

Kompaktbericht

# Classroom Management und digitale Medien

Liegt die Zukunft des Classroom  
Managements in digitalen Medien?

**Marcel Capparozza**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>2</b>
<b>Liegt die Zukunft des Classroom Managements in digitalen Medien?</b>	<b>3</b>
<b>Das Review</b>	<b>5</b>
Was wird untersucht?	5
Kontext der Studien	6
Ergebnisse	6
<b>Weiterführende Informationen</b>	<b>8</b>
Was kann ich für meinen Unterricht mitnehmen?	8
<b>Materialien für den Unterricht</b>	<b>10</b>
Videos	10
Visuelle Tafeln	10
Webbasierter Einsteigerguide	10
<b>Literatur</b>	<b>11</b>
<b>Impressum</b>	<b>12</b>

# Liegt die Zukunft des Classroom Managements in digitalen Medien?

*Classroom Management ist ein wichtiger Bestandteil guten Unterrichts. Die Frage ist, ob digitale Medien dazu beitragen können, den Arbeitsalltag von Lehrkräften zu erleichtern. Die Autor\*innen der Forschungssynthese haben Studien zu Classroom Management im Kontext digitaler Medien aus zwei Jahrzehnten ausgewertet. Sie zeigen auf, welchen Mehrwert digitale Medien für das Classroom Management in der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften sowie in der täglichen Unterrichtspraxis bieten.*



Das aufbereitete Systematic Review von Cho und Kolleginnen (2018) hat den Titel “The past and future technology in classroom management and school discipline: A systematic review”

## Was ist Classroom Management?

Definitionen von Classroom Management variieren. Emmer und Stough (2001) zählen dazu alle Maßnahmen, die zur Aufrechterhaltung der **Ordnung**, der **Motivation** und der Förderung der **Mitarbeit** im Klassenzimmer dienen. In moderneren Definitionen geht gutes Classroom Management über den Umgang mit Unterrichtsstörungen hinaus und fokussiert neben der Aufrechterhaltung von Motivation und Engagement im Klassenzimmer auch den **Aufbau einer guten Beziehung** mit den Schüler\*innen (Girardet, 2018).

## Wozu Classroom Management im Unterricht?

Im Alltag werden Lehrkräfte ständig mit Classroom Management konfrontiert: Wie können **Unterrichtsstörungen** vermieden werden? Welche Gestaltungsmöglichkeiten gibt es für **Phasenübergänge**, um einen möglichst reibungslosen Ablauf zu garantieren? Wie kann die **Motivation** der Lernenden aufrechterhalten werden? Studien zeigen, dass sich Classroom Management positiv auf die **soziale und emotionale Entwicklung** sowie die **Leistungen** der Schüler\*innen auswirkt (Kopershoeck et al., 2016). Zudem zeigt sich, dass Lehrkräfte, die sich in ihrem Classroom Management als kompetent erleben, seltener einen Burnout erleiden (Aloe et al., 2014). Eine offene Frage ist, inwiefern digitale Medien zur Verbesserung von Classroom Management beitragen können. Cho und Kolleg\*innen fassen in ihrem Systematic Review Forschungsergebnisse aus Studien zusammen, in denen sowohl den Einsatz digitaler

Medien zur Qualifizierung von Lehrkräften in Aus- und Fortbildung als auch deren Nutzung im Unterricht durch Lehrkräfte und Schüler\*innen untersucht wurden.

