

dardisierten Berechnungsverfahren) weitgehend vermieden werden. Qualitative Fragestellungen, die ein fundiertes Verständnis der relevanten Konzepte (Begriffe und Zusammenhänge) voraussetzen, bieten sich hier an, besonders wenn typische Fehlvorstellungen in den Distraktoren berücksichtigt werden.

➔ Tipp

Verwenden Sie die Methode nur dann als summatives Prüfungsverfahren, wenn die Studierenden im Verlauf der Lehrveranstaltung auch während der Präsenzphasen ausreichend Gelegenheit hatten, das fachliche Diskutieren und gemeinsame Erarbeiten von Lösungen zu üben.

Literatur

- Kautz, C. (2014). Multiple-Choice-Prüfungen didaktisch gestalten. In K. Billerbeck, A. Tscheulin & P. Salden (Hrsg.), *Auf dem Prüfstand. Lernen bewerten in technischen Fächern*. Hamburg. Verfügbar unter: <http://bit.ly/2x19TvZ> [02.10.2017].
- Rieger, G. W. & Heiner, C. E. (2014). Examinations that support collaborative learning: The students' perspective. *Journal of College Science Teaching*, 43 (4), 41–47.
- Van Blankenstein F.M. et al. (2011). Which cognitive processes support learning during small-group discussion? The role of providing explanations and listening to others. *Instructional Science*, 39, 189–204.
- Wieman, C. E., Rieger, G. W. & Heiner, C. E. (2014). Physics exams that promote collaborative learning. *The Physics Teacher*, 52 (1), 51–53.

22 Kreatives Produkt entwickeln

Nico Thom

<i>Kurzbeschreibung</i>	Ein kreatives bzw. künstlerisches Produkt (z. B. ein Konzert oder ein Film) wird nicht selten arbeitsteilig entwickelt. Insofern steht bei dieser Prüfungsform zumeist die koordinierte Interaktion zwischen mehreren Studierenden im Mittelpunkt, welche zu einem konkreten Produkt führen soll. Bewertet werden die Interaktion und/oder das Produkt. Das Produkt kann materiell sein und/oder eine Performance.	
<i>Form</i>	praktisch	
<i>Kompetenzen</i>	Fachkompetenz Methodenkompetenz Sozialkompetenz Selbstkompetenz	
<i>Gruppengröße</i>	Einzelperson	1 Student/-in
	kleine Gruppe	< 20 Studierende
	mittlere Gruppe	20–50 Studierende
	große Gruppe	> 50 Studierende
<i>Dauer der Durchführung</i>	Je nach Prüfungsordnung bzw. Modulbeschreibung kann die Dauer der Durchführung stark schwanken. In der Regel wird die Aufführung bzw. Präsentation bewertet, die 10–90 Minuten in Anspruch nehmen kann. Mitunter wird auch die (gemeinsame) Entwicklungsleistung im Rahmen eines kurzen Workshops, einer mehrtägigen Blockveranstaltung oder eines ganzen Semesters zusammenfassend bewertet.	
<i>Studentischer Workload</i>	60 – mehrere hundert Stunden. Der Workload ist relativ hoch anzusetzen, da kreative Entwicklungsleistungen viel Zeit benötigen.	
<i>Semesterbegleitend durchführbar?</i>	ja	
<i>Durchführungsort</i>	Das Spektrum der Prüfungsorte reicht vom Einzelbüro bis hin zum großen Konzertsaal, der mehrere hundert Besucher fasst.	

Beschreibung der Prüfungsform

Kreative Produkte werden vorrangig in künstlerischen und kunsthandwerklichen Studiengängen entwickelt und geprüft. Dazu zählen Studiengänge in den Bereichen Musik, Bildende Kunst, Theater, Tanz, Literatur, Architektur, Design, Journalismus und Medien. Je technischer bzw. angewandter die Orientierung eines Studiengangs ist, umso mehr handelt es sich um kunsthandwerkliche Entwicklungsvorgänge und Produkte, die einen benennbaren Nutzen erfüllen müssen (z. B. Tontechnik oder Grafikdesign).

Die Besonderheit der Prüfung eines kreativen Produktes ist, dass vor allem ästhetische Merkmale bewertet werden. Diese sind zwar nicht subjektiv, sondern intersubjektiv (Stichwort: tradierter Kanon), unterliegen jedoch weniger standardisierten und objektiv messbaren Vorgaben wie industrielle Produkte bzw. Produkte des täglichen Lebens. Daher hat es sich im hochschulischen Kontext etabliert, kreative bzw. künstlerische Produkte von Prüfungskommissionen mit mehr als zwei Prüfenden bewerten zu lassen. Nicht selten sind diese Kommissionen fächerübergreifend zusammengesetzt mit Vertreterinnen und Vertretern unterschiedlicher kunstbezogener Disziplinen. So wird ein Mindestmaß an künstlerischer Intersubjektivität und Diversität gewährleistet. Den Orientierungsrahmen bilden die Geschichte bzw. die Tradition der jeweiligen Kunst und ihres dazugehörigen Handwerks.

