

Beispiel

→ Anhang: Rückmeldung zur mündlichen Benotung im Fach Geschichte 2

Eine an der Notenskala ausgerichtete Kriterienbildung kann folgendermaßen aussehen. Auch diese ist als Rückmeldebogen einsetzbar, indem die Bewertung in der ersten Spalte eingetragen wird und Konkretisierungen in der zweiten Spalte (z. B. durch Kreuze, Unterstreichungen oder Symbole) erfolgen.

Tabelle 2: Beurteilungskriterien bezogen auf die Notendefinition (Beispiel)

	Kriterien für die Leistungsfeststellung im mündlichen Bereich des Fachs Geschichte
Note 1 (15–13 Punkte)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> sehr ausgeprägte fachbezogene Kompetenzen (historische Analysen durchführen, historische Methoden beherrschen, historische Urteile fällen, historische Narrationen erstellen) <input type="checkbox"/> äußerst überzeugende Erledigung gestellter Aufgaben <input type="checkbox"/> stets sehr aktive Kommunikation und Kooperation im Fach
Note 2 (12–10 Punkte)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ausgeprägte fachbezogene Kompetenzen (historische Analysen durchführen, historische Methoden beherrschen, historische Urteile fällen, historische Narrationen erstellen) <input type="checkbox"/> überzeugende Erledigung gestellter Aufgaben <input type="checkbox"/> aktive Kommunikation und Kooperation im Fach
Note 3 (9–7 Punkte)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> angemessene fachbezogene Kompetenzen (historische Analysen durchführen, historische Methoden beherrschen, historische Urteile fällen, historische Narrationen erstellen) <input type="checkbox"/> gestellte Aufgaben im Fach werden erfüllt <input type="checkbox"/> zuverlässige Kommunikation und Kooperation im Fach
Note 4 (6–4 Punkte)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> teilweise ausgeprägte fachbezogene Kompetenzen (historische Analysen durchführen, historische Methoden beherrschen, historische Urteile fällen, historische Narrationen erstellen) <input type="checkbox"/> gestellte Aufgaben im Fach werden nicht durchgehend erfüllt <input type="checkbox"/> stellenweise Kommunikation und Kooperation im Fach
Note 5 (3–1 Punkte)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> kaum ausgeprägte fachbezogene Kompetenzen (historische Analysen durchführen, historische Methoden beherrschen, historische Urteile fällen, historische Narrationen erstellen) <input type="checkbox"/> gestellte Aufgaben im Fach werden oft nicht erfüllt <input type="checkbox"/> nur seltene Kommunikation und Kooperation im Fach
Note 6 (0 Punkte)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> gering oder gar nicht ausgeprägte fachbezogene Kompetenzen (historische Analysen durchführen, historische Methoden beherrschen, historische Urteile fällen, historische Narrationen erstellen) <input type="checkbox"/> gestellte Aufgaben im Fach werden fast nie oder nie erfüllt <input type="checkbox"/> Kommunikation und Kooperation im Fach findet fast nie oder nie statt

Beispiel

- Moral in der menschlichen Geschichte entwickelt sich ... (zum Höheren/in keine erkennbare Richtung/zum Niederen).

Weitere Hinweise

- Lerngruppen, die diese Methode das erste Mal erleben, benötigen meist Hilfestellung beim Hinterfragen von Positionen durch die Lehrkraft. Das ist auch sachlich legitim, da die Positionierung selbst – ähnlich wie eine Stimmabgabe, die in Klassenzimmern auch gern durchgeführt wird – noch keinen Aufschluss darüber gibt, warum sich Schüler einer Aussage zuordnen.
- Ähnlich wie beim Brainstorming ist das häufigere Nutzen der Methode ein sicheres Mittel dafür, dass die Kommunikation durch die Lerngruppe selbst gesteuert wird. Dies kann durchaus dazu führen, dass Positionierung und Austauschprozesse längere Unterrichtsphasen füllen (dann bietet es sich an, auch Kernargumente für bestimmte Positionen zu sichern).

3.3 Pyramidenspiel



10–25 Minuten (je nach Menge der Begriffe)



Klasse 5–10



Medium zum Fixieren der Pyramidenbegriffe
(Tafel, Whiteboard etc.)

