

1	Theoretischer Überblick zur Kompetenzmessung	5
1.1	Umfang der zu vermittelnden Kompetenzen	6
1.2	Kompetenzmessung planen	7
1.2.1	Instrumente zur Kompetenzüberprüfung	7
1.2.2	Beurteilungskriterien offen legen	7
1.2.3	Von der Kompetenzmessung zur Notengebung	9
2	Die praktische Umsetzung	12
2.1	Kompetenzüberprüfung durch Beobachtung	12
2.1.1	Schülerzentrierte mündliche Interaktionen in kürzeren Arbeitsphasen	23
I.	Throw the dice	24
	Würfelvorlage Obst	24
	Würfelvorlage Uhrzeit I	25
	Würfelvorlage Uhrzeit II	26
	Würfelvorlage Präpositionen	27
II.	What animal is it?	28
2.1.2	Sprachliche Mittel in Partner- und Gruppenarbeit	31
I.	Würfelspiel – Kleidung	32
II.	Wege beschreiben – Im Zoo	36
III.	Brettspiel – Im Haus	39
IV.	Bildbeschreibung – Schule	43
V.	Bildbeschreibung „Tim’s day“ – Entwickeln eines Bildes	46
VI.	Vorstellen und Erkennen von Personen	50
VII.	Meine Freude und ich – Interview und Präsentation	56
2.2	Kompetenzüberprüfungen in schriftlicher Form	60
2.2.1	Kurze Überprüfung einzelner Kompetenzen	60
I.	Hören	63
	Numbers	66
	Weather	67
	In a shop	68
	Jobs	69
	In the city	70
II.	Lesen	71
	Fruits	71
	Monsters	72
	Breakfast	73
	Rooms	74
	At the doctor’s	75
	An interview	76

Inhaltsverzeichnis

III. Grammatische Kompetenz	77
Prepositions	77
In the toy shop	78
Lunch	79
IV. Lexikalische Kompetenz	80
School items	80
Animals	80
Around the year	81
In the park	82
2.2.2 Umfangreiche Kompetenzmessungen nach einer Einheit	83
I. Show what you know – Clothes	89
II. Show what you know – Animals	91
III. Show what you know – The City	94
IV. Show what you know – Hobbies	96
V. Show what you know – Toys	98
Literatur	100

V. Bildbeschreibung „Tim's day“ – Entwickeln eines Bildes

Überprüfte Kompetenz:

- rezeptive Kompetenz Hören (Äußerungen verstehen und darauf reagieren, Schlüsselwörter erkennen und daraus den Text erfassen)
- mündliche Interaktion (einfache Feststellungen mittels sprachlichen Vorlagen treffen)
- pragmatische Kompetenz (bekannte Äußerungen durch Neukombinationen sprachlicher Mittel umformulieren und damit neue Sätze schaffen)
- lexikalische Kompetenz (Wortfelder benennen)

Sprachliche Voraussetzung:

- Uhrzeit
- Wortfeld „Hobbies“ (play football, play the guitar, play the piano, ride a bike, roller skating, play basketball, ride a horse, read a book, watch TV, go shopping, ski, go swimming, play computer games, ice-skate, play ice-hockey)
- Wendung „At ... o'clock Tim is ...“

Vorbereitung durch Lehrperson:

- eine Kopie des Tagesablaufs pro Gruppe
- 1 Set Kärtchen über Aktivitäten pro Gruppe (je nach Niveau)
- Satzstreifen für Tafel „At ... (o'clock) Tim is ...“

Sozialform: Partnerarbeit

Arbeitsauftrag:

Schüler bekommen Arbeitsblatt, das das Raster eines Tagesablaufes zeigt. Dazu gibt es einzelne Kärtchen, die unterschiedliche Aktivitäten zeigen.

Ein Schüler „diktirt“ dem anderen den Tagesablauf des Kindes auf dem Blatt. Der andere legt die Kärtchen auf die richtige Stelle.

Danach wird gewechselt und ein neuer Tagesablauf diktiert

Niveaustufe 1)

Hier werden lediglich die vollen Stunden thematisiert.

Die Schüler können die Aktivität auswählen, da mehr Kärtchen als Stunden da sind. Auf jedem Kärtchen ist die Aktivität mit Bild und Schrift gekennzeichnet.

Schüler formulieren den folgenden Satz: „At ... o'clock Tim is“

Niveaustufe 2)

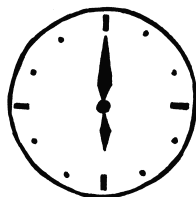
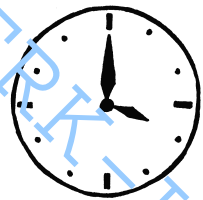
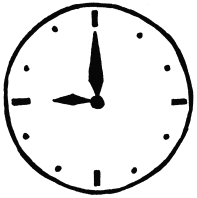
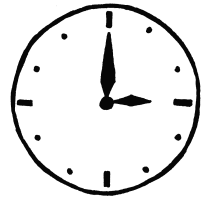
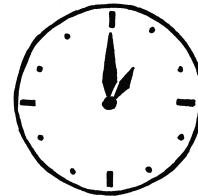
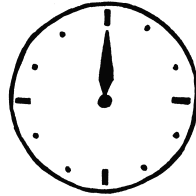
Ganze/halbe und viertel Stunden werden eingefordert.

Die Schüler können nicht mehr wählen, sondern müssen alle Aktivitäten einordnen und benennen. Zusätzlich müssen alle Hobbys bei den Schülern präsent sein, da keine Wörter mehr unter den Kärtchen stehen.

Der Satz „At ... Tim is ...“ steht als visualisierte Struktur an der Tafel.
















Niveau 1)

Tim's Day



		
playing football	going shopping	playing the guitar
		
playing the piano	riding a bike	roller skating
		
playing basketball	riding a horse	skiing
		
reading a book	watching TV	going swimming
		
playing computer games	going ice-skating	playing ice-hockey

Hinweis:
Die Karten gelten
für beide Spielpläne

		
playing football	going shopping	playing the guitar
		
playing the piano	riding a bike	roller skating
		
playing basketball	riding a horse	skiing
		
reading a book	watching TV	going swimming
		
playing computer games	going ice-skating	playing ice-hockey

Bildbeschreibung „Tim's day“

