wesentliche Indikatoren für Kenntnisse und Fähigkeiten werden als Kriterien aufgelistet, die in nummerierte Punkte unterteilt sind.	Zusätzlich zu den 3.0-Leistungen liefern vertiefte Schlussfolgerungen und Anwendungen Belege für Kenntnisse und Fähigkeiten, die über den Unterricht hinausgehen.	Die Deskriptoren der 3.0-Kategorie beschreiben die Qualität der Portfolioeinträge, die von den Studierenden erwartet wird, um das Leistungsniveau zu erreichen. Die Portfolioeinträge sind somit Darstellungen der im Kurs erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten der Studierenden.	Auf dem Niveau 2.0 gibt es keine größeren Fehler oder Lücken in Bezug auf die erwarteten Kenntnisse und Fähigkeiten, aber es kann Fehler oder Lücken in den komplexen Lern- und Anwendungsprozessen geben.	Auf dem Niveau 1.0 wird in den Portfolioeinträgen ein teilweises Verständnis einiger einfacherer Details und Prozesse des Lernens und der Anwendung sichtbar.
Im Rahmen einer Selbsteinschätzung bedeuten die Noten folgendes:	Ich weiß und kann etwas so gut umsetzen (z. B. lesson Study), dass Verbindungen hergestellt werden, die nicht gelehrt wurden.	Ich kann alles, was ich gelernt habe, ohne Fehler durchführen.	Ich kann alle einfachen Aufgaben lösen, aber ich kann komplexere Aufgaben noch nicht lösen.	Ich kann schon kleine Teile von dem, was gelehrt wurde, umsetzen.

Bei der Umwandlung von Punkten in Noten wird die folgende Übertragungsregel von Stiggins, R., Arter, J., Chappuis, J., & Chappuis, S. (2006) verwendet, veröffentlicht in "Classroom Assessment for Student Learning":

Wenn das Beurteilungsprofil des Schülers auf der 4-Punkte-Skala lautet:	Die Note lautet:
Mindestens die Hälfte der Beurteilungen sind 4er und der Rest sind 3er.	90-100% (der Mittelwert liegt bei 95%)
3/4 der Beurteilungen sind 3er oder 4er und der Rest ist nicht schlechter als eine 2.	80-89% (der Mittelwert liegt bei 85%)

Mindestens 40 % der Beurteilungen sind 3er oder 4er und die übrigen 60 % sind nicht schlechter als eine 2.	70-79% (der Mittelwert liegt bei 75%)
Mindestens die Hälfte der Beurteilungen sind 2er oder höher.	60-69% (der Mittelwert liegt bei 65%)
Mehr als die Hälfte der Beurteilungen liegt bei 2 oder darunter.	50-59% (der Mittelwert liegt bei 55%)
Die Mittelwerte werden verwendet, wenn die Noten der Rubriken und andere numerische Noten (z. B. aus aktiver Teilnahme oder Kursarbeit) kombiniert werden, um eine Endnote zu ermitteln.	

Zum Beispiel wird ein Portfolio mit 7 zu bewertenden Aufgaben nach folgendem Umrechnungsschema benotet:

Anzahl der zu bewertenden Aufgaben: 7	Beurteilungen	Level	Verbleibende Beurteilungen	Level	Keine Beurteilungen in den Levels
90-100% (der Mittelwert liegt bei 95%) = beste Note	4 Beurteilungen	4.0	3 Beurteilungen	3.0	2.0, 1.0, 0.0
80-89% (der Mittelwert liegt bei 85%)	5 Beurteilungen	3.0 oder 4.0	2 Beurteilungen	2.0	1.0, 0.0
70-79% (der Mittelwert liegt bei 75%)	3 Beurteilungen	3.0 oder 4.0	4 Beurteilungen	2.0	1.0, 0.0
60-69% (der Mittelwert liegt bei 65%)	4 Beurteilungen	2.0	3 Beurteilungen	1.0	0.0
50-59% (der Mittelwert liegt bei 55%) = schlechteste Note/Nicht bestanden	3 Beurteilungen	2.0	4 Beurteilungen	0.0 oder 1.0	