Beschreibung

Durch das Umschreiben von ausgewählten historischen Begriffen vertiefen die Schüler ihr Wissen und trainieren zugleich, begründete Assoziationsketten zu nutzen, um anderen diese Begriffe zu erläutern. Damit verankern sie für sich selbst wichtige Aspekte und üben zugleich über die Erklärung der Begriffe eine Kontextualisierung dieser Begriffe ein. So trainiert die dargestellte Methode Wissensfestigung und Kenntnisvernetzung.

Durchführung

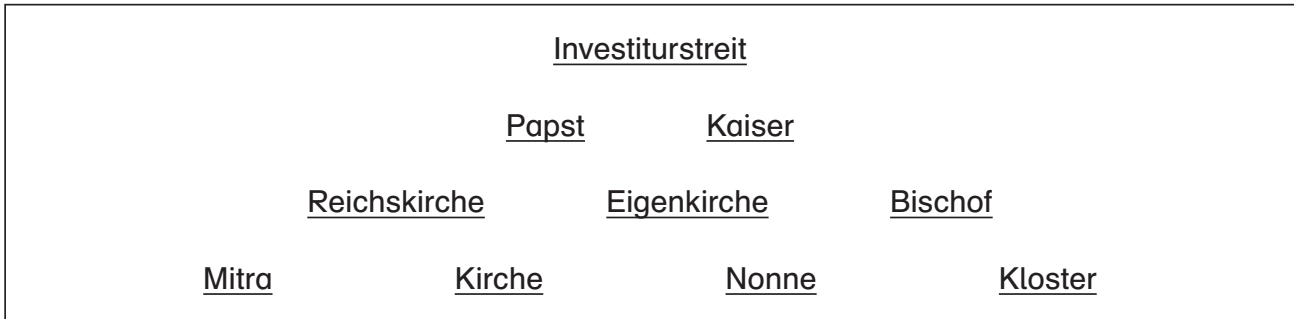
An der Tafel/dem Whiteboard/auf Folie werden Begriffe in Form einer Pyramide gesammelt, die von einem Paar oder einem Team umschrieben werden müssen. Dabei sitzt ein Schüler mit dem Rücken zur Tafel, der andere umschreibt die Begriffe an der Tafel so, dass der vor ihm Sitzende diese benennen kann. Für jeden Begriff, der zutreffend benannt wird, gibt es für das Team einen Punkt.

Die Begriffe können aus der aktuellen Unterrichtseinheit genommen werden und einen thematischen Zusammenhang bilden, allerdings lassen sich hier auch andere Auswahlkriterien denken. Nicht zuletzt ist es hilfreich, die Schüler selbst (ggf. mithilfe des Registers oder Lexikons im Lehrbuch) Begriffe formulieren zu lassen. Während der Sammlung der Begriffe muss das Rateteam den Raum verlassen. Wahlweise können die Begriffe auch auf einem Blatt notiert und auf einem Whiteboard bzw. hinter der zugedeckten Tafel fixiert werden.

Im Modus des Pyramidenspiels ist auch ein Teamwettbewerb möglich (z. B. unter Teams zu je fünf Schülern). Dann wechseln sich die Teammitglieder in den Funktionen ab (Begriffe finden und fixieren, umschreiben, erkennen) oder besetzen Positionen mehrfach. Für die Lehrkraft ist ein von den Schülern geleitetes Spiel besonders aufschlussreich hinsichtlich des erworbenen

Wissensstandes (welche Begriffe spielen für Schüler überhaupt eine Rolle, wie vertieft haben sie diese verstanden – und welche Begriffe spielen keine Rolle bzw. können kaum umschrieben werden?). Ebenso kann die Lehrkraft durch einen eigenen Kanon von Begriffen lenkend eingreifen.

Beispiel



Weitere Hinweise

- Da Schüler nicht selten Begriffe verwenden, obwohl sie deren Bedeutung gar nicht genau kennen, ist das Pyramidenspiel ein guter Indikator für das Begriffsverständnis in einer Lerngruppe.
- Auch in spontanen Vertretungsstunden bei unbekanntem Lerngruppen und ohne Vorbereitungsvorlauf lässt sich durch das Pyramidenspiel ein fachspezifisch gewinnbringender und mündliche Beteiligung fördernder Lernprozess anstoßen.

