EdTechReflektor 2.0. Ein Angebot für die pädagogische Reflexion des Einsatzes digitaler Bildungsmedien

Diese Checkliste unterstützt Sie dabei, den Einsatz eines digitalen Lehr-/Lerntools pädagogisch zu reflektieren. Beantworten Sie die folgenden Fragen und kreuzen Sie für jede Frage an, welche Antwortoption zutrifft.

Zählen Sie am Ende, wie oft Sie welche Farbe angekreuzt haben (1 Kreuz = 1 Punkt). Antwortoptionen mit zwei Farben zählen für beide Farben je mit einem Punkt.

Wie werden die Lerninhalte didaktisch und methodisch aufbereitet?

1. Das Bildungsmedium liefert oder ermöglicht überwiegend Aufgaben im Bereich:
   - ☐ Reproduktion (starke Orientierung auf Wiederholung)
   - ☐ Anwendung (Orientierung auf Übertragung innerhalb eines wiederholenden Rahmens)
   - ☐ Transfer (starke Orientierung auf Übertragung auf etwas Neues)

2. Das Bildungsmedium liefert oder ermöglicht überwiegend folgende Lernzugänge (Aufgabentyp):
   - ☐ Rezeptive (Aufnahme und Erschließung von Inhalten)
   - ☐ Analytische (Untersuchen, Vergleichen und Bewerten von Inhalten)
   - ☐ Kreative (eigenständiges Gestalten und Entwickeln von Lösungen)
   - ☐ Handlungsorientierte (aktives Ausprobieren und praktisches Handeln)

3. Das Bildungsmedium liefert oder ermöglicht überwiegend folgende Lernzugänge (Sozialform):

   ☐ Individuelle

   ☐ Kollaborative / Kooperative

4. Das Bildungsmedium nutzt neben Text auch weitere mediale Darstellungsformen wie z. B. Bild, Audio, Video oder Animation.

   ☐ Ja

   ☐ Nein

5. Lehrkräfte können die Aufgaben um eigene erweitern.

   ☐ Nein

   ☐ Mit Vorlagen des Bildungsmediums

   ☐ Freie Aufgabengestaltung

Wie wird der Lernprozess für die Schüler*innen gesteuert?

6. Der Lernprozess wird überwiegend linear organisiert (d. h. die Schüler*innen folgen der vorgegebenen Struktur).

   ☐ Ja

   ☐ Nein

7. Der Lernprozess wird überwiegend modular organisiert (d. h. Schüler*innen können auf unterschiedlichem Wege Aufgaben im Medium bearbeiten).

   ☐ Ja

   ☐ Nein

8. Die Steuerung des Lernprozesses erfolgt kaum durch das Bildungsmedium. Lehrkräfte und/oder Lernende können das Bildungsmedium für ganz unterschiedliche Arbeits- und Sozialformen anpassen.

   ☐ Ja

   ☐ Nein

9. Der Lernprozess wird überwiegend mit Tipps oder Hilfestellungen begleitet, die

   ☐ automatisch oder systemgesteuert eingeblendet werden

   ☐ sich auf die konkrete Aufgabe beziehen

   ☐ allgemeiner gehalten sind und zur Reflexion über unterschiedliche Lösungswege anregen

10. Der Lernprozess wird überwiegend mit motivationalen Elementen gesteuert,

    ☐ die auf Wettbewerb und/oder Selbstoptimierung ausgerichtet sind

    ☐ die thematisch-inhaltlich angelegt sind und/oder größere (z. B. fächerübergreifende) Zusammenhänge hervorheben

    ☐ die Kreativität und Selbstwirksamkeit stärken

Wie gibt das Bildungsmedium Feedback an die Schüler*innen bzw. macht ihre Lernleistung sichtbar?

11. Es gibt bei der Darstellung des Feedbacks einen Bezug zum Inhalt der Aufgabe/des Themenbereichs.

Feedback erfolgt automatisch (richtig/falsch)

Feedback erläutert die richtige Lösung oder gibt thematische Hinweise

12. Es gibt nur oder vor allem Richtig- und Falschmeldungen, Punktwerte, Formate wie rot/grün, Prozentangaben, Balken- oder Tortendiagramme.

