

Digital Storytelling (DST) als Umsetzung von Outcome-Based Education (OBE) im Literatur- und Kulturunterricht der Deutschabteilung der Fakultät für Geisteswissenschaften Universitas Indonesia

Lisda Liyanti

Deutschabteilung FIB UI, lisda.liyanti31@ui.ac.id

**Corresponding author:*

E-mail: lisda.liyanti31@ui.ac.id

Abstract

Der Literatur- und Kulturunterricht hat seit langem verschiedene Medien integriert, die sich parallel zu den technologischen Fortschritten entwickelt haben. Medien wie Videos, Filme, E-Learning-Plattformen und sogar Gamification sind zu wesentlichen Bestandteilen des Lehr- und Lernprozesses an der Universität geworden. Mit der Einführung von Outcome-Based Education (OBE) muss der Einsatz von Medientechnologien jedoch nicht nur als Lernmittel dienen, sondern auch auf die angestrebten Ergebnisse ausgerichtet sein, insbesondere in Bezug auf die Vermittlung wesentlicher Kompetenzen an die Studierenden. OBE ist ein Bildungsrahmen, der einen "Backward Design"-Ansatz verwendet und den Lernprozess mit den Anforderungen des Marktes sowie den im Berufsleben geforderten Kompetenzen in Einklang bringt. Dieser Artikel untersucht die Schnittstelle zwischen den OBE-Prinzipien und den -Aktivitäten im Kurs "Minderheiten in der deutschen Literatur und Medien" der Deutschabteilung, Fakultät für Geisteswissenschaften Universitas Indonesia. Durch einen Alumni-Tracking-Prozess wurden mehrere kritische Fähigkeiten identifiziert, die für Absolventen des Germanistik-Programms unerlässlich sind, darunter digitale Kompetenz, kreatives Denken, effektive Kommunikation, hohe Produktivität und Erzählfähigkeiten. Diese Kompetenzen werden anschließend in geeignete Bewertungsinstrumente, nämlich Digital Storytelling (DST) sichergestellt. DST ist eine Art des Erzählens mit Integration von Technologie, die verschiedener Medien wie computerbasierte Grafiken, aufgezeichnete Audios, computergenerierten Text, Videoclips und Musik verwendet, und kann in verschiedenen Formaten auftreten, darunter Videoerzählungen, Blogbeiträge, Social-Media-Posts, Podcast-Episoden, digitale Essays oder Dokumentarfilme sowie E-Stories. Zwei Arten von DST (Video-Essays und Mini-Podcasts) werden gefördert, die als Aufgaben im Kurs "Minderheiten in der deutschen Literatur und Medien" dienen. Die Ausarbeitung und Optimierung von Bewertungsrichtlinien ist ein fortlaufender Prozess, der entscheidend zur Sicherstellung der Qualität und Objektivität der Beurteilungen beiträgt.

Schlüsselwörter: Digital Storytelling, Literaturunterricht, Medien im Unterricht, OBE, Technologie im Unterricht.

Einführung

Outcome-Based Education (OBE) ist ein Bildungsrahmen, der sich auf das Erreichen spezifischer Ergebnisse konzentriert und sich seit Mitte der 1990er Jahre weiterentwickelt hat (Rao, 2020). Dieser Ansatz dient dazu, den Bildungsprozess effektiv mit den Kompetenzen abzustimmen, die die Studierenden am Ende ihres Studiums nachweisen sollen. In Indonesien begann der Geist des OBE im Hochschulbereich Anfang der 2000er Jahre mit der Einführung des kompetenzbasierten Lehrplans (Kurikulum Berbasis Kompetensi, KBK). Dieser wurde 2014 durch die Einführung der Nationalen Hochschulstandards (Standar Nasional Perguruan Tinggi, SNPT) weiter institutionalisiert und 2020 durch das Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Curriculum weiter gestärkt. Alle diese Curricula betonen die Entwicklung von Kompetenzen, die vom Lernprozess erwartet werden, obwohl sie unterschiedliche Methoden und Systeme verwenden. Insbesondere hat das *Merdeka* Curriculum in den letzten Jahren die Umsetzung der OBE-Prinzipien beschleunigt, insbesondere durch die Betonung der Abstimmung der Bildungsergebnisse mit den vom Arbeitsmarkt geforderten Kompetenzen (Mayang, 2023).

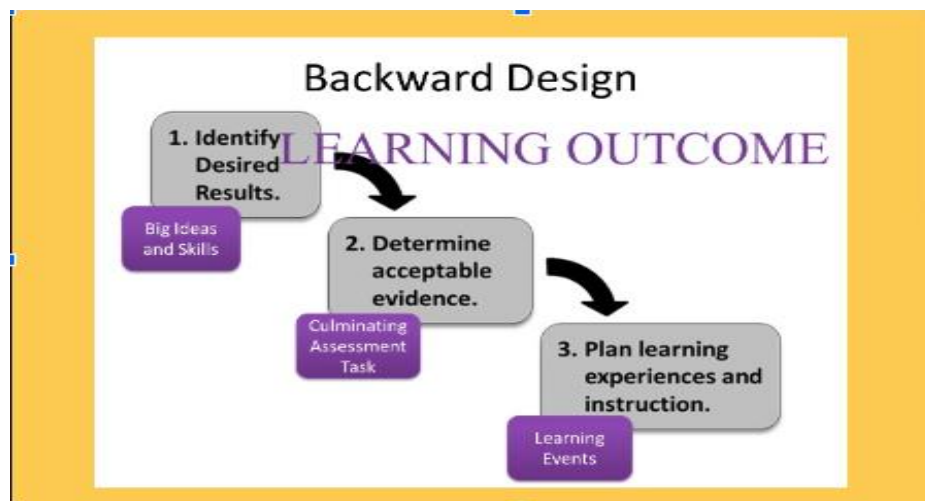


Abb 1. OBE Backward Design
(Tambunan, 2022)