Da in vielen Fällen mehrere Studierende gleichzeitig bewertet werden, werden sie oftmals auch gemeinsam auf die Prüfung vorbereitet. Diese Aufgabe kann von einem Lehrenteam übernommen werden. Dies bietet sich insbesondere bei größeren Projekten an, in denen viele Studierende über einen längeren Zeitraum zusammenarbeiten.

Die Studierenden müssen die Möglichkeit haben, Ideen auszuprobieren und diese gegebenenfalls zu verwerfen. Bei performativen Präsentationen ist zudem ausreichend Übungszeit einzukalkulieren. Daher ist mit einem Minimum von 60 Arbeitsstunden zu rechnen. In Extremfällen können mehrere hundert Arbeitsstunden anfallen, bspw. bei der Vorbereitung eines neunzigminütigen Solokonzertes im Rahmen einer Abschlussprüfung.

Anwendungsmöglichkeiten

Kreative Produkte sind Werkstücke aus der Werkstatt des Prüflings oder einer Gruppe von zu Prüfenden. In vielen Fällen handelt es sich um Imitationen bzw. Interpretationen von bereits bestehenden Kunstwerken. Bei manchen künstlerischen Studiengängen beschränkt sich der kreative Anteil von Prüfungsprodukten auf die weitgehend getreue Nachahmung eines fremden Originals (z. B. beim Spielen einer historischen Klavierkomposition durch eine studentische Pianistin). Nichtsdestotrotz handelt es sich auch in diesen Studiengängen um kreative Produkte im engeren Sinne, weil eine Interpretation stets eine persönliche Auslegung des Originalwerkes ist und niemals mit diesem identisch sein kann. Bewertet wird im doppelten Wortsinne die Originalität der Interpretation.

Das Anhören, Anschauen oder Befühlen von kreativen Werkstücken ist die zentrale Prüfungsform an künstlerischen Hochschulen. Aber auch an Berufsakademien, Fachhochschulen und Universitäten können ästhetische Prüfungskriterien Anwendung finden; etwa dann, wenn ungewöhnliche Präsentationsformen

erwünscht sind (z. B. Rollenspiel, Modellbau) oder intermediale Produkte geprüft werden (z. B. computergesteuerte Maschine, audiovisueller Videoclip).

Anwendungsbeispiel aus der Hochschulpraxis

In meinem Arbeitskontext (an Musikhochschulen) ist es üblich, Studierende aus unterschiedlichen Instrumentengruppen bzw. Studiengängen mindestens einmal pro Semester in einem größeren Projekt zusammenzuführen. Gemeinsam erarbeiten sie sich bspw. ein abendfüllendes Programm mit Werken für ein Orchester unter der Anleitung von mehreren Lehrenden. Dabei hat zumeist eine Lehrkraft die Leitung des Gesamtprojektes inne (z. B. der oder die Dirigent/-in). Die Studierenden üben unter individueller Anleitung ihrer Hauptfachlehrkraft (z. B. für Trompete) das jeweilige Stück ein und proben dann unter Anleitung einer anderen Lehrkraft innerhalb ihrer Instrumentengruppe (z. B. Bläser). Anschließend erarbeiten sie sich unter Anleitung des oder der Dirigenten/Dirigentin das finale Produkt, sprich das Orchesterwerk mit allen Beteiligten (z. B. Bläser, Streicher und Schlagwerker). Dafür können pro Student/-in bspw. 12 Leistungspunkte à 30 Zeitstunden angesetzt werden. Am Ende des Semesters kommt es zur Aufführung in Form eines Konzertes. Bewertet wird bspw. die regelmäßige (80 % Anwesenheit) und engagierte Mitarbeit am Projekt (Vorbereitung und Aufführung) mit bestanden/nicht bestanden. Diese Teilnahmebestätigung wird von den Lehrenden des Projektteams vorgenommen.

Grenzen und mögliche Stolpersteine

Das angeführte Anwendungsbeispiel soll zeigen, dass sich die Bewertung von gemeinsam entwickelten kreativen Produkten zumeist auf eine Teilnahmebestätigung beschränkt. Hintergrund dafür sind die hochgradig selektiven Eignungstests vor Beginn eines künstlerischen Studiums, in denen die kreative bzw. künstlerische Leistungsfähigkeit bereits eingehend abgeprüft wurde. Bis zur studienabschließenden Bachelor- oder Masterprüfung werden die Studierenden kaum benotet, da die Lehrenden das messbare ästhetische Urteil tatsächlich scheuen. Geprüft wird quasi nur, ob die Studierenden in der Lage sind, einen Entwicklungsprozess zu strukturieren und zu einem vorgegebenen Zeitpunkt abzuschließen bzw. das finale Produkt adäquat zu präsentieren.

