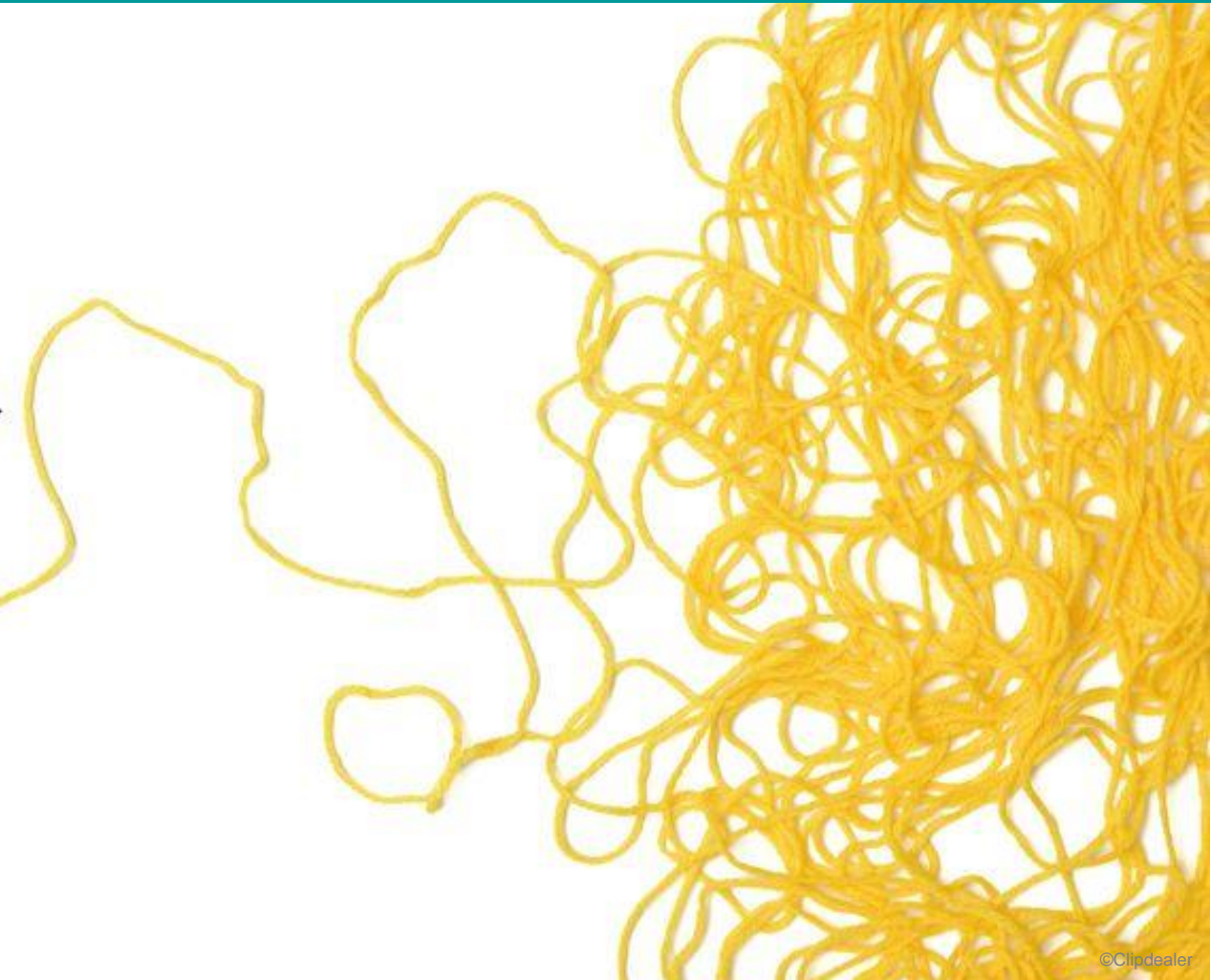


# Feedbackmethoden zur Ist-Analyse

## *Ideen zur Umsetzung mit Schülerinnen und Schülern*



# Impressum

Erarbeitet im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus

## Leitung des Arbeitskreises

Martina Hoffmann Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung  
Daniel Hunold Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung

## Mitglied des Arbeitskreises

André Bocklisch Lorenz-Kaim-Schule, Staatliches Berufsschulzentrum Kronach  
Dr. Katrin Flogaus Staatliches Berufsschulzentrum Weiden in der Oberpfalz  
Christina Kühnel Staatliche Kaufmännische Berufsschule Deggendorf  
Helena Pecher Regierung von der Oberpfalz  
Bernd Schuster Staatliches Berufsschulzentrum Kelheim

## Herausgeber

Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung  
Abteilung Berufliche Schulen  
Schellingstr. 155  
80797 München  
Tel.: 089 2170-2211  
Fax: 089 2170-2215  
Internet: [www.isb.bayern.de](http://www.isb.bayern.de)  
E-Mail: [berufliche.schulen@isb.bayern.de](mailto:berufliche.schulen@isb.bayern.de)