## 6.2 KRITERIENORIENTIERTE BEURTEILUNGSSKALA

Beurteilung des Portfolios	4.0	3.0	2.0	1.0
<b>Formale Aspekte</b> (1) Vollständigkeit  (2) Aufbau  (3) Verzeichnis, Stil und sprachliche Genauigkeit	(1) Das Portfolio enthält alle verpflichtenden und optionalen Elemente.  (2) Der Aufbau ist verständlich und macht das Portfolio leicht lesbar.  (3) Verzeichnis, Stil und Genauigkeit sind durchgehend korrekt.	(1) Das Portfolio enthält alle verpflichtenden und optionalen Elemente.  (2) Der Aufbau ist verständlich und macht das Portfolio leicht lesbar.  (3) Verzeichnis, Stil und Genauigkeit sind größtenteils korrekt.	(1) Das Portfolio enthält alle verpflichtenden und einen Großteil der optionalen Elemente.  (2) Der Aufbau und Inhalt des Portfolios sind schwer verständlich.  (3) Verzeichnis, Stil und Genauigkeit sind meist korrekt.	(1) Das Portfolio ist unvollständig und es fehlen einige verpflichtende oder optionale Elemente.  (2) Dem Portfolio fehlt die Struktur und es ist nicht verständlich.  (3) Verzeichnis, Stil und Genauigkeit sind hauptsächlich unkorrekt.



<p><b>Quellen des Lernens</b></p> <p>(4) Für die Lernergebnisse relevante Referenzen</p> <p>(5) Erfahrungen, die für die Lernergebnisse relevant sind</p>	<p>(4) Das Portfolio dokumentiert in angemessener Weise das Lernen in Verbindung mit geeigneter wissenschaftlicher Literatur und Rahmenvorgaben.</p> <p>(5) Es dokumentiert in angemessener Weise das Lernen in Verbindung mit mehreren reflektierten Erfahrungen während des kollaborativen Prozesses auf der Grundlage eines Forschungstagebuchs.</p>	<p>(4) Das Portfolio dokumentiert das Lernen in Verbindung mit geeigneter wissenschaftlicher Literatur und Rahmenwerken meist korrekt.</p> <p>(5) Es dokumentiert das Lernen in Verbindung mit einigen reflektierten Erfahrungen während des kollaborativen Prozesses auf der Grundlage eines Forschungstagebuchs.</p>	<p>(4) Das Portfolio dokumentiert das Lernen in Verbindung mit allgemein geeigneter akademischer Literatur und Rahmenvorgaben.</p> <p>(5) Es wird versucht, das Lernen zu dokumentieren, das mit einigen reflektierten Erfahrungen während des kollaborativen Prozesses verbunden ist.</p>	<p>(4) Das Portfolio versucht, das Lernen in Verbindung mit akademischer Literatur und Rahmenvorgaben zu dokumentieren.</p> <p>(5) Es wird kaum versucht, das Lernen in Verbindung mit reflektierten Erfahrungen zu dokumentieren.</p>
---	---	--	--	--

<p><b>Integration der Theorie in die Praxis</b></p> <p>(6) Wissen und Fertigkeiten</p> <p>(7) Anwendung des Gelernten</p>	<p>(6) Die Portfolioeinträge zeigen, dass der*die Teilnehmer*in alle notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten erworben hat, um Lesson Study effektiv zu planen.</p> <p>(7) Die Portfolio-Einträge belegen, dass der*die Teilnehmer*in Lesson Study umsetzen und analysieren sowie Veränderungen im Lehren und Lernen beobachten kann.</p>	<p>(6) Die Portfolioeinträge zeigen, dass der Teilnehmer*innen alle notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten erworben hat, um einen gut strukturierten Lesson Study zu planen.</p> <p>(7) Die Portfolio-Einträge belegen, dass der*die Teilnehmer*in Lesson Study umsetzen und analysieren kann und über mögliche Veränderungen im Lehren und Lernen nachdenkt.</p>	<p>(6) Die Portfolioeinträge zeigen, dass der*die Teilnehmer*in die meisten der notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten erworben hat, um einen meist gut strukturierten Lesson Study zu planen.</p> <p>(7) Die Portfolioeinträge belegen, dass der Teilnehmer die Ergebnisse des Lesson Study umgesetzt und analysiert hat und dabei versucht hat, über mögliche Veränderungen im Lehren und Lernen nachzudenken.</p>	<p>(6) Die Portfolio-Einträge zeigen, dass der*die Teilnehmer*in genügend Wissen und Fähigkeiten erworben hat, um eine Lesson Study zu planen, dem möglicherweise noch Struktur fehlt.</p> <p>(7) Die Portfolioeinträge belegen, dass der*die Teilnehmer*in Lesson Study-Ergebnisse umgesetzt und analysiert hat, aber möglicherweise Unterstützung bei der Wahrnehmung notwendiger Veränderungsmaßnahmen benötigt.</p>
---	---	---	--	---

