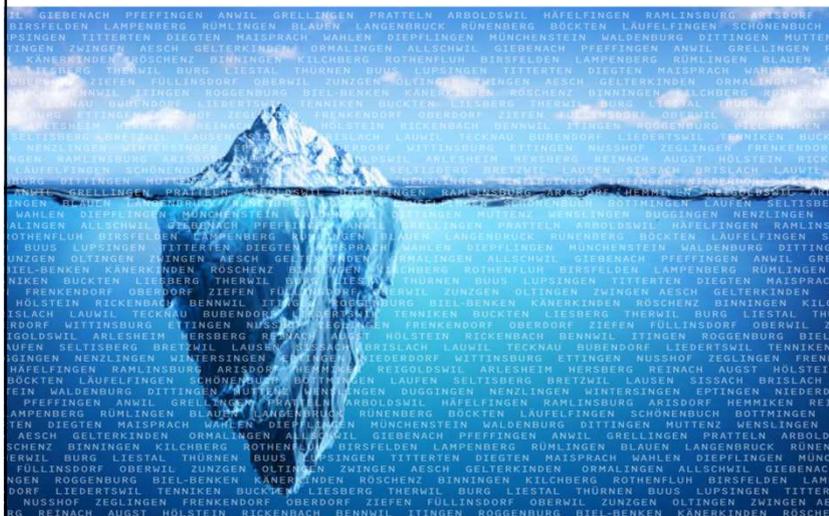


# Deep Research – was tun, wenn KI den Theorieteil schreibt?

Webinar vom Mittwoch 9.4. 17:00 – 18:00



## Vorbereitung

Deep Research Beispiel anschauen



1

## Aufzeichnung

Das Webinar wird aufgezeichnet

Die Aufzeichnung wird den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt

Weitere Informationen zum Thema: [schuleundki.ch/deep-research](https://schuleundki.ch/deep-research)

2

## Ziel

**aufklären  
ausprobieren  
akzeptieren  
aktiv werden**

3

## Teil 1: Technologische Perspektive

**Was Deep  
Research ist**

4

5

Webinar zu Deep Research | Severin Brunold 2025

## Über Deep Research

KI-Agenten, die selbständig recherchieren und auf der Basis von zahlreichen Quellen mehrseitige Berichte schreiben. Deep Research liefert:

1. Vertiefter Bericht zu einem Thema
2. Dutzende Quellen zum Thema

Auch geeignet, um ein Prüfungsgespräch vorzubereiten.



**ChatGPT**

20 Franken

20 Minuten

17 Seiten



**Google Gemini**

gratis

5-10 Minuten

10 Seiten



**Perplexity**

gratis

3-5 Minuten

4 Seiten



**MISTRAL  
AI\_**

Noch kein  
Deep  
Research

5

6

Webinar zu Deep Research | Severin Brunold 2025

## Beispiel zu Deep Research von Perplexity

Eingabe: Fragestellung

— **4 Minuten**

— **4 Seiten**

— **10'000 Zeichen**

— **5 bzw. 40 Quellen**  
(darunter die relevanten  
Studien, Zitiert mit Endnoten)

**Prädikat**  
gute Rohfassung



### Mediennutzungsverhalten Schweizer Jugendlicher

Das Mediennutzungsverhalten von Heranwachsenden in der Schweiz ist durch mehrere repräsentative Studien gut dokumentiert. Die HBSC-Studie (Health Behaviour in School-aged Children) liefert detaillierte Einblicke in die Bildschirmzeit von 11- bis 15-jährigen Schülerinnen und Schülern. Demnach verbringen Jugendliche dieser Altersgruppe in der Schweiz an Schultagen durchschnittlich etwa 4,5 Stunden und an Wochenendtagen sogar rund 8 Stunden vor Bildschirmen <sup>2</sup>. Diese Zahlen werden allerdings aufgrund der Erhebungsmethodik wahrscheinlich überschätzt, wie die Studienautoren anmerken. Bemerkenswert ist, dass die Bildschirmnutzung mit zunehmendem Alter deutlich ansteigt, wobei Jungen mehr Zeit vor Bildschirmen verbringen als Mädchen <sup>2</sup>.