Problematisch ist, dass viele Prüfende unbewusst der Produktpräsentation gegenüber der Produktentwicklung den Vorrang geben. Leider sind Prüfende oft nicht in der Lage, die vier Hauptphasen eines kreativen Prozesses (Präparation, Inkubation, Illumination und Verifikation, vgl. Preiser 1976) analytisch zu unterscheiden. „Kreative [...] Prozesse sind selbst für Personen, die solche durchleben, nicht selten rätselhaft: So werden häufig unter dem Eindruck des ge-

lungenen Werkes die davorliegenden Zwischenschritte des Denkens, die Mühen, Umwege, Selbstzweifel und Zufälle vergessen.“ (Bullerjahn 2005, S. 603; Zitat im Zitat aus: Weisberg 1989, S. 12)

Prüfende sollten sich darüber im Klaren sein, dass die Originalität eines kreativen Produktes, welche am häufigsten als Bewertungsmaßstab angeführt wird, stets im Spannungsfeld aus Regeln und Praktiken einer *Kultur*, den Persönlichkeitsmerkmalen und der Expertise eines *Individuums* sowie den Normvorgaben und der Kaufkraft einer *Gesellschaft* angesiedelt ist (vgl. Csikszentmihalyi 1999). Diese Komplexität lässt sich nur schwer auf ein Bewertungsschema reduzieren.

➔ Tipp

Versuchen Sie dennoch schriftlich ein Kriterienraster vor der Prüfung zu erstellen und machen Sie dieses den Prüflingen transparent. Orientieren Sie sich dabei möglichst an bestehenden Kreativitätstests (vgl. Urban 2004). Unbedingt zu klären ist vor der Prüfung, ob Sie die Einzel- oder Gemeinschaftsleistung bewerten, den Prozess oder das Produkt, ob Sie allein oder mit anderen Prüfenden zusammen bewerten und ob Sie Noten vergeben oder nur die Teilnahme bestätigen. Mischformen sind mit Angaben der Gewichtung zu versehen, bspw. 50 % der Note für den Prozess und 50 % für das Produkt.

Literatur

- Bullerjahn, C. (2005). Kreativität. In H. de la Motte-Haber & G. Rötter (Hrsg.), *Musikpsychologie* (S. 600–619). Laaber: Laaber Verlag.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). Implications of a systems perspective for the study of creativity. In R. J. Sternberg (Hrsg.), *Handbook of creativity* (S. 313–355). Cambridge: Cambridge University Press.
- Preiser, S. (1976). *Kreativitätsforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Urban, K. K. (2004). *Kreativität. Herausforderung für Schule, Wissenschaft und Gesellschaft*. Münster: Lit Verlag.
- Weisberg, R. W. (1989). *Kreativität und Begabung. Was wir mit Mozart, Einstein und Picasso gemeinsam haben*. Heidelberg: Spektrum der Wissenschaft.

23 Kunstführer

Jochen Hermann Vennebusch

<i>Kurzbeschreibung</i>	Die Erstellung eines Kunstführers bündelt als Prüfungsleistung mit stark praktischem Bezug die (kunst-)historischen Kompetenzen fortgeschrittener Studierender: Neben der Fähigkeit zur eingehenden Analyse und Beschreibung von Architektur, Malerei und Skulptur sowie zur Kontextualisierung der Beobachtungen werden im Rahmen dieser Kleingruppen-Prüfungsform die Arbeitsschritte bei der Koordination einer Publikation erarbeitet.	
<i>Form</i>	schriftlich praktisch	
<i>Kompetenzen</i>	Fachkompetenz Methodenkompetenz Sozialkompetenz	
<i>Gruppengröße</i>	kleine Gruppe	< 20 Studierende
<i>Dauer der Durchführung</i>	1–2 Semester	
<i>Studentischer Workload</i>	150 Stunden	
<i>Semesterbegleitend durchführbar?</i>	ja	
<i>Durchführungsort</i>	Im Idealfall wird die Prüfungsleistung zum Teil am Ort des vom Kunstführer behandelten Objektes angefertigt. Nach der eingehenden Beschäftigung mit dem Objekt können die Studierenden die Texte anschließend recht ortsunabhängig erarbeiten (beispielsweise in Bibliotheken und auch am heimischen Schreibtisch).	

Beschreibung der Prüfungsform

In geisteswissenschaftlichen Fächern stellt oftmals die Anfertigung einer längeren schriftlichen Hausarbeit die Prüfungsleistung am Ende einer Lehrveranstaltung dar. Häufig leidet die Motivation der Studierenden darunter, dass diese Texte nach der Benotung in der Schreibtischschublade „verschwinden“ und nicht weiterentwickelt werden. Um diese Ausarbeitungen im Sinne einer umfassenden Wissenschaftskommunikation für die weitere Forschung zugänglich zu machen und den Studierenden Publikationserfahrung zu vermitteln, werden z. B. in kulturwissenschaftlichen Studiengängen in Lehrveranstaltungen nicht selten in Kooperation mit Museen Texte für Ausstellungen und Kataloge erstellt (Kunstverein Hamburg 2017; Richter 2015; Trapp 2014). Hierzu werden in der Regel zunächst umfangreiche Hausarbeiten angefertigt, die dann zu kürzeren Texten