Das Diagramm veranschaulicht das Konzept der Outcome-Based Education (OBE) und betont dessen Fokus auf die Erreichung vordefinierter Ergebnisse. Der OBE-Prozess beginnt mit der Identifikation der angestrebten Lernergebnisse, wie zentrale Konzepte und Fähigkeiten, wobei der Schwerpunkt auf deren Relevanz für reale Anwendungen liegt. In der nächsten Phase werden Methoden zur Bewertung dieser Fähigkeiten und Konzepte definiert, typischerweise durch Prüfungen oder Aufgaben, um sicherzustellen, dass die angestrebten Ergebnisse erreicht werden. Schließlich umfasst die dritte Phase die Gestaltung von Lernaktivitäten im Unterricht, die mit diesen Bewertungen übereinstimmen, um sicherzustellen, dass der Unterrichtsprozess die Erreichung der definierten Ergebnisse effektiv unterstützt.

Der Outcome-Based Education (OBE) Rahmen eignet sich besonders gut für den Unterricht von Literatur und Kultur auf universitärer Ebene. Der Literaturunterricht, der einst als von den Realitäten der Gesellschaft getrennt angesehen wurde, kann nun ausdrücklich mit den tatsächlichen Bedürfnissen und Herausforderungen der Gemeinschaften verknüpft werden.

Diese Verbindung hebt die Relevanz der literarischen Bildung hervor, um aktuelle gesellschaftliche Probleme anzugehen und das kritische Engagement der Studierenden zu fördern.. Kurse in Literatur und Kultur sind darauf ausgelegt, kritisches Denken zu fördern, das über die Grenzen der Literaturwissenschaft hinausgeht. Dieser Beitrag behandelt die Implementierung von OBE im Kurs “Minderheiten in der deutschen Literatur und Kultur” an der Fakultät für Geisteswissenschaften der Universität Indonesien.

Der Kurs vermittelt den Studierenden ein umfassendes Verständnis der Themen, die mit den Minderheitengruppen in Deutschland, Österreich und der Schweiz zusammenhängen. Die Studierenden beschäftigen sich mit den alltäglichen Herausforderungen, denen diese Gruppen gegenüberstehen, wie sie in literarischen Werken und anderen kulturellen Medien dargestellt werden. Durch kritische Diskussionen von Texten, Liedern, Filmen und anderen kulturellen Artefakten entwickeln die Studierenden ihre Fähigkeit, Themen zu analysieren, die mit den sozio-historischen, wirtschaftlichen und kulturellen Schwierigkeiten von Minderheiten verbunden sind.

Der Kurs “Minderheiten in der deutschen Literatur und Medien” zielt darauf ab, die Studierenden mit den Fähigkeiten auszustatten, sich kritisch mit der Darstellung von Minderheiten in deutschen literarischen und medialen Texten auseinanderzusetzen. Die Studierenden sollen diese Darstellungen nicht nur bewerten, sondern auch fundierte Argumente entwickeln. Darüber hinaus werden sie darin geschult, ihre Analysen effektiv über digitale Medien zu kommunizieren, die heutzutage als besonders wirksames Kommunikationsmittel gelten.

Methode

Dieser Beitrag bietet eine deskriptive Analyse meiner Unterrichtserfahrungen, die kritisch reflektiert und durch theoretische Ansätze beschleunigt werden. Die quantitativen Daten von Alumni werden dabei einer Analyse unterzogen und qualitativ interpretiert.

Diskussion

Der kritischste Aspekt bei der Implementierung der Outcome-Based Education (OBE) ist die Identifizierung der Fähigkeiten und Kompetenzen, die nach dem Bildungsprozess erforderlich sind. Dies erfordert die Erkenntnis der Bedürfnisse, die in der Gesellschaft und auf dem Arbeitsmarkt vorhanden sind und die durch das Bildungscurriculum effektiv angesprochen werden können. Daher ist es unerlässlich, Einblicke in die Profile der Absolventen und die im Arbeitsmarkt erwarteten Kompetenzen zu gewinnen, um ein robustes OBE-basiertes Lernframework zu gestalten.

Absolventenprofil und erwartete Kompetenzen im Arbeitsmarkt

Outcome-Based Education erfordert ein umfassendes Verständnis der Ziele, die durch den Lehr- und Lernprozess erreicht werden sollen. Dieses Verständnis gewährleistet, dass die Bildungserfahrung mit den dynamischen Bedürfnissen der Gesellschaft übereinstimmt und somit aktuellen Herausforderungen und Problemen begegnet. Die Identifizierung notwendiger Fähigkeiten und Ergebnisse kann mit der Sammlung von Informationen beginnen, die auf den Erfahrungen der Absolventen in der Gemeinschaft und den Erwartungen der Arbeitgeber basieren. Diese Daten werden regelmäßig durch das Germanistik-Programm über Alumni-Tracking gesammelt, was anschließend die Programmentwicklung informiert.