Die aktuelle JAMES-Studie (Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz) der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften zeigt allerdings eine interessante Entwicklung: Bei der Mediennutzung von Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren zeichnet sich eine "Sättigungstendenz" ab <sup>5</sup>. Im Vergleich zu 2022 ist die Nutzungszeit nicht mehr gestiegen, bei manchen Aktivitäten wie dem Streamen von Filmen oder Serien ist sogar erstmals seit 2014 ein Rückgang zu beobachten <sup>5</sup>. Dies deutet darauf hin, dass angesichts von Schule, Ausbildung und nonmedialen Freizeitaktivitäten eine Art "natürliches Maximum" der Mediennutzung erreicht sein könnte.

Bezüglich der bevorzugten Plattformen bleiben Instagram, TikTok, WhatsApp und Snapchat die populärsten sozialen Medien unter Schweizer Jugendlichen <sup>5</sup>. Bei jüngeren Kindern im Primarschulalter (6-13 Jahre) zeigt die MIKE-Studie (Medien, Interaktion, Kinder, Eltern), dass nonmediale Aktivitäten wie draussen spielen, Sport treiben oder Freunde treffen nach wie vor beliebter sind als digitale Tätigkeiten <sup>3</sup>. Allerdings nimmt die Mediennutzung mit fortschreitendem Alter einen grösseren Platz im Alltag ein, wobei Gaming als eine der ersten digitalen Präferenzen genannt wird <sup>3</sup>.

6

7

Webinar zu Deep Research | Severin Brunold 2025

## Beispiel zu Deep Research von Google Gemini

Eingabe: Fragestellung

- **6** Minuten
- **9** Seiten
- **20'000** Zeichen
- **65** Quellen (inkl. Verweise auf die relevanten Studien, Zitiert mit Endnoten)

**Prädikat**

Meist gut bis sehr gut

### 3. Der Einfluss von Videospiele auf die schulischen Leistungen Schweizer Jugendlicher

Die JAMES-Studie zeigt regelmässig, dass ein signifikanter Anteil der Schweizer Jugendlichen Videospiele spielt, wobei deutliche Geschlechtsunterschiede bestehen: Jungen spielen häufiger und länger als Mädchen.<sup>3</sup> Besonders beliebt sind dabei sogenannte "Free-to-Play"-Spiele.<sup>3</sup> Die HBSC-Studie aus dem Jahr 2018 fand eine starke Korrelation zwischen der Dauer der Bildschirmzeit an Schultagen (welche auch die Zeit für Videospiele beinhaltet) und verschiedenen negativen Indikatoren wie geringerer Lebenszufriedenheit, schlechterer selbst eingeschätzter Gesundheit, chronischen Kopf-/Rückenschmerzen, Schlafstörungen, negativem Körperbild, Übergewicht, geringerer wahrgenommener familiärer Unterstützung, höherem Stress durch Schularbeit, Schulschwänzen und Beteiligung an Cybermobbing (als Täter und Opfer).<sup>20</sup> Diese Ergebnisse deuten auf einen breiten negativen Zusammenhang zwischen erhöhter Bildschirmzeit, einschliesslich Videospiele, und Faktoren hin, die den schulischen Erfolg indirekt beeinflussen können, wie Schlafqualität, Stressniveau und allgemeines Wohlbefinden. Ein direkter kausaler Zusammenhang mit den Schulnoten wird durch diese Studie jedoch nicht hergestellt.

Die Auswirkungen von Videospiele sind jedoch nicht einheitlich. Studien deuten darauf hin, dass bestimmte Arten von Videospiele, insbesondere Actionspiele, positive Effekte auf kognitive Fähigkeiten wie Aufmerksamkeit und Lesefähigkeit haben könnten.<sup>21</sup> Eine Studie der Universität Genf zeigte, dass das Spielen des Action-Videospiels "Skies of Manawak" die Lese- und Aufmerksamkeitsfähigkeiten bei Kindern verbesserte.<sup>22</sup> Nationale Daten aus der Schweiz zeigen, dass etwa 3% der jugendlichen Videospiele problematisches Spielverhalten aufweisen.<sup>23</sup> Dieses wird mithilfe von Instrumenten wie dem "Internet Gaming Disorder Test" (IGDT-10) erfasst und beinhaltet Indikatoren wie erfolglose Versuche, die Spielzeit zu reduzieren, und die Nutzung von Spielen zur Bewältigung negativer Stimmungen.<sup>24</sup> Ein direkter Zusammenhang zwischen problematischem Spielen und den Schulnoten wird in diesen Quellen jedoch nicht explizit hergestellt.