## Das Review

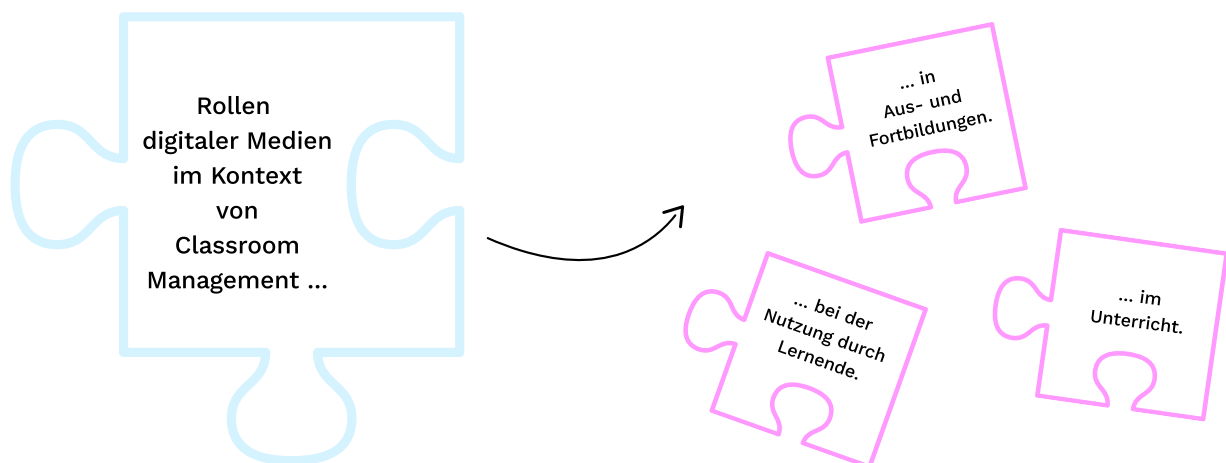
**„The past and future technology in classroom management and school discipline: A systematic review“**

„Die Vergangenheit und die Zukunft von digitalen Medien für Classroom Management und Disziplin in der Schule: Eine systematische Übersicht“

(von Cho, Cumings Mansfield und Claughton)

Cho und Kolleginnen (2018) haben 22 Primärstudien zusammengefasst und untersucht, welche Rolle digitale Medien im Kontext von Classroom Management einnehmen.

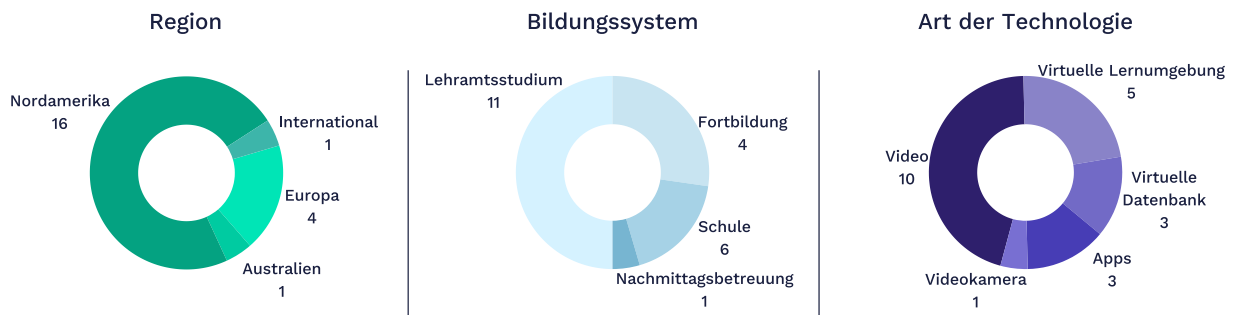
### Was wird untersucht?



Dabei wurde folgende Forschungsfragen gestellt:

„Welche Rolle spielen digitale Medien für die Förderung von Classroom Management?“

## Kontext der Studien



## Ergebnisse

### „Welche Rolle spielen digitale Medien für die Förderung von Classroom Management?“

Cho und Kolleg\*innen führten eine Inhaltsanalyse durch und fanden drei Kategorien, in denen sich digitale Medien zur Verbesserung des Classroom Managements einsetzen lassen:

#### 1. Unterstützung des professionellen Lernens

Um das Classroom Management von angehenden und praktizierenden Lehrkräften zu fördern, kamen häufig Videos zum Einsatz. Diese zeigten Unterrichtssituationen, die zur Reflexion anregen sollten. Cho und Kolleg\*innen schlussfolgerten, dass Videos insbesondere dann wirksam sind, wenn sie realistische Klassenzimmersituationen abbilden und mit weiteren Unterstützungsmaßnahmen kombiniert werden.

Darüber hinaus wurden verschiedene Formen von Simulationen verwendet. Diese reichten von einem virtuellen Kartenspiel, das Dilemmata im Klassenzimmer thematisierte, über gamifizierte Ansätze zum Umgang mit autistischen Schüler\*innen bis hin zu Mixed-Reality-Simulationen – jeweils mit unterschiedlichem Grad an Realitätsnähe.

Drittens kamen Video- und Audiodatenbanken als offen zugängliche Online-Ressourcen zum Einsatz.