Ja

Nein

13. Die Lernleistung wird mit anderen Schüler*innen sozial vergleichend dargestellt (z. B. Highscores/Klassenlisten).

Ja

Nein

14. Schüler*innen können ihre eigene Lernleistung über die Zeit hinweg vergleichen.

Ja

Nein

15. Die Lernleistung kann von Eltern eingesehen werden (z. B. über Elternportale/Zugänge).

Ja

Nein

Wie bekomme ich als Lehrkraft den Lernfortschritt meiner Schüler*innen dargestellt?

16. Das Bildungsmedium liefert vor allem überblicksartige Auswertungen (Dashboards), strukturiert z. B. durch Ampelfarben.

Ja

Nein

17. Die Auswertungen zeigen Vergleiche zwischen einzelnen Schüler*innen, etwa durch eine Listenform (Ranking).

Ja

Nein

18. Das Bildungsmedium liefert detaillierte Auswertungen, z. B. entlang der einzelnen bearbeiteten Aufgaben.

Ja

Nein

19. Das Bildungsmedium bietet die Möglichkeit, Auswertungen (nach Kriterien, Darstellungsform) anzupassen oder eigene Auswertungen zu erstellen.

Ja

Nein

20. Das Bildungsmedium liefert keinerlei Informationen über den Lernfortschritt.

Ja

Nein

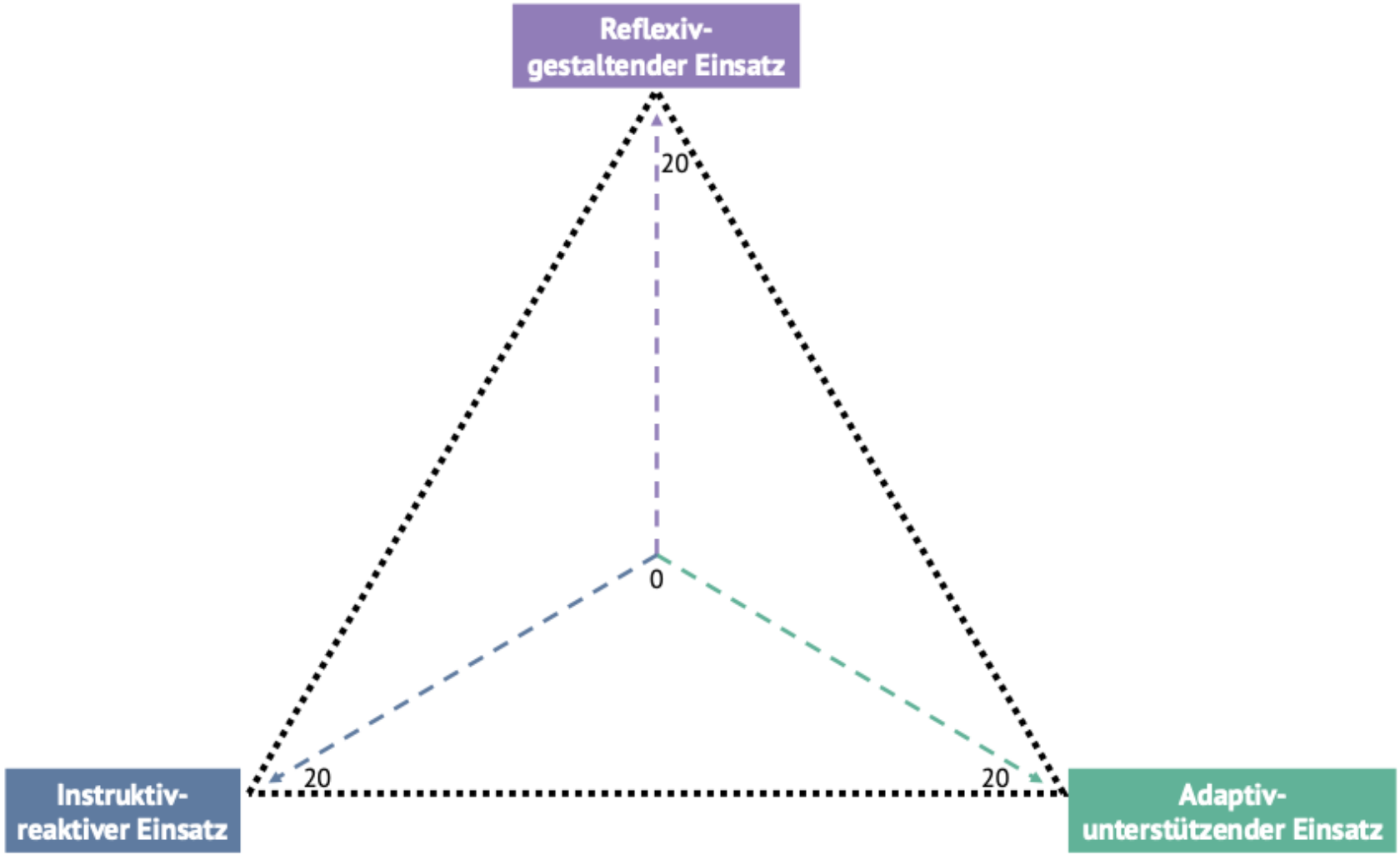
Interpretationshilfe (Kurzfassung)