7

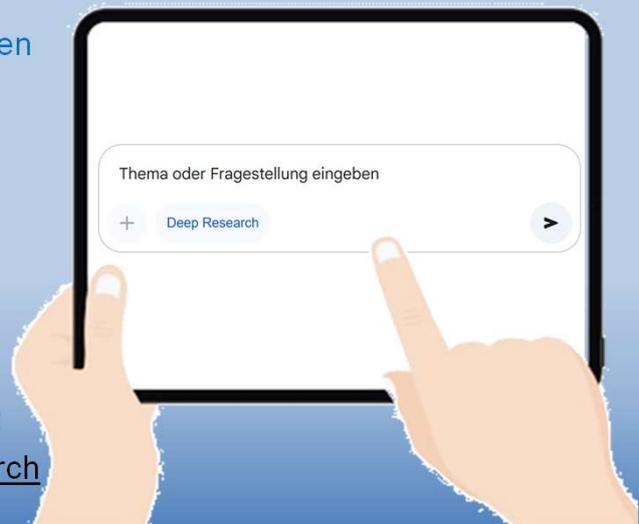
8

Webinar zu Deep Research | Severin Brunold 2025

## Aktivität 1a: Deep Research ausprobieren

1. Sich bei **Google Gemini** anmelden
2. Deep Research aktivieren
3. Thema oder allgemeine **Fragestellung eingeben**  
Recherche starten und warten
4. Bericht prüfen

**ODER** Beispiele anschauen im Chat  
oder auf [schuleundki.ch/deep-research](https://schuleundki.ch/deep-research)



8

9

Webinar zu Deep Research | Severin Brunold 2025

## Teil 2: Anwendungsorientierte Perspektive

# Wie wir Deep Research nutzen

9

10

Webinar zu Deep Research | Severin Brunold 2025

## Tipps zu Deep Research mit Google Gemini

Fragestellung verallgemeinern (z.B. ohne konkreten Ort)

Bei Bedarf Grundstruktur vorgeben (Kapitel 1, Kapitel 2, ...)

Fertiger Bericht in Docs exportieren (für alle Quellenverweise)

The screenshot displays a Google Docs interface. The document title is "Bildschirmzeit und Schulnoten in der Schweiz". The main content area shows a report generated by Google Gemini. The report title is "Der Einfluss hoher Bildschirmzeit durch Videospiele oder soziale Medien auf die Schulnoten von Jugendlichen in der Schweiz". The report includes an introduction section titled "1. Einleitung: Bildschirmzeit und schulische Leistung Jugendlicher in der Schweiz – Eine Übersicht". The text in the introduction discusses the digital media landscape in Switzerland, mentioning smartphones, social media, and video games. The document is shown in a browser window with a toolbar and navigation controls.

10

## Nutzung, Chancen und Risiken von Deep Research

### Nutzung

- **Rohfassung**  
Theorieteil
- **Literaturrecherche**
- **Faktencheck**
- **Vorbereitung**  
Prüfungsgespräch
- Inspiration (Thema,  
Fragestellung,  
Gliederung,  
Methodik, ...)

### Risiken

- Webseiten statt Studien
- Schreibkompetenz
- Verständnis der  
Thematik
- Zusammenhänge /  
Verknüpfung der Kapitel
- Einheitlichkeit

### Chancen

- + Effiziente  
Recherche
- + Mehr Zeit für einen  
guten Praxisteil

11

## Chance: Guter Praxisteil

### Methodenbeschreibung

- Ziele der Untersuchung, methodisches Vorgehen
- Klarer Bezug zum Theorieteil

### Resultate

- Bei Umfragen / Experimente: auch Unterschiede  
zwischen einzelnen Gruppen

### Diskussion

- Wichtigstes Kapitel da Verknüpfung von Theorie  
und Praxis sowie Beurteilung der Hypothesen

Siehe Kompass vom hep Verlag



12

## Aktivität 1b: Bericht von Deep Research beurteilen

Bericht von Deep Research (in Docs exportieren und) beurteilen

ODER

Beispiele auf  
[schuleundki.ch/deep-research](https://schuleundki.ch/deep-research)  
 beurteilen