## Allgemeine Informationen zur Umsetzung der Ist-Analyse

- 🎯 Ziel der Ist-Analyse mit Schülerinnen und Schülern
- 📌 Schülerfeedback: Empfehlung für geeignete Themen passend zur Lehrerbefragung
- ✅ Didaktisch-methodische Tipps für die Umsetzung der Ist-Analyse mit Ihren Schülerinnen und Schülern

## Beispiele und Vorlagen für Feedbackmethoden zur Ist-Analyse mit Schülerinnen und Schülern

digitale Abfragen

Placemat

(digitale) Zielscheibe

(digitale) Lernlandkarte

(digitales) Stimmungsbarometer

(digitale) Positionslinie

(digitales) Mindmap

(digitaler) Steckbrief

Zukunftswerkstatt

Gamification

WWW-Methode



## Ziel der IST-Analyse mit Schülerinnen und Schülern

- Beteiligung und Perspektiven Ihrer Schülerinnen und Schüler sichtbar machen
- Reflexion über Schule, Unterricht, Wohlbefinden und Mitgestaltung anregen
- Grundlage schaffen und Partizipation ermöglichen für schulische Entwicklungsprozesse, die die Schülerinnen und Schüler selbst betreffen

- **Sammeln Sie das Schülerfeedback zu den Zielen des Startchancen-Programms an allgemeinen Berufsschulen bis zum Schulhalbjahr 2025/26.**
- **Verwenden Sie kleine (digitale) Feedbackmomente und sammeln Sie dafür kontinuierlich als Klassenteam passend zu Ihrem Unterricht die Rückmeldung der Schülerinnen und Schüler.**
- **Vermeiden Sie bitte umfassende „Befragungsstunden“ ohne methodisch-didaktischen sowie fachlichen Mehrwert für die Schülerinnen und Schüler.**

## Schülerfeedback: Empfehlung für geeignete Themen passend zur Lehrerbefragung

**Wählen Sie geeignete (digitale) Feedbackmethoden für Ihren Unterricht aus. Auf Basis der Lehrerbefragung (s. u.) können folgende Themenbereiche für Schülerinnen und Schüler passend zu den Lernbereichen umgesetzt werden:**

**Wohlbefinden und soziales Miteinander** (vgl. C, D und F)

→ Lernbereiche *Politik und Gesellschaft* sowie *Lebensgestaltung*

**Verständlichkeit und Gestaltung des Unterrichts** (vgl. A, B und F)

→ alle sieben Lernbereiche, v. a. Lernbereich *Deutsch*

**Möglichkeiten der Mitbestimmung** (vgl. C, D und F)

→ Lernbereiche *Politik und Gesellschaft* sowie *Lebensgestaltung*

**Sprache lernen in der Schule** (vgl. A und F)

→ Lernbereich *Deutsch*

**Mathematik im Alltag und für den Beruf** (vgl. B und F)

→ Lernbereich *Mathematik*

**Unterstützung durch Lehrkräfte und Schulsozialarbeit** (vgl. E und F)

Die Befragung der Lehrkräfte zur Ist-Analyse enthält folgende Module:

A – Basiskompetenz *(Berufssprache) Deutsch*

B – Basiskompetenz *Mathematik*

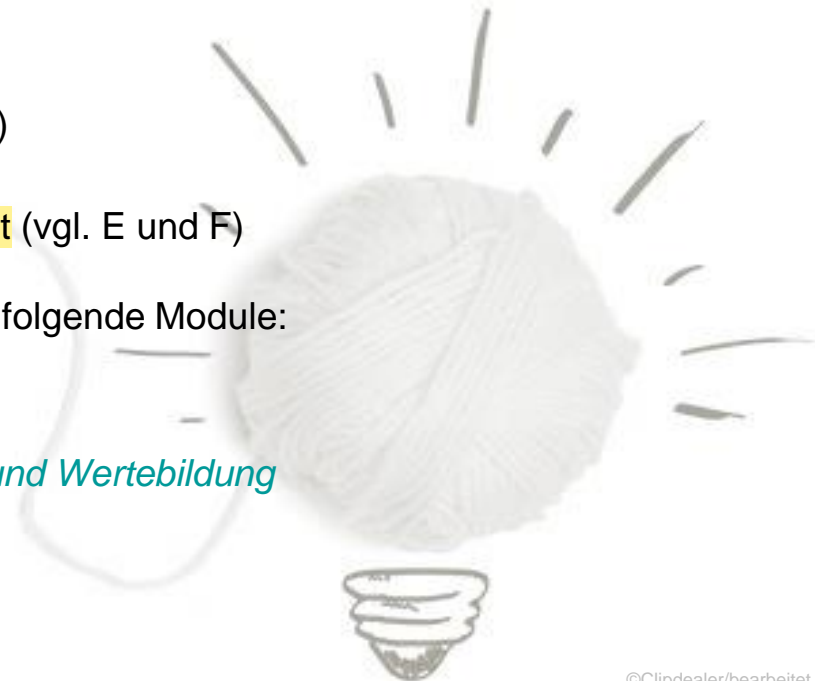
C – Basiskompetenz *Persönlichkeits-, Demokratie- und Wertebildung*