Das Germanistik-Programm hat Alumni-Tracking für Absolventen von 2019 bis 2021 durchgeführt, um die Programmgestaltung für die Jahre 2022-2024 zu leiten. In diesem dreijährigen Zeitraum haben insgesamt 157 Studierende ihren Abschluss gemacht, wobei 124 Personen (79 %) an der Alumni-Tracking-Umfrage teilgenommen haben, während 33 Personen (21 %) nicht auf die verteilten Formulare reagiert haben.

Die des Germanistik- an	Alumni- von des der	Jobarten	Anzahl der Jobarten	Ergebnisse Trackings Absolventen Programms Fakultät für
	124	Academic/ Student	5	
		Academic/English teacher	3	
		Account Manager	3	
		Administration Staff	9	
		Animator/Graphic designer/IT	5	
		Au-pair Mädchen	1	
		Auditor	1	
		Business Development Officer/Manager	8	
		Customer Relation Specialist	4	
		Content Creative/Media	49	
		Director Research Assistant	1	
		Freelance writer; journalist	1	
		Finance	5	
		German Tutor/German teacher	7	
		Marketing/Sales	10	
		Management/Project Management	7	
		Product Analyst	2	
		Real Estate Analyst	1	
		Secretary	1	
		Transcript Quality Checker	1	
		Translator	1	
		Grand Total	124	

Geisteswissenschaften der Universität Indonesien sind in der folgenden Tabelle dargestellt.

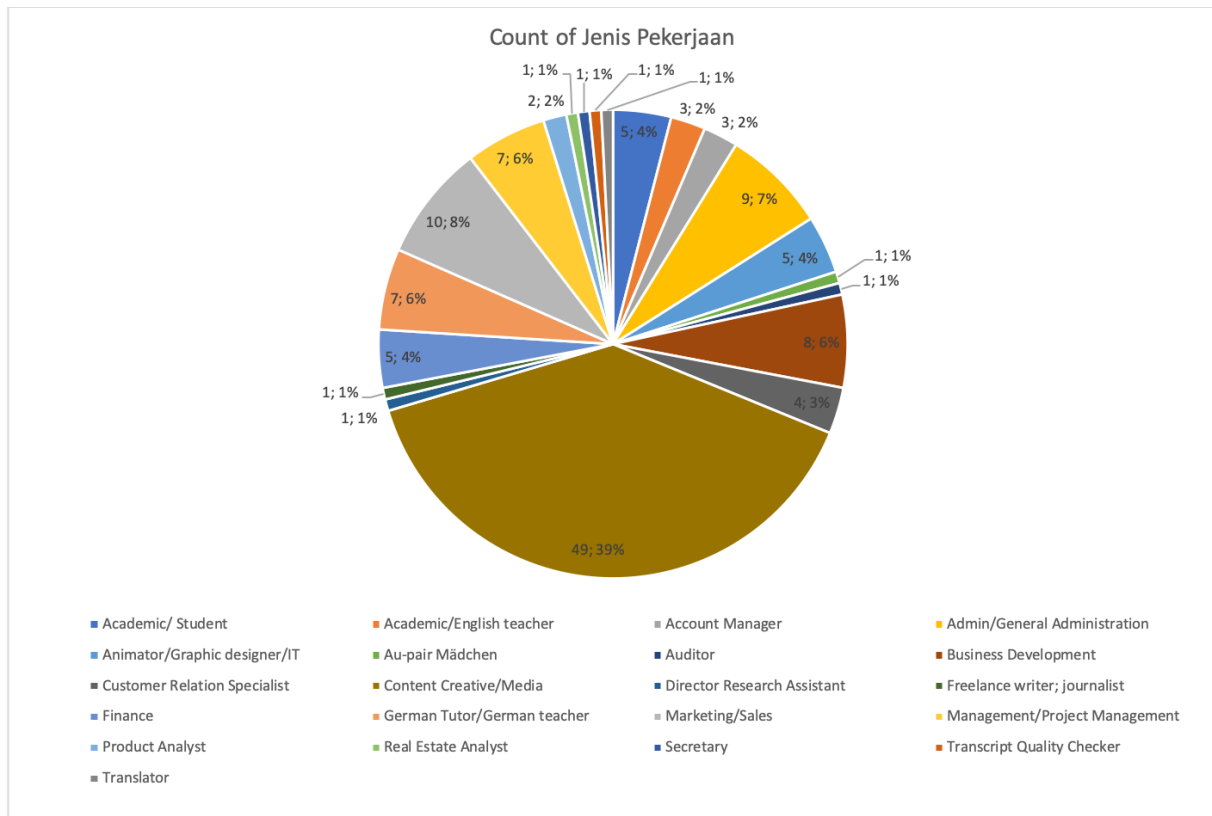


Abb. 2 Berufliche Verteilung der Absolventen der Deutschabteilung FIB UI (2019-2021)

Der Datenverwaltungsprozess ergab zwei dominierende Berufe unter den Absolventen: jene, die im Bereich Medien und Content-Erstellung tätig sind, mit insgesamt 49 Personen (39 %), und diejenigen, die im Marketing und Vertrieb beschäftigt sind, mit 10 Absolventen (8 %). Die Anzahl der Absolventen, die als Deutschlehrer oder -tutoren arbeiten, war bemerkenswert niedrig, mit nur 6 Personen (6 %). Folglich belegt die Position der Deutschlehrer in dem Profil der Absolventen des Studiengangs Germanistik an der Fakultät für Geisteswissenschaften der Universität Indonesien den fünften Platz.