13

## Rohfassung von Deep Research überarbeiten

1. Inhalte auf **Relevanz** prüfen, relevante **Inhalte vertiefen**, Grafiken einfügen  
 «Die HBSC-Studie aus dem Jahr 2018 fand eine starke Korrelation zwischen der Dauer der Bildschirmzeit an Schultagen (welche auch die Zeit für Videospiele beinhaltet) und verschiedenen negativen Indikatoren wie geringerer Lebenszufriedenheit, schlechterer selbst eingeschätzter Gesundheit [...]. **(HBSC, 2020)** Diese Ergebnisse deuten auf einen breiten negativen Zusammenhang zwischen erhöhter Bildschirmzeit, einschliesslich Videospiele, und Faktoren hin, die den schulischen Erfolg indirekt beeinflussen können, wie Schlafqualität, Stressniveau und allgemeines Wohlbefinden. Ein direkter kausaler Zusammenhang mit den Schulnoten wird durch diese Studie jedoch nicht hergestellt.»

14



## Rohfassung von Deep Research überarbeiten

1. Inhalte auf Relevanz prüfen, relevante **Inhalte vertiefen**, Grafiken einfügen
2. **Quellen** formatieren, **prüfen** und bei Bedarf durch bessere **ersetzen**
3. Oberflächliche Aussagen mit **Zahlen** und **Beispielen** konkretisieren

«Die JAMES-Studie zeigt ~~regelmässig~~, dass ~~ein signifikanter Anteil~~ **80%** der Schweizer Jugendlichen **zumindest ab und zu** Videospiele spielt, wobei deutliche Geschlechtsunterschiede bestehen: Jungen spielen häufiger und **etwa doppelt so lange länger** als Mädchen. **Die mittlere Gaming-Dauer beträgt an Wochentagen 1.17h, am Wochenende 2.29h (ZHAW, 2024, S. 56f).** <sup>3</sup> Besonders beliebt sind dabei sogenannte "Free-to-Play"-Spiele **wie Pokémon GO oder Clash of Clans (vodafone.de, 2025).** <sup>5</sup> Die HBSC-Studie aus dem Jahr 2018 fand eine starke Korrelation zwischen der Dauer der ...»

## Teil 3: Gesellschaftliche bzw. Didaktische Perspektive

# Wie wir mit Deep Research umgehen

## Strategien der Lernenden

### Strategie A

Warum mir **Mühe** geben, wenn die KI das (auch/besser) kann?

### Strategie B

Mit KI bekomme ich mit wenig Aufwand eine **gute Note**

### Strategie C

Ich will trotz KI selber eine gute Arbeit schreiben und dabei etwas lernen

Wie setzen wir die Anreize (Bewertung), um Strategie C zu fördern?

## Theoretische Strategien zum Umgang mit Deep Research

**Strategie 1:** Deep Research verbieten bzw. KI-Detektoren einsetzen

**Strategie 2:** Abwarten und KI-generierte Theorieteile mit guten Noten bewerten

**Strategie 3:** Umgang diskutieren und Vorgaben anpassen

**Ziel: Fokus auf die Eigenleistung legen**

- Mündliches Prüfungsgespräch stärken
- Arbeitsprozess stärken und transparent gestalten
- Praxisteil stärken



## Beurteilung der Variante «Handwerk»

### Fokus auf den Praxisteil

#### Angeleitetes Schreiben des Theorieteils:

1. Konzept schreiben
2. Literatur zusammenfassen
3. Rohfassung schreiben
4. Diese mit Deep Research ergänzen

Zwischenprodukte und Lernberichte müssen laufend abgegeben werden

Der Prozess ist das Ziel,  
nicht das Produkt

- + Fokus auf basale Kompetenzen
- Abkürzen mit KI ist weiterhin möglich

Anpassungen bei der Bewertung

- Mehr Gewicht für **Praxisteil**, **Arbeitsprozess** und mündliches **Prüfungsgespräch**

23

## Ablauf der Variante «Liberal»

**Liberal**, weil Lernende den Theorieteil **ganz, teilweise oder gar nicht mit KI** schreiben können – z.B.:

1. **Konzept** schreiben
2. **Rohfassung** selbständig oder mit Deep Research erstellen
3. **Literaturstudium** (um das Thema zu verstehen)
4. **Überarbeiten** der Rohfassung mit dem Wissen aus der Literatur

Wie soll hier die Eigenleistung bewertet werden?