D – Soziale und emotionale Kompetenzen

E – Netzwerkarbeit und Kooperation

F – Schul- und Unterrichtsentwicklung

G – Fortbildungs- und Unterstützungsbedarf



## ✓ Didaktisch-methodische Tipps für die Umsetzung der Ist-Analyse mit Ihren Schülerinnen und Schülern

### Feedbackmethode auswählen oder anpassen

- Wählen Sie gezielt einzelne Feedbackmethoden, Impulse oder Fragen passend zu Ihrem Unterricht aus.
- Passen Sie die Leitfragen, Arbeitsaufträge, Methoden etc. dem Sprachstand Ihrer Schülerinnen und Schüler an (ggf. Visualisierungen anbieten und Sprachsensibilität beachten).
- Verwenden Sie digitale Tools mit einfacher Bedienung und führen Sie die digitalen Tools als neue Methode ein.

### Rahmen schaffen: Vertraulichkeit und Sinn klären

- Erklären Sie den Zweck der Befragung: *„Wir möchten gerne wissen, wie es Ihnen in den Klassen zur Berufsvorbereitung geht, was Sie brauchen und was wir gemeinsam besser machen können.“*
- Betonen Sie, dass die Antworten freiwillig sowie anonym sind und sie wertschätzend genutzt werden.
- Klären Sie, dass niemand bewertet wird, sondern es um die gemeinsame Weiterentwicklung des Unterrichts und der Schule geht.

### Methodisch variieren und auch digitale Möglichkeiten nutzen

- **Smiley-Abfrage** (z. B. für *„Ich fühle mich im Unterricht wohl.“*) mit Ausdruck, auf Plakat, mit Klebepunkten, Markierungen, Kreuzchen etc.
- **Kartenabfrage** oder Satzanfänge, z. B. *„Gut finde ich ...“* / *„Besser wäre, wenn ...“*
- **Stimmungsbarometer** im Raum, z. B. Aufstellung zwischen *„trifft zu“* und *„trifft nicht zu“*

→ Weitere (digitale) Feedbackmethoden inklusive Vorlagen bietet diese Methodensammlung.

## Sprachliche Zugänge schaffen

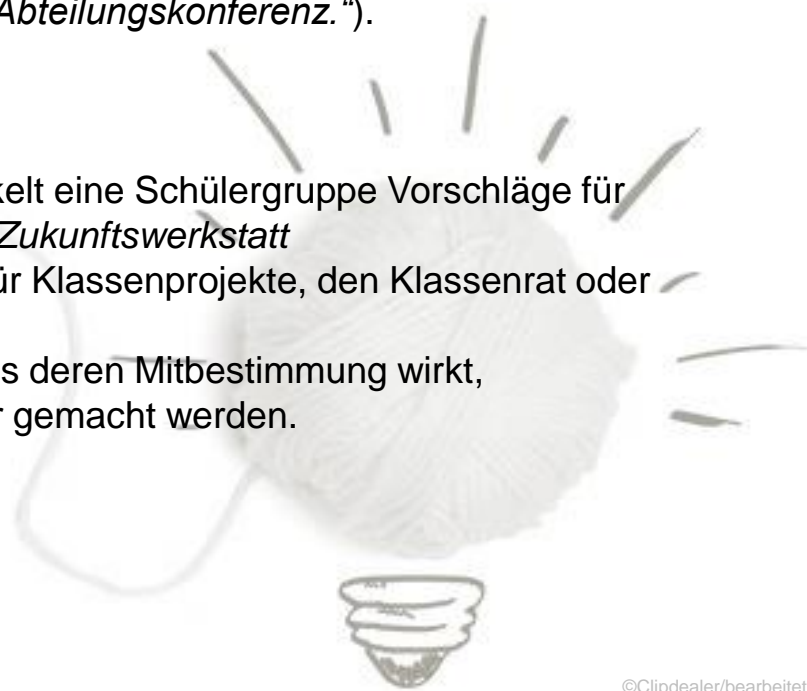
- Übersetzen Sie wichtige Begriffe auch mit KI-Systemen und bieten Sie Erklärungen.
- Verwenden Sie visuelle Unterstützung wie Icons, Emojis, Farben, (KI-generierte) Bilder für Themen, Situationen, Personen, Handlungsverben.

## Ergebnisse gemeinsam sichtbar machen

- Clustern Sie die Ergebnisse beispielweise in Kategorien (z. B. „*Was läuft gut?*“, „*Was sollten wir verbessern?*“). → vgl. Methode *Zukunftswerkstatt*
- Stellen Sie die Ergebnisse als Themenplakate, Wandzeitungen oder in digitalen Tools (z. B. Miro, TaskCards, Conceptboard) dar.
- Geben Sie Ihren Schülerinnen und Schülern Rückmeldung, wie mit den Ergebnissen weitergearbeitet wird (z. B. „*An Ihren Ideen arbeiten wir in der Abteilungskonferenz weiter.*“ - „*Ihre Ergebnisse besprechen wir Lehrkräfte in der Abteilungskonferenz.*“).