Die Analyse dieser Daten ermöglicht die Identifizierung der wesentlichen Fähigkeiten, die im Arbeitsmarkt erforderlich sind. Der Sektor der Medien- und Content-Erstellung stellte sich als führendes Feld heraus, das erheblich mit den zeitgenössischen Fortschritten in der Informationstechnologie in Einklang steht. Darüber hinaus ist dieser Sektor eng mit dem zweithöchsten Beschäftigungsbereich für Absolventen verbunden, nämlich Marketing und Vertrieb. Inhalte in den Medien sind im Wesentlichen eine Marketingstrategie, die darauf abzielt, die Aufmerksamkeit der Zielgruppen zu gewinnen, unabhängig davon, ob es sich um Produkte, Dienstleistungen, Ideen oder Konzepte handelt. Die primären Kompetenzen, die für diese Berufe erforderlich sind, werden als Kompetenzen des 21. Jahrhunderts klassifiziert. Laut Robin (2018) umfassen diese Fähigkeiten verschiedene literarische Fertigkeiten, einschließlich Forschung, Schreiben, Organisieren, Präsentieren von Informationen und Entwickeln von Problemlösungsfähigkeiten. Dazu gehören auch kulturelle, informationsbezogene, visuelle und mediale Kompetenzen (Robin, 2008).

Nach der Identifizierung der erwarteten Fähigkeiten ist der nächste entscheidende Schritt im Prozess der ergebnisorientierten Bildung (Outcome-Based Education, OBE) die Bestimmung der Evaluationsmethoden, um sicherzustellen, dass die gewünschten

Fähigkeiten oder Konzepte effektiv erreicht werden. In diesem Zusammenhang wird *Digital Storytelling* (DST) als geeignete Evaluationsstrategie angesehen.

Digital Storytelling (DST) als formative Evaluationsform: Einblicke aus dem Kurs “Minderheiten in der deutschen Literatur und Medien”.

Storytelling gilt als eine der ältesten Methoden zur Vermittlung von Ideen (Mello, 2011, zitiert in Gocen Kabaran & Duman, 2021). Ursprünglich eine mündliche Tradition, hat sich das Storytelling weiterentwickelt, um schriftliche Formen einzuschließen und sich technologischen Fortschritten anzupassen. Laut Robin (2008) beinhaltet Digital Storytelling (DST) die Integration von Technologie, die die Verwendung verschiedener Medien wie computerbasierte Grafiken, aufgezeichnete Audios, computergenerierten Text, Videoclips und Musik erleichtert. Die Website „Learn to Change“, die teilweise von Erasmus Mundus+ gefördert wird, hebt kollaborative DST-Projekte hervor, die von Studierenden und Dozenten europäischer Universitäten entwickelt wurden. Dort wird erläutert, dass DST in verschiedenen Formaten auftreten kann, darunter Videoerzählungen, Blogbeiträge, Social-Media-Posts, Podcast-Episoden, digitale Essays oder Dokumentarfilme sowie E-Stories (*Learn to Change - Collaborative for Sustainable Change*, n.d.).

In der heutigen Gesellschaft hat sich DST als gängige Praxis etabliert, wobei Millionen von Social-Media-Konten Geschichten und Erzählungen aus einer Vielzahl von Hintergründen und Perspektiven teilen. Die aktuelle Generation von Studierenden, die überwiegend zwischen 2005 und 2007 geboren wurde, gilt als digitale Einheimische, deren Leben eng mit der digitalen Welt verknüpft ist. Lambert (2013) stellt fest, dass immer mehr Individuen und Gemeinschaften sich der Macht ihrer Stimmen in den Medien bewusst werden und Wege finden, sich selbst auszudrücken und ihre Erfahrungen durch neue Medien zu teilen (Lambert, 2013).

Darüber hinaus wurde DST in Bildungskontexten umfassend angewendet, um nicht nur Inhalte zu präsentieren, sondern auch die Studierenden aktiv in ihren Lernprozessen einzubeziehen. Die COVID-19-Pandemie hat die Integration von Technologie in formale Umgebungen wie Bildung und Beruf erheblich beschleunigt, was Fernunterricht und den Einsatz technologischer Medien als primäre Lehrmittel erforderlich machte. Robin (2018) erläutert ausführlich, wie DST verschiedene kritische Fähigkeiten fördern kann, die für den Erfolg im 21. Jahrhundert entscheidend sind.



Abb 3. Die Zusammenführung des digitalen Storytellings in der Bildungslandschaft (Robin, 2008)

Die Darstellung von Robin (2018) bietet eine eingehende Untersuchung des Wesens des *Digital Storytelling (DST)*, einschließlich seiner Definitionen und Vorteile. Sie erleichtert das Erreichen von Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts wie kulturelle, informationelle, visuelle und mediale Bildung und fördert zudem die Entwicklung vielfältiger Kompetenzbereiche, die Forschung, Schreiben, Organisieren, Präsentieren von Informationen und Problemlösung umfassen. Darüber hinaus regt das digitale Geschichtenerzählen als pädagogischer Ansatz die Studierenden an, sich aktiver mit gesellschaftlichen Realitäten auseinanderzusetzen. Es fördert wirksam Fähigkeiten in den Bereichen Interaktion, Co-Kreation und kritisches Denken (Learn to Change - Pedagogical Frame, n.d.).