24

## Bewertung der Variante «Liberal»

Der **Theorieteil** bleibt wichtiger Bestandteil der Arbeit

Er **muss erfüllt werden**, damit die Arbeit bewertet wird (pass / fail)

Er **wird aber nicht benotet**

Wer **viel Eigenleistung** in den Theorieteil steckt und das gut belegt, erhält beim **Arbeitsprozess** eine gute Note

Bewertet werden der **Praxisteil** (40 - 50%), der **Arbeitsprozess** (35 - 45%), das **Formale** (15%) und das **mündliche Prüfungsgespräch** (70% des mündlichen Teils, plus 30% für die Präsentation).

Wichtige Bewertungskriterien: **Verknüpfungen** und **Einheitlichkeit**

Quellen überprüfen

25

## Arbeitsprozess transparent und bewertbar machen

Statt einer wenig aussagekräftigen Tabelle:

**Periodische Lernberichte** schreiben:

- Inhalt, Vorgehen und Zeit
- Gedanken und Entscheide
- Hilfsmittel und Unterstützung
- Lerneffekt
- Umgang mit Schwierigkeiten und Lehren

**Abgabe** der Lernberichte

1. Planungsphase (Konzept)
2. Vorbereitungsphase (Literatur und Rohfassung)
3. Schreibphase (Theorieteil)
4. Forschungsphase (Methodenbeschreibung)
5. Abgabe der Arbeit

26

## Aktivität 2: Diskussion der Ideen

### Ideen im Plenum diskutieren

ODER

Eigene Meinung schärfen, indem man folgende **Fragen beurteilt**:

ODER

Deep Research weiter **ausprobieren**

ODER

Sich auf [schuleundki.ch/deep-research](https://schuleundki.ch/deep-research) weiter informieren



27

## Propädeutischer Unterricht

**Literaturrecherche** mit KI beschleunigen

Lernförderlicher **Umgang mit Deep Research** aufzeigen

– Rohfassung generieren, Literatur lesen (auch Primärstudien), Rohfassung überarbeiten

Auch hier: **Fokus auf den Praxisteil** (wie man einen guten Praxisteil schreibt)

Auf das **Prüfungsgespräch** vorbereiten

Siehe **Kompass** vom hep Verlag



28

## Schlussfolgerungen

Fokus auf die **Eigenleistung** legen: Mehr Gewicht für:

- **Praxisteil**      - mündliches **Prüfungsgespräch**      - **Arbeitsprozess**

**Lernberichte** statt Tabellen (und diese regelmässig abgeben)

### Beim **Theorieteil**

- **Keine Benotung**    - Fokus auf **Umgang mit Literatur**    - Fokus auf **Handwerk**

Im propädeutischen Unterricht den **Umgang mit Deep Research** schulen

Für die Arbeit im Generellen: Auf **guten Grundlagen** aufbauen (z.B. Kompass)

Aktuelles zum Thema auf [schuleundki.ch/deep-research](https://schuleundki.ch/deep-research)



