

## Praktische Prüfung am PC

Fachkompetenzen, Forschen lernen, Methodische Kompetenzen, Praxis/Berufsbezug, Prüfen

In einer praktischen Prüfung am PC werden praktische Fähigkeiten wie die Anwendung einer Software geprüft, die im Rahmen einer herkömmlichen Klausur üblicherweise nicht zur Anwendung kommen.

### Metadaten

- Autoren/-innen: Borsdorf, Paul
- Mentoren/-innen: Bartels, Mareike Lübcke, Eileen
- DOI: 10.25592/pattern.017
- ISSN: 2628-829X
- CC-Lizenz: CC-BY (Bearbeitung erlaubt unter Namensnennung)
- Zitiervorschlag:

*Borsdorf, Paul (2019): Praktische Prüfung am PC. PatternPool. doi: 10.25592/pattern.017.*

### Problem

In meinen Statistiksoftware-Übungen erlernen die Studierenden die praktische Anwendung einer Statistiksoftware, um anschließend im Sinne des forschenden Lernens eigene kleine Forschungsprojekte durchführen zu können. Die Prüfung zu den Statistiksoftware-Übungen fand früher als klassische Klausur im Hörsaal statt. Dabei wurden die Studierenden zur Funktionsweise der erlernten Statistiksoftware befragt. Die Studierenden konnten somit in der Prüfung nicht zeigen, ob sie die praktische Anwendung der Statistiksoftware beherrschen.

### Anlass für die Entwicklung meiner erprobten Lehrpraxis war:

- Akutes Defizit bzw. akuter Konflikt

### Lösung

Anstelle einer Klausur im Hörsaal wird nun eine praktische Prüfung am PC durchgeführt. Die Studierenden erhalten Aufgaben, die sie mit Hilfe der Statistiksoftware lösen. Die Ergebnisse und die verwendeten Befehle werden auf den Klausurbogen geschrieben und abgegeben. Somit ist die Prüfung im Sinne des Constructive Alignment (Biggs/Tang 2011) auf die angestrebten Lehr-/Lernziele der Übung ausgerichtet. Die Studierenden können zeigen, dass sie die praktische Anwendung der Software für die Lösung neuer Problemstellungen einsetzen können.

## Zusammenfassung in einem Satz

Eine praktische Prüfung am PC ist eine im Sinne des Constructive Alignment an den angestrebten Lernzielen orientierte Prüfung für Softwareübungen.

## Details

Die praktische Prüfung am PC ermöglicht es, die Prüfungsaufgaben so zu stellen, dass geprüft wird, ob die Studierenden die gelernten Analyseverfahren auf neue Problemstellungen anwenden können. Dazu erhalten die Studierenden in der Prüfung einen Mini-Datensatz, den sie zunächst in das Programm eingeben müssen und anhand dessen sie dann die folgenden Aufgaben bearbeiten.

Der Unterschied zur klassischen Prüfung im Hörsaal besteht also darin, dass die Studierenden die Aufgaben mithilfe der erlernten Software lösen (z.B. die Erstellung einer Kreuztabelle) und das Ergebnis der Analyse direkt sehen und beschreiben können.

In der traditionellen Form der Klausur im Hörsaal hingegen kann nur der Befehl für die Ausführung einer Analyse abgefragt werden ohne dass die Studierenden das Ergebnis dieses Befehls sehen können (z.B. die angeforderte Kreuztabelle als Ausgabe oder auch die Ausgabe einer Fehlermeldung).

### Das Pattern ist erprobt worden in:

- Übung

### Meine Lösung hat primär damit zu tun:

- Die Lehrorganisation zu verändern, die für die Beziehung zwischen Inhalten, Studierenden und mir als Lehrender von Bedeutung ist.

### Meine erprobte Lehrpraxis steht zur Forschung in folgender Beziehung:

- Die Lehrmaßnahme dient dazu, die Voraussetzung für forschungsnahes Lernen zu schaffen.

### Digitale Medien spielen in meiner Lösung:

- Eine gewisse bzw. mäßige Rolle (bspw. hybrides Lehrformat).

### Das Pattern fördert primär:

- Übende Aktivitäten (dienen dem Ausprobieren, der Routinebildung etc.)

## Kontext

Die Statistiksoftware-Übungen finden im Rahmen der universitären Methodenausbildung in den B.A.-Studiengängen Politikwissenschaft und Soziologie statt.

### Das Pattern ist erprobt worden an:

- Universität

Das Pattern ist in folgender Disziplin (oder mehreren) zu verorten:

- Wirtschafts- und Sozialwissenschaften

Die Zielgruppe des Patterns besteht primär aus:

- Studienanfängern

## Folgen

Vorteile

- Die Studierenden lernen gezielter für die praktische Anwendung der Software, sodass sie besser auf die Anwendung der Software in ihren Forschungsprojekten vorbereitet sind.

Nachteile

- Der organisatorische Aufwand ist bei einer praktischen Prüfung höher als bei einer klassischen Prüfung im Hörsaal (Voraussetzung ist eine ausreichend hohe Anzahl an PCs, auf denen die benötigte Software installiert ist).

Wirkungen

- [Fachkompetenzen](#)
- [Forschen lernen](#)
- [Methodische Kompetenzen](#)
- [Praxis/Berufsbezug](#)
- [Prüfen](#)

## Kräfte

In klassischen schriftlichen Prüfungen im Rahmen von Software-Übungen werden nicht die intendierten Lernziele im Sinne des Constructive Alignments geprüft. Trotzdem wird diese Prüfungsform häufig gewählt, da sie organisatorisch am einfachsten zu bewältigen ist und Rechtssicherheit bietet. Bei E-Klausuren sind einige zusätzliche rechtliche Aspekte zu beachten (Vogt/Schneider 2009, S. 34ff.).

Um rechtlichen Problemen vorzubeugen, empfehlen Vogt und Schneider, bei E-Klausuren die Ähnlichkeit zu traditionellen Prüfungen so weit wie möglich zu erhalten (Vogt/Schneider 2009, S. 37).

Welche widersprüchlichen Anforderungen spielen in Ihrer bewährten Lehrpraxis eine Rolle?

## Beispiele/ Weiterführende Informationen

**Links**

- Es wurden keine Links hinterlegt.

**Dokumente/ Anhänge**

- Es wurden keine Anhänge hinterlegt.

### Weiterführende Literatur

- Biggs, J. B.; Tang, C. (2011): Teaching for quality learning at university. What the student does. 4. Aufl. Maidenhead: McGraw-Hill/Society for Research into Higher Education/Open University Press.
- Vogt, M.; Schneider, S. (2009): E-Klausuren an Hochschulen : Didaktik - Technik - Systeme - Recht - Praxis. Koordinationsstelle Multimedia, JLU Gießen. Online verfügbar unter <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2009/6890/pdf/VogtMichael-2009-02-20.pdf>, zuletzt geprüft am 04.10.2019.

Dies ist der Download eines Patterns vom Patternpool.