Die beschriebenen Eigenschaften des DST positionieren es als effektive Methode zur Evaluierung des Lernprozesses. Liguori (2023) betont die Bedeutung dieses Ansatzes und hebt hervor, dass er die Studierenden als „Wissensschöpfer“ statt als passive Informationsempfänger betrachtet. Diese Fokussierung auf die Studierenden als aktive Wissensschöpfer ermöglicht es ihnen, die Themen im Unterricht zu erkunden und ihr Verständnis zu vertiefen (Liguori, 2023). Folglich setzen sich die Studierenden kritisch mit dem Material und relevanten Themen auseinander, anstatt lediglich die präsentierten Informationen zu absorbieren oder zu reproduzieren. Darüber hinaus erhöht das digitale Format der Informationspräsentation die Relevanz für das Leben der Studierenden als digitale Eingeborene, was potenziell eine analytischere und kreativere Lernumgebung fördert. Verschiedene Disziplinen, einschließlich der Sozialwissenschaften, Geisteswissenschaften und Gesundheitsfächer, haben diese Methode erfolgreich angewandt,

wie die Forschung von Joly (2024) zeigt, die die Wirksamkeit des digitalen Geschichtenerzählens bei Studierenden der Public Health demonstriert (Joly, 2024).

Auf der Grundlage dieser Erkenntnisse ist offensichtlich, dass DST effektiv zur Entwicklung der im Kurs über Minderheiten in der deutschen Literatur und Medien angestrebten Fähigkeiten beitragen kann. In diesem Kurs dient DST als Bewertungsinstrument für tägliche Aufgaben und andere summative Prüfungen. Die Studierenden erhalten in der Regel den Auftrag, Leseberichte oder kurze Textanalysen in Form von Postern oder Infografiken zu erstellen. Dieser Ansatz schärft ihre Fähigkeit, wichtige Informationen sowohl effektiv als auch präzise zu verstehen, zu verarbeiten und zu kommunizieren. Die Einbeziehung verschiedener Illustrationen soll den Studierenden helfen, Informationen zu visualisieren, was für die effektive Kommunikation wichtiger Ideen oder Konzepte von entscheidender Bedeutung ist. Die Fähigkeit, Ideen zu visualisieren, wird entscheidend für die Entwicklung ihrer Abschlussprojekte sein.

Für die summative Bewertung werden die Studierenden ein Projekt durchführen, das die Erstellung eines Videoessays oder eines Mini-Podcasts zu einem während des Semesters behandelten Thema umfasst. Im Folgenden wird ein Beispiel für ein Gruppenprojekt bereitgestellt, das sie abschließen müssen.

P R O Y E K A K H I R
UAS

Tema Proyek:
Exploring Representation: Minority Voices in German Media and Literature

Tugas:
Buatlah video essay/ mini podcast dengan tema di atas. Ketentuan:

- Durasi maksimal 10 Menit
- Diperkenankan menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.
- Mencakup bahasan (1) Pengantar tema. (2) Analisa korpus data pilihan. Tidak boleh menggunakan korpus data yang sudah dibahas di kelas. (3) Penutup/kesimpulan.
- Pengumpulan video hanya berupa link video pada laman EMAS
- Tenggat waktu pengumpulan Jumat, 7 Juni 2024, pukul 23:59

In dieser Aufgabe sollen die Studierenden ein Video-Essay oder einen Mini-Podcast erstellen, der sich auf Themen bezieht, die im Unterricht behandelt wurden, und dabei neue Texte integriert, die bisher nicht angesprochen wurden. Diese Strategie soll die Studierenden dazu anregen, ihre Erzählungen und Argumente unabhängig und kreativ zu entwickeln, wodurch ihre vielfältigen literarischen Fähigkeiten gestärkt werden und sichergestellt wird, dass ihre Kompetenzen den gesellschaftlichen und arbeitsmarktlichen Anforderungen der Absolventen des Studiengangs Germanistik an der Universität Indonesien entsprechen.

Die Website "Learn to Change" skizziert mindestens fünf zentrale Phasen, die bei der Erstellung von Digital Storytelling (DST) beteiligt sind. Diese Phasen bieten einen strukturierten Rahmen, der die Studierenden durch den Prozess der Entwicklung ihrer digitalen Erzählungen leitet.

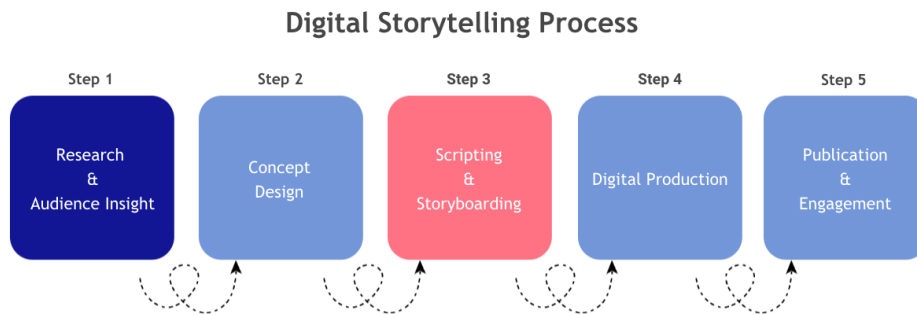


Abb. 4 Digital Storytelling Process

(Learn to Change - Pedagogical Frame, n.d.)