## Abschluss

aufklären ✓

ausprobieren ✓

akzeptieren ✓

aktiv werden GO

## Resultate der Umfrage

	Ø	Trifft zu 1	Trifft eher zu 2	Trifft eher nicht zu 3	Trifft nicht zu 4	- N/A
▼ 1) Der Praxisteil soll gestärkt werden.	Ø: 1.35 Σ: 82	60 73.17%	17 20.73%	3 3.66%	2 2.44%	0 0%
▼ 2) Reine Literaturarbeiten sollen nicht mehr möglich sein.	Ø: 1.96 Σ: 82	30 36.59%	26 31.71%	17 20.73%	6 7.32%	1 1.22%
▼ 3) Der Arbeitsprozess soll gestärkt werden.	Ø: 1.28 Σ: 81	59 72.84%	21 25.93%	1 1.23%		0 0%
▼ 4) Das mündliche Prüfungsgespräch soll gestärkt werden.	Ø: 1.21 Σ: 81	66 81.48%	13 16.05%	2 2.47%		0 0%
▼ 5) Wir sollten eine Mindestanzahl an Büchern vorgeben.	Ø: 2.35 Σ: 82	17 20.73%	28 34.15%	25 30.49%	10 12.22%	2 2.44%
▼ 6) Das Handwerk im Umgang mit Grundlagenliteratur ist wichtiger als eine wirklich vertiefte Auseinandersetzung mit dem Thema.	Ø: 2.51 Σ: 75	13 17.33%	25 33.33%	23 30.67%	14 18.67%	0 0%
▼ 7) Statt einem tabellarischen Arbeitsjournal sollen die Lernenden ca. vier Lernberichte verfassen (in denen sie ihre Eigenleistung aufzeigen).	Ø: 2.17 Σ: 78	21 26.92%	29 37.10%	20 25.64%	7 8.97%	1 1.28%
▼ 8) Die Lernenden geben immer wieder Zwischenprodukte ab.	Ø: 1.83 Σ: 77	30 38.96%	30 38.96%	8 10.39%	6 7.79%	0 0%
▼ 9) Die KI-Chats mit Deep Research sind abzugeben (mittels Link).	Ø: 2.04 Σ: 71	26 36.62%	23 32.39%	13 18.31%	8 11.27%	1 1.41%
▼ 10) Wir sollten den Umgang mit Quellen besser schulen und überprüfen.	Ø: 1.71 Σ: 74	36 48.65%	30 40.54%	8 10.81%	2 2.7%	1 1.35%
<b>83 Teilnehmer</b>	<b>Σ: 783</b>	<b>Σ: 360</b>	<b>Σ: 242</b>	<b>Σ: 120</b>	<b>Σ: 55</b>	<b>Σ: 6</b>

31

## Resultate der Umfrage

Alle Teilnehmenden (n = 39)

### Bevorzugter Umgang mit Deep Research

Diese Frage basiert auf den drei Varianten zum Umgang mit Deep Research von Deep Research - Schule und KI. Bei allen drei Varianten werden das mündliche Prüfungsgespräch, der Praxisteil und der Arbeitsprozess stärker gewichtet. Bemerkungen und weitere Varianten können in der nächsten Frage notiert werden.

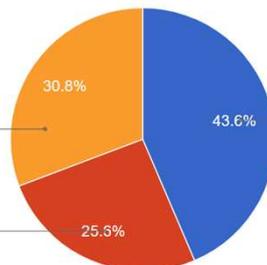
#### Bevorzugter Umgang mit Deep Research

Variante "Handwerk": Auf der Basis von einem Konzept werden erstens 5-6 wichtige Quellen (darunter 2 Bücher) zusammengefasst, zweitens wird mit diesen eine Rohfassung geschrieben, die drittens mit Deep Research ergänzt wird. Die einzelnen Teilschritte werden abgegeben. Der Fokus der Arbeit liegt jedoch auf dem Praxisteil.

30.8%

Variante "Mittelweg": Der Theorieteil wird weniger stark gewichtet und stärker auf formale Schwächen geprüft (z.B. ob adäquate Quellen verwendet werden).

25.6%



Variante "Liberal": Der Theorieteil wird nicht bewertet ("nur" pass/fail), die Eigenleistung wird über den Arbeitsprozess und das mündliche Prüfungsgespräch bewertet.

43.6%

32

# Resultate der Umfrage

## Nur Gymnasium (n = 18)

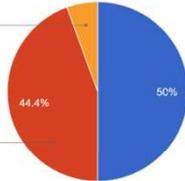
### Bevorzugter Umgang mit Deep Research

Variante "Handwerk": Auf der Basis von einem Konzept werden erstens 5-6 wichtige Quellen (darunter 2 Bücher) zusammengefasst, zweitens wird mit diesen eine Rohfassung geschrieben, die drittens mit Deep Research ergänzt wird. Die einzelnen Teilschritte werden abgegeben. Der Fokus der Arbeit liegt jedoch auf dem Praxisteil.

5.6%

Variante "Mittelweg": Der Theorieteil wird weniger stark gewichtet und stärker auf formale Schwächen geprüft (z.B. ob adäquate Quellen verwendet werden).

44.4%



Variante "Liberal": Der Theorieteil wird nicht bewertet ("nur" pass/fail), die Eigenleistung wird über den Arbeitsprozess und das mündliche Prüfungsgespräch bewertet.