Nutzen Sie diese Übersicht, um Ihr Analyseergebnis zu deuten und zu erkennen, welche pädagogische Ausrichtung Ihr Tool unterstützt. Je mehr Punkte Sie pro Kategorie vergeben haben, umso stärker unterstützt das digitale Tool die pädagogische Implikation in diesem Bereich.

Typ	Punkte	Aufbereitung der Lerninhalte	Steuerung des Lernprozesses	Feedback an Lernende	Auswertung für Lehrkräfte	Pädagogische Implikation
Instruktiv-reaktiv	/20	standardisiert, reproduktiv, vorgegeben	linear, geschlossen	wiederholend, eng geführt	standardisiert (Punkte, richtig/falsch, Rankings)	Tool fördert Wissenserwerb durch Übung und Kontrolle; eignet sich für Automatisierung, Wiederholung und klare Kompetenzziele
Adaptiv-unterstützend	/20	anwendungsorientiert, teils offen, modular	modular, adaptiv	analytisch, individuell	erklärend, thematisch, unterstützend	Tool unterstützt individualisierte Lernpfade und bietet pädagogische Mehrwerte durch Differenzierung
Reflexiv-gestaltend	/20	kreativ, kollaborativ, explorativ, veränderbar	offen, partizipativ	kreativ, handlungsorientiert, kooperativ	dialogisch, reflexiv, gestaltbar	Tool eröffnet Lernenden Gestaltungsspielräume, regt Reflexion und kritisches Denken an und stärkt pädagogische Autonomie

Tool-Kompass

Tragen Sie Ihre Punktezahl mit einer Markierung auf der jeweiligen Linie in den Tool-Kompass ein und verbinden Sie diese. So können Sie erkennen, welche pädagogische Ausrichtung Ihr Tool in welchem Maße unterstützt.



Typen (Langfassung)