## Auswertung und Weiterarbeit

- Bauen Sie kleine Projektphasen ein, z. B. entwickelt eine Schülergruppe Vorschläge für Verbesserungen im Schulalltag. → vgl. Methode *Zukunftswerkstatt*
- Verwenden Sie die Ergebnisse bei Bedarf auch für Klassenprojekte, den Klassenrat oder demokratiepädagogische Projekte.
- Zeigen Sie Ihren Schülerinnen und Schülern, dass deren Mitbestimmung wirkt, beispielsweise indem kleine Änderungen sichtbar gemacht werden.



# digitale Abfragen

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler teilen ihre Meinung zu einem Impuls (Frage, Satz, Bild, Grafik etc.) mittels eines geeigneten Tools.

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- unkompliziert grafisch aufbereitetes Feedback der Schülerinnen und Schüler zu erhalten.
- Kurzabfragen im Laufe des Schuljahres auch wiederholt durchzuführen.



Beispiele für Leitfragen/Impulse, Darstellungsformen und Tools sowie sprachensible Umsetzungsbeispiele



# Placemat

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten zu fünft, viert, dritt oder auch zu zweit einen Arbeitsauftrag bzw. beantworten Leitfragen. Auf der Vorlage, dem Placemat, hat jeder ein Feld für ihre bzw. seine Notizen. Weiter gibt es ein Feld in der Mitte für die gemeinsamen Ideen.

1. Zuerst schreibt jede Schülerin bzw. jeder Schülerin für sich seine Gedanken oder Ideen zu einem vorgegebenen Thema in ihr bzw. sein Feld des Placemats.
2. Danach diskutieren alle über ihre Ideen, einigen sich auf die wesentlichen Punkte und schreiben die wichtigen Punkte, die gemeinsam festgelegt werden, in die Mitte des Placemats.

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- alle Schülerinnen und Schüler etwas zu einem Thema beitragen zu lassen, auch Schülerinnen und Schüler, die unsicher sind, da sie vorher ihre Gedanken in Ruhe notieren können.
- Informationen zu sammeln und zu entscheiden, was wichtig ist; vor allem gut einsetzbar, wenn ein Thema unterschiedliche Meinungen hervorrufen kann.
- gemeinsame Ideen bzw. Themen zu definieren, die allen in der Klasse wichtig sind und an denen gearbeitet werden soll.



Veränderbare Vorlagen für ein Placemat mit zwei, drei, vier oder fünf Personen sowie direkt anwendbare Placematvorlagen zu bestimmten Themen



# Placemat

## Beispiele für Impulse zur **Basiskompetenz Persönlichkeits-, Demokratie- und Wertebildung**

- An welcher Stelle im Unterricht oder im Schulalltag kann ich als Schülerin bzw. Schüler mitentscheiden? Wird meine Meinung gehört?
- Wie gehen wir miteinander um? Welche Regeln und Werte sind uns wichtig? (z. B. Respektieren wir uns gegenseitig? Wie zeigen wir das zeigen?) In welchen Bereichen können wir uns als Klasse in Bezug auf Regeln und Werte noch verbessern?
- Welche Erfahrungen haben Sie mit demokratischen Prozessen in der Schule gemacht?

## Beispiele für Impulse zur **Stärkung der sozialen und emotionalen Kompetenzen**

- Wie ist ein Klassenzimmer gestaltet, in dem ich gerne lerne und in das ich gerne jeden Tag komme?
- Wann fühle ich mich wohl in der Klasse?
- Was kann ich selbst machen, damit ich mich noch wohler fühle?
- Was können wir gemeinsam als Klasse machen, damit sich jeder wohl fühlt?

## Beispiele für Impulse zur **Basiskompetenz Berufssprache Deutsch**

- Wann hilft Ihnen das Smartphone beim Lernen? Schreiben Sie auf, wann Sie das Smartphone beim Lernen benutzen (z. B., um einen Text zu schreiben, Wörter zu erklären oder zu übersetzen, Rechtschreibung zu prüfen)
- Welche digitalen Tools oder Apps kennen Sie? Welche finden Sie gut und würden Sie auch Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern empfehlen? Notieren Sie, wofür sie diese Tools verwenden.
- In welchen Situationen im Unterricht ist es gut, wenn man mehrere Sprachen spricht oder versteht? Warum?
- Diese Sprachkompetenz brauche ich im Alltag und für meine berufliche Zukunft! Notieren Sie.



## Eher Sprachensible Beispiele für Impulse zur **Basiskompetenz Persönlichkeits-, Demokratie- und Wertebildung**

- Welche Werte sind Ihnen wichtig? Was wollen Sie darüber in der Schule lernen?
- Welche Möglichkeiten haben Sie, um an Entscheidungen in der Schule mitzuwirken?
- Wie wichtig ist Ihnen die Integration in die deutsche Gesellschaft? Welche Unterstützung gibt es dabei in der Schule?
- Welche Ansprechpartner gibt es an Ihrer Schule, um einen Ausbildungsbetrieb zu finden?