50%

## Berufsschule (n=6)

## Nur Sek I (n = 14)

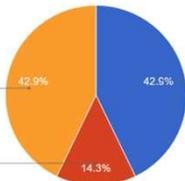
### Bevorzugter Umgang mit Deep Research

Variante "Handwerk": Auf der Basis von einem Konzept werden erstens 5-6 wichtige Quellen (darunter 2 Bücher) zusammengefasst, zweitens wird mit diesen eine Rohfassung geschrieben, die drittens mit Deep Research ergänzt wird. Die einzelnen Teilschritte werden abgegeben. Der Fokus der Arbeit liegt jedoch auf dem Praxisteil.

42.9%

Variante "Mittelweg": Der Theorieteil wird weniger stark gewichtet und stärker auf formale Schwächen geprüft (z.B. ob adäquate Quellen verwendet werden).

14.3%



Variante "Liberal": Der Theorieteil wird nicht bewertet ("nur" pass/fail), die Eigenleistung wird über den Arbeitsprozess und das mündliche Prüfungsgespräch bewertet.

42.9%

### Bevorzugter Umgang mit Deep Research

Variante "Handwerk": Auf der Basis von einem Konzept werden erstens 5-6 wichtige Quellen (darunter 2 Bücher) zusammengefasst, zweitens wird mit diesen eine Rohfassung geschrieben, die drittens mit Deep Research ergänzt wird. Die einzelnen Teilschritte werden abgegeben. Der Fokus der Arbeit liegt jedoch auf dem Praxisteil.

50%



Variante "Liberal": Der Theorieteil wird nicht bewertet ("nur" pass/fail), die Eigenleistung wird über den Arbeitsprozess und das mündliche Prüfungsgespräch bewertet.

41.7%

# Resultate der Umfrage

## Bemerkungen

Genügend Zeit und Coaching bei der Formulierung einer sinnvollen Fragestellung.

Verknüpfen der Arbeit mit einem real passenden Gegenstand - diesen dann auch ins Zentrum stellen.

Die schriftliche Arbeit als einen Bestandteil in einer ganzheitlichen Bewertung integrieren.

Korrekturer Satzbau und Interpunktion

Die Verknüpfung mit der beruflichen (bzw. bei Arbeiten in der Allgemeinbildung privaten) Erlebnis- und Erfahrungswert soll klar ersichtlich werden: Es muss darum gehen, die Handlungskompetenzen in konkreten Situationen zu stärken.

Zusätzlicher zeitlicher Aufwand für Betreuung/Lehrperson

Texte in mündliche Diskussionen umsetzen - zum Beispiel durch Interviews oder Debatten

Ki als Begleiter Ki zur Vorbereitung der mündlichen Besprechung

Praktische Modell erstellen

Wir müssen auch aufpassen, dass wir LP uns nicht in Kontrollarbeit ersaufen

Ich finde es eine gute Idee, die Varianten an die Schulform anzupassen. Weitere Idee fürs Gymnasium: Beim Interdisziplinären Projekt den Fokus auf die Variante Handwerk legen (Training der Grundkompetenzen, z.B. Schreibkompetenz) und dann bei der MA eher die Variante Liberal einsetzen.

Auch Zwischenberichte als mündliche Besprechung welche bewertet wird, bzw. In die Endwertung mit einfließt

Mittelweg zwischen Mittelweg und Liberal. D.h. Theorieteil immer noch bewerten, aber weniger stark. Überprüfung des Prozesses stärken, aber Aufwand für LP muss leistbar bleiben. Und was macht man an Uni?

Braucht intern mehr Schulung für Lehrpersonen und umdenken der Schulen betreff Prüfungsformen.

Idee: Klausurprüfung zum Theorieteil als Alternative/Ergänzung zum mündlichen Prüfungsgespräch.

Keine PA mehr auf Sek 1 - Input und output stehen in keinem Verhältnis

Keine der drei Varianten finde ich überzeugend.

Ich fände es auch eine Idee, dass man z.B. eine 'Trainings-Arbeit' schreibt (z.B. im interdisziplinären Projekt), welche eher nach Variante Handwerk bewertet wird (mit mündlichem Gespräch oder einer Präsentation) und für die MA die Variante Liberal wählt.

Auch hier, wir investieren viel Energie und Zeit in ein summatives Feedback.

Wenn wir diese Zeit aufwenden, um die Sinnhaftigkeit aufzuzeigen und dann ein ausführliches, formatives Feedback geben, ist weniger Motivation zum "bschisse" da. Erfahrungsgemäss lieben lernende ausführliche Feedbacks, wenn sie formativ sind.