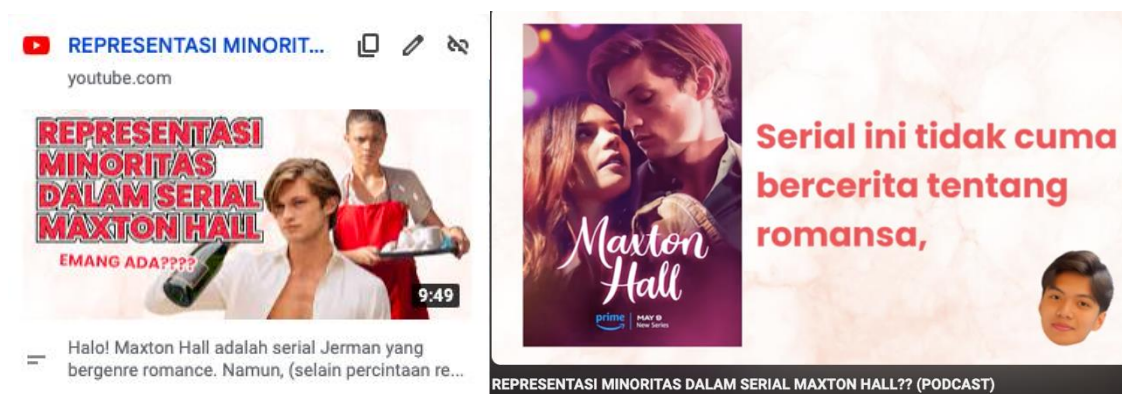
In der ersten Phase werden die Studierenden mit der Aufgabe betraut, Hintergrundrecherchen durchzuführen und das Zielpublikum für ihr Mini-Podcast-Projekt zu identifizieren. In der zweiten Phase müssen sie das Thema oder die Thematik für ihre Erzählung auswählen, das eng mit den Themen verbunden ist, die im Laufe des Semesters behandelt wurden, insbesondere im Hinblick auf die Darstellung von Minderheitengruppen in Deutschland in literarischen Texten und Medien.

Um ihre Forschungs- und Analysefähigkeiten sowie ihre Kreativität zu bewerten, müssen die Studierenden einen Datenkorpus suchen, der sich von den zuvor im Unterricht behandelten Materialien unterscheidet. In den dritten und vierten Phasen beschäftigen sie sich mit dem Verfassen des Skripts und der Erstellung eines Storyboards, wobei sie diese Elemente mit ihrer Analyse des ausgewählten Datenkorpus verknüpfen und gleichzeitig mit der digitalen Produktionsphase beginnen. Die Vorbereitungszeit für dieses Projekt erstreckt sich über etwa drei Wochen, in denen die Studierenden die Möglichkeit haben, sich mit uns, den Dozenten, zu beraten und Anleitung zu erhalten. Die abschließende Phase umfasst die Veröffentlichung und das Engagement, die parallel zur Bewertung des digitalen Erzählprodukts erfolgt.

Im Folgenden sind einige Beispiele für die digitalen Erzählprojekte der Studierenden aus dem Kurs “Minderheiten in der deutschen Literatur und Medien” zu sehen, die im Format von Mini-Podcasts präsentiert werden.



https://drive.google.com/file/d/1QQJkBR-I0arZIJqtcRhI84UOmamNKDFf/view?usp=drive_link



<https://www.youtube.com/watch?v=kYvH5eLrCxY>



<https://drive.google.com/file/d/1mwJCbbcLr-RRziBhQjI3B399ponJAtC4/view>



<https://www.youtube.com/watch?v=b0y6NsxwKOU>

Bewertung von DST Prozessen und Projekten

Bei der Umsetzung von digitalem Storytelling (DST) als Bewertungsmethode im Unterricht ist es entscheidend, geeignete Bewertungskriterien festzulegen. Eine Vielzahl von Literatur bietet verschiedene Beispiele für solche Kriterien, die an die spezifischen Anforderungen einzelner Klassen angepasst werden können. Die Website "Learn to Change" bietet umfassende Hinweise zu den Prozessen der Erstellung und Bewertung von DST. Der Bewertungsprozess kann wie folgt umrissen werden:

1. Der DST-Prozess kann durch schriftliche Reflexionen der Studierenden, wie z. B. Lernjournale, oder mündliche Reflexionen, wie etwa Coaching-Dialoge zwischen Studierenden und Lehrenden in der Rolle von Mentoren, bewertet werden.