#### 2. Tools, die im Unterricht durch Lehrkräfte verwendet werden können

Zur zweiten Kategorie wurden zum einen Apps wie ClassDojo© oder Classcraft© verwendet, die Lehrkräfte im Alltag durch Unterstützung der Belohnung positiven Verhaltens (d. h. behavioristisch) unterstützen sollten. Zum anderen wurde in einer Studie eine Datenbank (School Wide Information System©) untersucht, die Lehrkräfte bei datenbasierten Entscheidungen unterstützen sollte.

#### 3. Tools, die die Selbstdisziplin bzw. Selbstregulation von Lernenden fördern

Nur zwei Studien untersuchten Tools, die für die Nutzung durch Lernende eingesetzt wurden. Hier wurde einerseits ein System (Auto-Graph) analysiert, das Schüler\*innen anregen sollte, ihr störendes Verhalten zu dokumentieren. In der anderen Studie wurde ein videobasiertes System

implementiert, das mit Asperger diagnostizierten Kindergartenkindern ermöglichte, sich an Regeln zu erinnern.

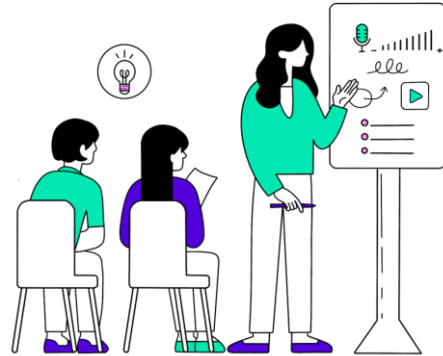
Zusammenfassend zeigen die Studien, dass digitale Medien vor allem in der Aus- und Fortbildung eingesetzt werden, um Classroom Management zu fördern. Zur konkreten Nutzung im Unterricht liegen hingegen nur vereinzelte Studien zu einzelnen Tools vor, sodass keine eindeutige Empfehlung für die Unterrichtspraxis ausgesprochen werden kann.

# Weiterführende Informationen

## Was kann ich für meinen Unterricht mitnehmen?

Digitale Medien bieten Potenzial für die eigene Qualifizierung mit Blick auf Classroom Management. Einzelne Tools können die Klassenführung unterstützen, allerdings wird im Systematic Review nicht im Detail auf die Umsetzung im Unterricht eingegangen.

Möchten Sie tiefergehende Informationen zum Review und zu aktueller Forschung zu Classroom Management mit digitalen Medien im Unterricht? Lesen Sie mehr über die Qualität des Reviews und die theoretische Einordnung der Ergebnisse:



### Qualität des Reviews

#### 1. Vergleichbarkeit der Studien (Design, Inklusions- und Exklusionskriterien)

Die Vergleichbarkeit der Studien ist gering, da es kaum Überschneidungen bezüglich des inhaltlichen Fokus und der verwendeten Tools gibt.

#### 2. Transparenz (bzgl. Materialien, Daten, Prereg, Operationalisierung der Begriffe)

Die Methodik des Systematic Reviews ist nachvollziehbar, beispielsweise durch eine ausführliche Beschreibung der Suchstrategie und die Bereitstellung zusätzlicher Daten.

#### 3. Mögliche Verzerrungen (Publication Bias, Reporting Bias, self-reports, Heterogenität, breite der Darstellung)

Es ist möglich, dass ein Publikationsbias vorliegt, bei dem weniger wirksame Maßnahmen oder Tools eine geringere Wahrscheinlichkeit der Veröffentlichung haben. Zudem schränken der Fokus auf Selbstberichte und die meist kleinen Stichproben die Aussagekraft der Ergebnisse weiter ein. Diese Einschränkung wurde ebenfalls in dem Review untersucht und diskutiert.

#### 4. Aktualität

Da Cho und Kolleg\*innen nur Studien untersuchten, die vor 2017 erschienen sind, fehlen neuere Entwicklungen wie zum Beispiel die Nutzung von virtueller Realität in der Aus- und Fortbildung.

#### 5. Generalisierbarkeit (bzgl. Länder, Fächer, Zielgruppe, Zusammenhänge vs. Wirkung, Rückschlüsse)

Aufgrund der Vielfältigkeit an eingesetzten digitalen Medien und der Forschungsdesigns ist eine direkte Übertragung nur eingeschränkt möglich.