## Eher Sprachensible Beispiele für Impulse zur **Stärkung der sozialen und emotionalen Kompetenzen**

- Was bedeuten Respekt und Toleranz für Sie und wie werden diese in der Klasse/Schule gelebt?
- Welche Rolle spielen Freundschaften und soziale Kontakte für Ihr Wohlbefinden in der Schule/Klasse?
- Was hilft Ihnen, um sich in Gefühle und Perspektiven anderer Personen hineinzuversetzen?
- Erinnern Sie sich an eine Stresssituation. Wie gehen Sie mit stressigen Situationen um, sowohl in der Schule als auch im Alltag?

## Eher Sprachensible Beispiele für Impulse zur **Basiskompetenz Berufssprache Deutsch**

- Welche Herausforderungen begegnen Ihnen beim Lesen und Verstehen von Texten?
- Welche Strategien nutzen Sie, um Ihren Wortschatz/Ihre Sprache zu verbessern?
- In welchen Situationen außerhalb der Schule nutzen Sie die deutsche Sprache? Wie fühlen Sie sich dabei?
- Welche Unterstützung erhalten Sie von der Schule, um Ihre Deutschkenntnisse zu verbessern? Was wünschen Sie sich noch?

## Eher Sprachensible Beispiele für Impulse zur **Basiskompetenz Mathematik**

- In welchen Situationen wenden Sie Mathematik an? Wie gut können Sie mathematische Probleme im Alltag lösen?
- Welche Strategien nutzen Sie, um mathematische Aufgaben besser zu verstehen und zu lösen?
- Welche Unterstützung erhalten Sie von der Schule, um Ihre mathematischen Fähigkeiten zu verbessern?
- Haben Sie Wünsche, wie sich der Mathematikunterricht noch besser auf Ihre Bedürfnisse abstimmen lässt?

# (digitale) Zielscheibe

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler geben eine Bewertung in einer Zielscheibe zu einem oder mehreren vorgegebenen Themen ab. Mit Markierungen, Punkten oder Farben wird gezeigt, ob etwas sehr gut (innen) bis gar nicht gut (außen) bewertet wird.

## Varianten

- digitale Umsetzungsmöglichkeit mit Tools: Zielscheibentool in Oncoo, Spider Chart in Mentimeter, Ahaslides
- Methode *Spinnennetz* für mehrere Bereiche zur Abstimmung

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- schnell zu visualisieren, was gut läuft und wo es noch Verbesserungsbedarf gibt.
- von allen Schülerinnen und Schüler Individualfeedback zu erhalten.



Veränderbare Vorlage für eine Zielscheibe mit konkreten auch sprachsensiblen Beispielen sowie editierbare Vorlage für ein Spinnennetz



# (digitale) Zielscheibe

## Beispiele für Impulse zur **Stärkung der sozialen und emotionalen Kompetenzen**

- Ich lerne im Unterricht, mit meinen Gefühlen besser umzugehen.
- Ich fühle mich von meinen Lehrkräften gesehen/verstanden.
- Ich kenne die Ansprechpartner/Lehrkräfte/sozialpädagogischen Fachkräfte/etc., wenn ich Probleme habe.
- Wir legen Wert auf ein respektvolles Miteinander.

## Beispiele für Impulse zur **Basiskompetenz Werte-, Demokratie- und Persönlichkeitsbildung**

- Meine Meinung wird von den Lehrkräften/Sozialpädagogen/etc. ernst genommen.
- Ich kann bei der Gestaltung des Schullebens mitentscheiden und meine Ideen einbringen.
- In der Klasse haben wir gemeinsame Regeln festgelegt, die alle respektieren.
- Es ist mir wichtig, dass wir zu bestimmten Themen Abstimmungen in der Klasse durchführen.

## Beispiele für Impulse zur **Stärkung der Netzwerkarbeit und Kooperation**

- Wir führen Projekte mit Ausbildungsbetrieben durch.
- Die Sozialpädagogik hilft mir bei Schwierigkeiten weiter.
- Ich weiß, an wen ich mich bei Problemen wenden kann./Ich weiß, wer mir bei meinen Problemen hilft.
- Meine Lehrkräfte wissen/Die Sozialpädagogik weiß, was ich gerne in meiner Freizeit machen.
- Meine Lehrkräfte helfen/die Sozialpädagogik hilft mir dabei, Unterstützung beim Lernen oder bei Problemen zu finden.

# (digitale) Zielscheibe



## Eher sprachensible Beispiele für Impulse zur **Stärkung der sozialen und emotionalen Kompetenzen**

- Wie gut können Sie Ihre eigenen Gefühle erkennen und ausdrücken?
- Wie wichtig ist Ihnen Teamarbeit? Erleben Sie diese bei der Zusammenarbeit mit Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern?
- Wie stark stresst Sie der Schulalltag?
- Wie nervös sind Sie vor Prüfungen/beim Sprechen oder Schreiben der deutschen Sprache/beim Rechnen?

## Eher sprachensible Beispiele für Impulse zur **Basiskompetenz Werte-, Demokratie- und Persönlichkeitsbildung**

- Wie stark fühlen Sie sich im Klassenteam respektiert?
- Wie stark erleben Sie Möglichkeiten, um an Ihrer Schule Entscheidungen mitgestalten zu können?
- Wie wichtig ist Ihnen Teamarbeit?
- Erleben Sie Teamarbeit im Unterricht bzw. beim Lernen?