Proceeding der IGV-TAGUNG 2024
Deutschstudium im 21. Jahrhundert - Herausforderungen, Aufgaben und Chancen
<http://dx.doi.org/10.63011/>

2. Die Qualität und der Einfluss der DST-Produkte können in Bezug auf die Bedürfnisse der Zielgruppe, die Ziele des Projekts und die zentrale Botschaft, die in der Erzählung vermittelt wird, bewertet werden.
3. Die Pitch-Präsentationen, die von Studententeams gehalten werden, können anhand von Kriterien bewertet werden, die die Beteiligung aller Teammitglieder an der Präsentation, die Anpassung der Botschaft an das Publikum, die Struktur, Klarheit, Überzeugungskraft und Effektivität der Präsentationsmaterialien sowie das Selbstbewusstsein und die Fähigkeit der Präsentierenden, die Aufmerksamkeit des Publikums zu fesseln, umfassen (*Learn to Change - Assessment Criteria*, n.d.).

Darüber hinaus bietet die Website Vorlagen, die für die Bewertung von Projekten verwendet oder angepasst werden können, welche im Anhang enthalten sein werden. Die Ausarbeitung und Optimierung von Bewertungsrichtlinien ist ein fortlaufender Prozess, der entscheidend zur Sicherstellung der Qualität und Objektivität der Beurteilungen beiträgt.

Zusammenfassung

Outcome-Based Education (OBE) stellt ein pädagogisches Konzept dar, das die Entwicklung spezifischer Fähigkeiten und übergeordneter Ziele priorisiert, die im Verlauf des Bildungsprozesses erreicht werden sollen. Durch die Anwendung einer rückwärtsgerichteten Designmethodik, die die Bildungsergebnisse mit den Anforderungen des Marktes in Einklang bringt, stellt OBE sicher, dass die Lernerfahrung effektiv auf gesellschaftliche Herausforderungen eingeht und im Kontext zeitgenössischer Entwicklungen relevant bleibt. Dieser Ansatz wird im Kurs „Literatur und Kultur“ innerhalb des Germanistik-Programms an der Fakultät für Geisteswissenschaften veranschaulicht.

Im Rahmen eines Alumni-Tracking-Prozesses wurden mehrere kritische Fähigkeiten identifiziert, die für Absolventen des Germanistik-Programms unerlässlich sind, darunter digitale Kompetenz, kreatives Denken, effektive Kommunikation, hohe Produktivität und Erzählfähigkeiten. Diese Kompetenzen werden anschließend in geeignete Bewertungsinstrumente, nämlich DST, übersetzt, die darauf abzielen, zu überprüfen, ob die vorgesehenen Bildungsziele erreicht werden. Im Kurs „Minderheiten in der deutschen Literatur und Medien“ erfolgt die Evaluation der Studierenden durch verschiedene Formate wie Poster, Mini-Podcasts und Videoessays, wobei maßgeschneiderte Rubriken verwendet werden, die auf die spezifischen Anforderungen des Kurses abgestimmt sind.

Referenzen

- Gocen Kabaran, G., & Duman, B. (2021). The Effect of Digital Storytelling Method on Learning and Study Strategies. *International Journal of Technology in Education*, 4(4), 681-694. <https://doi.org/10.46328/ijte.83>
- Joly, B. M. (2024). Using Digital Storytelling as an Evaluation Tool. *Health Promotion Practice*, 1-3. <https://doi.org/10.1177/15248399241275634>
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: capturing lives, creating community* / Joe Lambert. - 4th ed. Routledge.
- Learn to Change - Assessment Criteria*. (n.d.). Retrieved September 19, 2024, from <https://blogit.haaga-helia.fi/learn-to-change/files/2023/03/Assessment-Criteria-for-Digital-Storytelling.pdf>
- Learn to Change - Collaborative for sustainable change*. (n.d.). Retrieved September 19, 2024, from <https://blogit.haaga-helia.fi/learn-to-change/>.
- Learn to Change - Pedagogical Frame*. (n.d.).

- Liguori, A. (2023). *Digital Storytelling as an assessment tool*.
- Mayang, S. (2023). Mengenal Kurikulum OBE, Apa Bedanya dengan Kurikulum Lama?. SEVIMA. <https://sevima.com/mengenal-kurikulum-obe-apa-bedanya-dengan-kurikulum-lama/>
- Rao, N. J. (2020). Outcome-based Education: An Outline. *Higher Education for the Future*, 7(1), 5-21. <https://doi.org/10.1177/2347631119886418>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Tambunan, S. M. G. (2022). *Outcome-Based Education* (Vol. 2). Module, FIB UI

Assessment Criteria for Digital Storytelling (DST) Projects

The **DST process** can be assessed based on students' written reflections such as learning journals or spoken reflections such as coaching dialogues between students and teachers acting as coaches.

The **DST product(s)** can be assessed based on their quality and impact in view of the needs of the target audience and the purpose and key message of the story.

The **pitch presentations of student teams** can be assessed based on the following criteria: Involvement of team members in the presentation; Message tailored to the audience; Structure, clarity, persuasiveness, and effectiveness of the presentation materials; Confidence and ability to captivate the attention of the audience.

The following rubrics can be used to guide the assessment of collaborative digital storytelling projects:

DST PROCESS	Outstanding	Flourishing	Emergent	Dormant
Creativity*	Student's work - considers several digital storytelling approaches for this particular challenge. - challenges common positions or ideas. - demonstrates a clear understanding of the strengths and limitations of this particular approach. - shows an open-mindedness to other ideas, critique, and feedback when relevant.	Student's work - considers at least one other digital storytelling approach for this particular challenge. - challenges at least one common position or idea. - shows a clear understanding of the strengths and limitations of this particular digital storytelling approach. - shows an open-mindedness to feedback on their creative ideas.	Student's work - demonstrates willingness to go beyond initial creative ideas for digital storytelling. - does not clearly identify the underlying assumptions of their creative ideas. - shows that they may have had trouble to understand the strengths and weaknesses of their digital storytelling approach.	Student's work - shows little willingness to explore other ideas for digital storytelling apart from the most commonly accepted. - shows no willingness to question underlying assumptions.