Typ	Instruktiv-reaktive Tools	Adaptiv-unterstützende Tools	Reflexiv-gestaltende Tools
Merkmale laut EdTechReflektor	• Aufgaben zielen auf **Reproduktion** und **Anwendung** innerhalb klarer Rahmen. • Lernprozess ist **linear** organisiert – das System gibt den Weg vor. • Feedback erfolgt meist **standardisiert** (richtig/falsch, Punkte, Rankings). • Lernfortschritt wird in **Dashboards oder Rankings** visualisiert.	• Aufgaben bieten **Anwendungs- oder Analyseformate**, gelegentlich auch Transfer. • Der Lernprozess ist **modular oder teiloffen**: Schüler*innen können Aufgabenwege wählen. • Feedback ist **inhaltlich erklärend**, manchmal diagnostisch. • Lernfortschritt wird **differenziert ausgewertet** (z. B. nach Themen oder Aufgaben).	• Aufgaben sind **transferorientiert, kreativ, handlungsbezogen**. • Lernprozess ist **offen oder partizipativ** organisiert. • Feedback ist **dialogisch, reflexiv oder peerbasiert**. • Lehrkräfte können **Auswertungen und Aufgabenstrukturen selbst anpassen**.
Pädagogische Implikation	Diese Medien eignen sich besonders für Übungs-, Wiederholungs- und Diagnosesequenzen. Sie fördern Struktur, Regelmäßigkeit und Selbstdisziplin, bergen aber das Risiko, Lernprozesse auf Wissenswiedergabe und -details zu reduzieren. Lehrkräfte sollten daher prüfen, **wie sie diese Tools in einen offenen, reflektierten Unterricht einbetten** können – z. B. durch anschließende Diskussionen oder Anwendungen im eigenen Kontext.	Adaptive Bildungsmedien fördern **individualisiertes Lernen**, aber sie modellieren auch sehr spezifische Lernlogiken – häufig algorithmisch gesteuert. Lehrkräfte sollten verstehen, **wie das Tool Entscheidungen trifft**, und kritisch reflektieren, **welches Lernverständnis** ihm eingeschrieben ist. Der pädagogische Mehrwert liegt hier weniger in der Steuerung als in der **Interpretation und Kontextualisierung** der Ergebnisse.	Solche Tools eröffnen hohe pädagogische Freiheitsgrade, setzen aber auch **didaktische Klarheit** und **Selbststeuerungskompetenzen** bei Lernenden voraus. Sie eignen sich besonders für Projektlernen, fächerübergreifende Themen und reflektierende Phasen. Herausfordernd kann sein, die Offenheit produktiv zu strukturieren und Lernprozesse sichtbar zu machen.

Reflexionsimpulse	• Wie stark ist Ihr Unterricht durch das Tool vorstrukturiert? • Wo können Sie Freiräume schaffen, um über die Aufgaben hinauszugehen? • Unterstützt das Tool tatsächlich Verständnis – oder vor allem Wiederholung? • Wie lässt sich der Feedbackmechanismus (Punkte, Rankings) pädagogisch rahmen?	• Wie „entscheidet“ das Tool, welche Aufgaben oder Hilfen Lernende erhalten? • Unterstützt das System tatsächlich individuelle Lernprozesse oder nur vordefinierte Pfade? • Wie können Sie Feedback-Informationen pädagogisch deuten und weiterverwenden? • Welche ergänzenden Methoden können helfen, Lernende stärker zu reflektieren, statt nur auf ihre Lernergebnisse zu reagieren?	• Welche Freiräume bietet das Tool, und wie können Sie sie gezielt nutzen? • Wie lassen sich Reflexion und kreative Produktion im Unterricht verankern? • Inwiefern fordert oder fördert das Tool kritisches Denken über Lernprozesse selbst? • Welche Formen der Dokumentation oder des Austauschs könnten den Lernertrag erhöhen?

Testen Sie Ihr digitales Lehr- / Lerntool auch online mit dem interaktiven **EdTechReflektor 2.0:**

☞ https://unblackthebox.org/materialien-und-informationen/ubtb-open-educational-resources/der-edtechreflektor-2-0/interaktiv-online/

Der EdTechReflektor steht unter einer freien Lizenz (CC BY-SA 4.0). Sie dürfen Inhalte nutzen, verändern und neu veröffentlichen, sofern Sie geänderte Versionen ebenfalls frei zur Verfügung stellen und die Autor*innen nennen: Iza Czarnojan, Sigrid Hartong, Sieglinde Jornitz, Felicitas Macgilchrist, Christoph Richter, Ina Sander, Nadja Schürmann (2026). *EdTechReflektor 2.0. Ein Angebot für die pädagogische Reflexion des Einsatzes digitaler Bildungsmedien.* Verfügbar unter: https://unblackthebox.org/materialien-und-informationen/ubtb-open-educational-resources/der-edtechreflektor-2-0/.