## Eher sprachensible Beispiele für Impulse zur **Stärkung der Netzwerkarbeit und Kooperation**

- Wie gut fühlen Sie sich in der Lage, neue Kontakte zu knüpfen?
- Wie wichtig ist Ihnen der Austausch mit Personen aus verschiedenen Kulturen?
- Wie wichtig ist Ihnen die Zusammenarbeit mit Lehrkräften/der Sozialpädagogik?
- Wie wichtig ist Ihnen der Austausch mit Schülerinnen und Schülern der Fachklassen an Ihrer Berufsschule?

# (digitale) Lernlandkarte

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler nutzen bereits vorhandene (Fach-)Kompetenzen, Lerninhalte und -ziele sowie vorhandene oder benötigte Hilfsmittel auf einer „Lernlandkarte“ visuell zu strukturieren als eine Art Fahrplan für das Lernen.

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- eine Übersicht zum Lernstand der Schülerinnen und Schüler zu erhalten.
- Schwerpunkte für die Unterrichtsgestaltung abzuleiten.
- den Lernprozess zu strukturieren sowie die Methoden- und Medienauswahl kontinuierlich zu reflektieren.
- individuelle Defizite und Lernziele transparenter zu machen und entsprechende Förderangebote zu entwickeln.
- differenzierte Förderung zu ermöglichen.
- selbstgesteuertes Lernen zu unterstützen: Wo stehe ich? Wo will ich hin? Was brauche ich dazu?



Sprachsensible Beispiele und veränderbare Vorlagen für Lernlandkarten  
zu den Lernbereichen *Mathematik* und *Deutsch*



# (digitales) Stimmungsbarometer

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler beantworten kurze Fragen zu Stimmung, Meinung etc. entweder mit Hilfe eines digitalen Tools oder durch Zeigen einer Karte mit Emoji, Farbe, Daumen hoch/runter oder Klebepunkten. Das Stimmungsbarometer kann beispielsweise vor dem Unterricht eingesetzt werden, um etwas über den Gemütszustand der Schülerinnen und Schüler herauszufinden, oder auch am Ende einer Lernphase oder eines Projekts, um Feedback einzuholen. Klare und einfache Fragen sowie Bilder erhöhen die Verständlichkeit.

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- schnell und einfach die Stimmung oder Meinung der Schülerinnen und Schüler sichtbar zu machen.
- allen Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, sich zu einem Thema ohne großen Aufwand zu äußern.
- bestimmte Situationen und Herausforderungen in der Klasse besser verstehen zu können.

## Mögliche Tools zur Umsetzung der Feedbackmethode *Stimmungsbarometer*

Mentimeter, Google Forms, Microsoft Forms, Plickers, Padlet, Slido, Taskcards, Pingo, Poll Everywhere, Vevox, Wooclap, Ahaslides



Verschiedene veränderbare Vorlagen für ein Stimmungsbarometer sowie direkt verwendbare auch sprachensible Beispiele zu unterschiedlichen Themen



# (digitales) Stimmungsbarometer

## Beispiele für Impulse zu den **Basiskompetenzen *Berufssprache Deutsch und Mathematik***

- Ich konnte dem Unterricht gut folgen.
- Ich komme mit dem selbständigen Arbeiten gut zurecht.
- Ich kann Arbeitsaufträge gut alleine bewältigen.
- Smartphones oder Laptops helfen mir dabei, dass ich die Unterrichtsinhalte besser verstehen kann.
- Das Thema „...“ war/ist wichtig für meine (berufliche) Zukunft.
- Ich möchte gerne noch mehr zum Thema „...“ lernen.
- Ich brauche noch mehr Übungen zum Thema „...“.

## Beispiele für Impulse zur **Basiskompetenz *Demokratie-, Persönlichkeits- und Wertebildung***

- In meiner Klasse kann ich meine Meinung frei sagen.
- Ich respektiere meine Mitschülerinnen und Mitschüler.
- Wir besprechen aktuelle politische und gesellschaftliche Themen.
- Ich weiß, wie ich mich in der Gesellschaft engagieren kann.
- Ich respektiere meine Lehrkräfte.
- Wir haben gemeinsame Regeln.
- Alle halten sich an die Regeln.
- Wenn sich jemand nicht an die Regeln hält, besprechen wir dies.

## Beispiele für Impulse zur **Stärkung der sozialen und emotionalen Kompetenzen**

- Ich fühle mich wohl in unserer Klasse.
- Ich komme gerne in die Schule.
- In meiner Klasse herrscht ein positives Klassenklima.
- Wir mögen uns, können gut miteinander reden und arbeiten.
- Wenn ich mich nicht gut fühle, kümmert sich jemand um mich.
- Ich weiß, zu wem ich gehen kann, wenn ich ein Problem habe.

# (digitales) Stimmungsbarometer



## Eher sprachensible Beispiele für Impulse zu den **Basiskompetenzen Mathematik**

- Wie sicher fühlen Sie sich im Umgang mit mathematischem Grundwissen?
- Wie hilfreich finden Sie die aktuellen Unterrichtsmaterialien und Methoden im Mathematikunterricht?
- Welche Rolle spielen digitale Werkzeuge und Tools beim Lernen von Mathematik für Sie?