Reflective learning	Student demonstrates excellence in purposeful learning, systems thinking, iterative learning, and critical reflection.	Student demonstrates a reliable command of purposeful learning, systems thinking, iterative learning, and critical reflection.	Student shows willingness to develop purposeful learning, systems thinking, iterative learning, and critical reflection.	Student shows little readiness for purposeful learning, systems thinking, iterative learning, and critical reflection.
Collaborative skills**	Student consistently and actively contributes knowledge, opinions, and skills and - helps the team identify needed changes. - encourages team action for change. - values, encourages, and acknowledges the work of other team members. - takes responsibility for the team's end product.	Student actively contributes knowledge, opinions, and skills and - willingly participates in needed changes. - respects differing points of view. - agrees on team priorities, goals, and procedures.	Student contributes to the group with occasional prompting and - participates in needed changes with occasional prompting. - listens attentively to team members. - contributes in some way to the team's end product.	Student listens to team members and - contributes in some way to the team's end product. The following points have a negative effect on assessment: - tends to rely, without questioning, on the first solution generated. - fails to acknowledge the views of team members. - cooperates reluctantly or obstructs progress.
Adaptability (openness to change)***	Student eagerly takes on new challenges and - works effectively even in a climate of ambiguity and changing priorities. - embraces mistakes as an essential part of learning. - is willing to innovate based on past errors.	Student takes on new challenges, but - prefers to avoid a climate of ambiguity and changing priorities, but works in it effectively if need be. - deals with mistakes but does not consider them as an essential part of learning. - is somewhat willing to innovate based on past errors.	Student is somewhat reluctant to take on new challenges and - does not work very effectively in a climate of ambiguity and changing priorities. - is not very open to embracing mistakes as an essential part of learning. - is not very willing to innovate based on past errors.	Student is reluctant to take on new challenges and - does not work effectively in a climate of ambiguity or changing priorities. - refuses to embrace mistakes as an essential part of learning. - is not willing to innovate based on past errors.
DST PRODUCT	Outstanding	Flourishing	Emergent	Dormant

Creativity*	Students' work presents a specific concept of digital storytelling. Students are able to fully explain their concept and key message.	Students' work presents a specific concept of digital storytelling. Students are able to partially explain the concept and key message.	Students' work presents a concept of digital storytelling that is not clearly formulated. Students can only explain the concept minimally.	Students' work presents a common concept of digital storytelling. Students cannot explain the concept and fail to clarify the story's purpose and message.
Openness for change	Students' output demonstrates excellence in learning growth and transformation in terms of 1) showing a new perspective on the concept presented 2) applying new and relevant tools to present the concept 3) using innovative ways of communication.	Students' output demonstrates reliable learning growth and transformation in terms of 1) showing a new perspective on the concept presented 2) applying new and relevant tools to present the concept 3) using innovative ways of communication.	Students' output demonstrates limited learning growth and transformation in terms of 1) showing a new perspective on the concept presented 2) applying new and relevant tools to present the concept 3) using innovative ways of communication.	Students' output demonstrates very low learning growth and transformation in terms of 1) showing a new perspective on the concept presented 2) applying new and relevant tools to present the concept 3) using innovative ways of communication.
Story	Students demonstrate excellent ability to create and present their story consistently with 1) a clear idea and purpose 2) good structure and story components (storyboard) 3) using attractive tools 4) using relevant style considering the target audience (visuals, design and language) → the final product communicates the message clearly, generates interest and makes a thrilling overall impression	Students demonstrate a reliable ability to create and present their story consistently with 1) a clear idea and purpose 2) good structure and story components (storyboard) 3) using attractive tools 4) using relevant style considering the target audience (visuals, design and language) → the final product communicates the message clearly, generates interest and makes a thrilling overall impression	Students demonstrate a limited ability to create and present their story consistently with 1) a clear idea and purpose 2) good structure and story components (storyboard) 3) using attractive tools 4) using relevant style considering the target audience (visuals, design and language) → the final product communicates the message clearly, generates interest and makes a thrilling overall impression	In most points, students fail to demonstrate ability to create and present their story consistently with 1) a clear idea and purpose 2) good structure and story components (storyboard) 3) using attractive tools 4) using relevant style considering the target audience (visuals, design and language) → the final product communicates the message clearly, generates interest and makes a thrilling overall impression

*Rubric based on [the rubric developed by the OECD for the CERI project](#) Fostering and assessing creativity and critical thinking skills, available under the Creative Commons AttributionNonCommercial-ShareAlike 3.0 IGO licence (CC BY-NC-SA 3.0 IGO). © OECD.

** Rubric based on [Collaboration Rubric | The University of New Orleans \(uno.edu\)](#)

*** Rubric based on [MEDFORD HIGH SCHOOL FLEXIBILITY AND ADAPTABILITY RUBRIC](#)

<https://blogit.haaga-helia.fi/learn-to-change/files/2023/03/Assessment-Criteria-for-Digital-Storytelling.pdf>