### **Zusätzliche theoretische Einordnung**

Die Ergebnisse des Systematic Reviews zeigen eine Diskrepanz zwischen den aufgezeigten Potenzialen von digitalen Medien für Classroom Management im Unterricht und pädagogischem Anspruch. Ein Schwerpunkt in den Studien liegt auf einer behavioristischen Betrachtung und dem Fokus auf Unterrichtsstörungen. Diese einseitige behavioristische Perspektive auf Unterrichtsstörungen ist allerdings aus pädagogischer Sicht fragwürdig, da dadurch die Lernenden lediglich im Unterricht „funktionieren“ sollen und nicht ganzheitlich betrachtet werden.

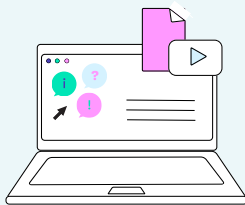
Stattdessen liegt das Potenzial digitaler Medien für die Zukunft von Classroom Management vor allem in der Nutzung in der Aus- und Fortbildung, vor allem weil mehrere der von Girardet (2018) identifizierten Merkmale von geeigneten Qualifizierungsmaßnahmen (Reflexion bestehender Überzeugungen, Kennenlernen alternativer Praktiken, Learning by doing, Reflexion der eigenen Praxis und kollaboratives Lernen) damit umgesetzt werden können.

# Materialien für den Unterricht

## Videos

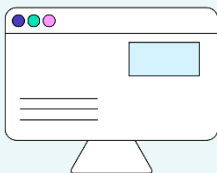


- Das am Institut für Bildungsanalysen Baden-Württemberg produzierte [Video](#) gibt einen Überblick über Tiefenstrukturen von Unterricht und ordnet dabei u. a. die Rolle von Classroom Management für guten Unterricht ein.
- Auf [ClassDojo](#) ideas finden Sie animierte (englischsprachige) Videos, welche als Diskussionsanlässe genutzt werden können, um beispielsweise über Empathie und Respekt zu sprechen.



## Visuelle Tafeln

- Mit dem [Classroom Screen](#) kann eine virtuelle Tafel eingerichtet werden, die beispielsweise Arbeitssymbole eingeblendet, die Lautstärke anzeigt oder einen Timer zur Verfügung stellt.



## Webbasierter Einsteigeruide

- Der Einsteigeruide [„Gamification mit Classcraft“](#) auf dem Blog „The Rogue’s Blog“ zeigt, wie mithilfe von Classcraft® virtuelle Rollenspiele im Schulalltag einbinden werden können, um positives Verhalten zu verstärken.

# Literatur

Cho, V., Mansfield, K. C., & Cloughton, J. (2020). The past and future technology in classroom management and school discipline: A systematic review. *Teaching and Teacher Education*, 90, 103037. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103037>

# Impressum

## Erschienen im

Kompetenzverbund lernen:digital  
Marlene-Dietrich-Allee 16, 14482 Potsdam  
Tel: 0331-977-256362  
E-Mail: [geschaeftsstelle@lernen.digital](mailto:geschaeftsstelle@lernen.digital)

## Datum der Erstveröffentlichung

18.11.2025

## Autor:innen

Marcel Capparozza

## Gestaltung

TAU GmbH  
Köpenicker Straße 154 A, 10997 Berlin

## Zitierhinweis

Capparozza, M. (2025). Classroom Management und digitale Medien. Liegt die Zukunft des Classroom Managements in digitalen Medien? (aufbereitete Forschungssynthese). *Kompetenzverbund lernen:digital*.

In der Transferstelle des Kompetenzverbund lernen:digital fertigen drei Clearinghouses des DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation, der Technischen Universität München und der Universität Tübingen Forschungssynthesen an oder bereiten bereits publizierte Synthesen für die Praxis auf. Die hier veröffentlichte Forschungssynthese wurde durch das Clearinghouse digital und offen (DUO) der Universität Tübingen erstellt.

**Die originale Forschungssynthese, der hier publizierten Aufbereitung finden Sie unter:** Cho, V., Mansfield, K. C., & Cloughton, J. (2020). The past and future technology in classroom management and school discipline: A systematic review. *Teaching and Teacher Education*, 90, 103037.

<https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103037>

Finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung und Forschung können für sie verantwortlich gemacht werden.



Dieser Kompaktbericht ist unter der Lizenz CC BY 4.0 veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei einer Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Capparozza, M., Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Clearinghouse digital und offen (DUO) der Universität Tübingen.