## Eher sprachensible Beispiele für Impulse zu den **Basiskompetenzen Berufssprache Deutsch**

- Wie sicher fühlen Sie sich im Sprechen der deutschen Sprache im Schulalltag?
- Wie gut kommen Sie mit dem Schreiben auf Deutsch zurecht?
- Wie hilfreich finden Sie die aktuellen Unterrichtsmaterialien und Methoden beim Erlernen der deutschen Sprache?

## Eher sprachensible Beispiele für Impulse zur **Basiskompetenz Demokratie-, Persönlichkeits- und Wertebildung**

- Fühlen Sie sich in der Lage, Ihre Meinung frei zu äußern in der Schule und im Alltag?
- Wie wichtig sind Ihnen Werte wie Toleranz, Respekt und Demokratie?
- Wie wichtig ist Ihnen die Integration in die deutsche Gesellschaft?

## Eher sprachensible Beispiele für Impulse zur **Stärkung der sozialen und emotionalen Kompetenzen**

- Wie gut können Sie Herausforderungen und Probleme im Schulalltag erfolgreich und schnell lösen?
- Wie wichtig finden Sie Strategie-Training in der Schule, um Probleme in Schule und Alltag lösen zu können?
- Wie gut können Sie mit Kritik umgehen?

# (digitale) Positionslinie

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler äußern sich durch ihre Positionierung auf einer *Linie* (*stimme zu – neutral – stimme nicht zu*) zu einer Ja-Nein-Frage. Die Positionslinie kann im Klassenzimmer am Boden aufgeklebt sein oder mit einem digitalen Tool durchgeführt werden.

## Mögliche Tools zur digitalen Umsetzung der Methode *Positionslinie*

- Mentimeter (*Skalenfrage und Positionierung auf einem Bild/einer Grafik*)
- Microsoft Forms (*Skalenfrage*)
- Padlet (*Linie zum Verschieben von Symbolen oder Antworten*)
- Taskcards (*Zeitstrahl*)
- Mootimeter in Mebis


## Sprachsensible Variante

Einige digitale Abfragetools, wie Mentimeter, bieten die Möglichkeit ein Bild hochzuladen. Die Schülerinnen und Schüler könne sich innerhalb des Bildes positionieren. Diese sprachensible Umsetzung einer digitalen Positionslinie kann auch mit Hilfe KI-generierter Grafiken oder Icons je Position visuell unterstützt werden.



## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- schnell ein Meinungsbild der Klasse zu bekommen.
- die Meinung aller Schülerinnen und Schüler visuell darzustellen.
- auch die Meinung von Schülerinnen und Schüler mit wenig Deutschkenntnissen zu erfahren.

 **Beispiele für Impulse zur Umsetzung der Methode *Positionslinie* im Rahmen der Ist-Analyse**



# (digitales) Mindmap

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sammeln und strukturieren ihre Erfahrungen und ihre Einschätzungen zu Fragestellungen und weiterführenden Aspekten einer Aufgabenstellung.

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- Wissen zu strukturieren.
- inhaltliche Verknüpfungen darzustellen.
- weiterführende Fragestellungen zu entwickeln.

## Mögliche Tools zur digitalen Umsetzung der Methode *Mindmap*

- Teammapper (kits.blog)
- Mindmanager
- Miro
- CanvaEdu

Veränderbare Vorlagen für eine vorstrukturierte Mindmap zum Thema *Wohlbefinden und soziales Miteinander*



# (digitaler) Steckbrief

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler füllen einen digitalen oder analogen Steckbrief aus, in dem sie ihre Einschätzungen, Überlegungen und Wünsche zu vorgegebenen Themen festhalten. Dadurch können Stimmungen und Bedürfnisse strukturiert visualisiert werden.

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- schulische und persönliche Stärken aufzuzeigen.
- Zukunfts- und Berufswünsche festzuhalten.
- zu ziel- und kompetenzorientiertem Arbeiten zu motivieren.
- eine Reflexion über Unterricht und das Lernen im Unterricht anzustoßen.
- visuell überprüfen zu können, ob vorhandene Stärken und Kompetenzen genutzt werden: Wer bin ich? Was kann ich und will ich? Was brauche ich?

## Mögliche Tools zur digitalen Umsetzung der Methode *Steckbrief*

- digitale Steckbriefsammlung auf Kärtchen in Taskcards oder mit Padlet, die kommentierbar und verschiebbar sind
- CanvaEdu, PowerPoint, Word, Genially oder ähnliche Tools



Veränderbare Vorlagen für  
einen vorstrukturierten Steckbrief



Anpassbare Lerneinheit  
*Mein digitaler Steckbrief*

*inklusive sprachsensibler Tutorials zur  
Erstellung eines digitalen Steckbriefs*



# (digitale) Zukunftswerkstatt

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler analysieren in drei Schritten kritisch ihre aktuelle Klassen- oder Schulsituation (**Ist**), entwickeln gemeinsam Wünsche (**Wunsch**) und erarbeiten anschließend konkrete Vorschläge zur Verbesserung der Situation (**Soll**). Ziel ist, die Schülerinnen und Schüler in eine aktive Auseinandersetzung mit dem Ist zu aktivieren und in den Veränderungsprozess einzubinden.

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler strukturiert zu erfassen.
- einen Blick auf die aktuelle Situation der Schülerinnen und Schüler zu erhalten.
- konkrete Veränderungsimpulse aus Sicht der Schülerinnen und Schüler abzuleiten.
- Partizipationsprozesse bei Schülerinnen und Schülern zu initiieren.

## Konkrete Umsetzung der Methode *Zukunftswerkstatt*

- digitale Ideensammlungen z. B. mit Mentimeter, Wooclap, TaskCards, Padlet, Kanban Board, Conceptboard, Miro
- Ideensammlung auf einem Plakat mit drei Spalten: Ist, Wunsch und Soll

## Beispiele für Impulse zur Umsetzung der Methode *Zukunftswerkstatt* im Rahmen der Ist-Analyse

- Stellen Sie sich eine ideale Schule vor. Wie sähe diese aus? (Thema: Schul- und Lernraumgestaltung)
- *[Impuls: Bild vom Klassenzimmer]* Wir wollen unser Klassenzimmer zum idealen Lernort machen! (Thema: Schul- und Lernraumgestaltung)
- Was hilft Ihnen, damit Sie sich besser in den Unterricht einbringen können? (Thema: Demokratie und Mitbestimmung)
- Das stört mich am Schultag und so können wir es ändern! (Thema: Schul- oder Klassenklima, Tagesstrukturierung, Stundenplanung, Unterrichtsgestaltung)
- Es soll sich jeder wohl fühlen und die Möglichkeit zum Lernen haben! (Thema: Klassen- bzw. Unterrichtsklima und Lernbedingungen)
- Was kann helfen, damit unsere Klasse besser funktioniert? (Thema: Teambildung und Regeln)

# Gamification

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten spielerische Aufgaben, Challenges, Quizzes oder Lernlandkarten, die sich mit ihrer schulischen Situation beschäftigen. Über die Elemente geben sie Rückmeldungen zur Lernumgebung, dem Unterricht, dem Schulklima oder der eigenen Rolle im Lernprozess.

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- die Schülerinnen und Schüler spielerisch zu einer Auseinandersetzung mit ihrem Schulalltag anzuregen.
- Meinungen und Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler sichtbar zu machen.
- unterhaltsam zu ehrlichen Rückmeldungen zum Schulalltag zu animieren.
- durch Elemente wie Storytelling oder Herausforderungen die emotionale Beteiligung und Auseinandersetzung mit dem Feedbackprozess zu fördern.
- auch ohne formalisierte Strukturen (Abfragen, Fragebögen etc.) eine Datenbasis zur Unterrichts- und Schulentwicklung zu erhalten.

## Mögliche Tools zur digitalen Umsetzung

- Kahoot (*Quiz mit Reflexionsfragen zum Ist-Zustand*)
- Genially / One Note (*Erstellen von Escape Rooms oder Badge-Spielen mit Aufgaben, Umfragen oder Mini-Games*)
- Deck.Toys (*interaktive Lernpfade mit Feedbackschleifen zum Ist-Zustand*)

# WWW-Methode

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler geben im Dreischritt **Wahrnehmung – Wirkung – Wunsch** konstruktives Feedback:

### 1. Wahrnehmung

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben genau, was sie wahrnehmen. Diese Beschreibung soll neutral, ohne Wertung oder Gefühlsäußerungen sein und in Ich-Botschaften formuliert werden (z. B. „*Ich habe beobachtet, dass...*“/„*Mir ist aufgefallen, dass...*“).

### 2. Wirkung

Die Schülerinnen und Schüler erläutern die Wirkung der Beobachtungen, ggf. verbalisieren sie zudem die Emotionen, die die Beobachtung ausgelöst hat. Es wird z. B. formuliert, welche Wirkung eine bestimmte Verhaltensweise auf das Gegenüber hat („*Ich habe das Gefühl, dass ...*“/„*Ich habe den Eindruck, dass ...*“/„*Mich ärgert, dass...*“).

### 3. Wunsch

Die Schülerinnen und Schüler teilen ihren Wunsch für zukünftiges Verhalten mit. Das können der gewünschte Endzustand, mögliche Konsequenzen oder eine Verhaltensänderung sein. Der Wunsch sollte möglichst konkret und präzise formuliert sein („*Ich wünsche mir...*“/„*Ich freue mich, wenn ...*“/„*Ich bitte um ...*“).

## Die Methode ist besonders gut zur Ist-Analyse einsetzbar, um ...

- gemeinsam Verbesserungsvorschläge zu erarbeiten.
- durch die strukturierte Vorgehensweise und ggf. mit Hilfe von Chunks konkrete Feedbackvorschläge zu sammeln.
- als Lehrkraft Hinweise zu Differenzierung und Förderung sowie Unterrichtsmethoden zu erhalten.

## Digitale Umsetzungsmöglichkeiten

z. B. TaskCards, Conceptboard, Miro, Padlet, Bitte Feedback