3.4 Kugellager



10–30 Minuten (je nach Umfang des Austauschprozesses)

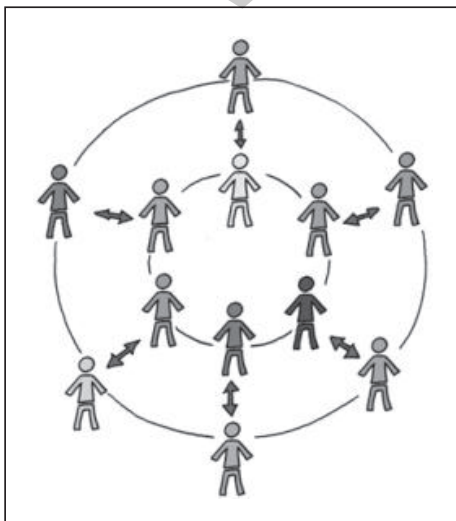


Klasse 7–12



keines

Beschreibung



Im Kugellager können Schüler mit wechselnden Partnern Arbeitsergebnisse austauschen. Durch die Rotation im bzw. gegen den Uhrzeigersinn ergeben sich unterschiedliche, aber planbare Austauschsituationen. Dadurch können die Schüler Wissen kommunizieren und festigen, Nachfragen an unterschiedliche Partner stellen und mehrfach Feedback sowie Überarbeitungs- bzw. Revisionsanregungen erhalten.

Durchführung

Alle Schüler bilden einen Innen- und einen Außenkreis, wobei die Austauschpartner innen und außen sich einander zuwenden. Dabei ist im Vorhinein festzulegen, ob der Schüler im Außenkreis mit dem Sprechen (dem Vorstellen

seiner Ergebnisse etc.) beginnt und derjenige im Innenkreis zuhört (mitschreibt) oder umgekehrt. In jedem Falle muss der Austauschprozess definiert werden bis hin zu der Festlegung, ob der erste Durchlauf im Kugellager nur aus Sprechen des einen und Zuhören (Mitschreiben) des anderen besteht oder beide ihre Ergebnisse vorstellen.

Dann wird das Kugellager gedreht, indem die Schüler im Außenkreis eine Position im Uhrzeigersinn weiterrücken. Der Austauschprozess beginnt von Neuem, die Partner aber haben gewechselt. Der nächste Wechsel findet im Innenkreis statt, der sich entgegen dem Uhrzeigersinn eine Position weiterbewegt.

Die Methode ermöglicht ein breites Spektrum an kommunikativem Austausch, etwa für die Ergebnisvermittlung nach arbeitsteiligen Erarbeitungen, den Ergebnisvergleich bei arbeitsgleichen Prozessen, den Austausch über Hypothesen oder Sach- bzw. Werturteile zu historischen Fragestellungen usw.

Weitere Hinweise

- Die Methode kann auch in mehreren Kugellagern zugleich durchgeführt werden, um die Anzahl der Schüler im Innen- und Außenkreis zu begrenzen.
- Da die üblichen Sitzordnungen häufig einen Umbau zu Sitzkreisen erschweren, können alternativ die Banknachbarn den Außen- und Innenkreis simulieren. Dann würde der jeweils linke Partner im Uhrzeigersinn zum linken Platz der nächsten Bank rücken, der rechte danach entgegen dem Uhrzeigersinn zum rechten der nächsten Bank usw.
- Beim ersten Durchlauf wird es in der Regel zu einem erhöhten Lärmpegel kommen, da viele Schüler zugleich mit ihrem Partner sprechen. Auch hier ist es aber eine Frage des Trainings, bis sich die Lautstärke auf das Niveau von Murmelgruppen reduziert.

3.5 Geschichtswurzel



15–45 Minuten (je nach Umfang des Austauschprozesses)



Klasse 8–12



Medium zum Fixieren der Geschichtswurzel
(Plakat, Folie, Hefter o. Ä.)

Beschreibung

Mithilfe der visuellen Darstellung von Ober- und Unterbegriffen erläutern die Schüler ihr Wissen zu zentralen Termini, die für das Verständnis eines historischen Sachverhalts notwendig oder hilfreich sind. Dabei dient die Begriffsordnung in Form eines umgekehrten Baumdiagramms als Ausgangspunkt für erläuterndes und ggf. auch nachfragendes Sprechen. So dokumentieren Schüler die Vernetztheit ihres Wissens; zugleich können sie gezielt Fragen stellen oder solche beantworten.

Durchführung

Die Schüler beginnen mit einer individuellen Sammlung von Begriffen zu einem hinreichend komplexen, aber nicht zu breiten historischen Sachverhalt. Es bietet sich an, hier den gerade behandelten Sachgegenstand der Unterrichtseinheit zu nehmen, allerdings sind auch Rückgriffe auf frühere Unterrichtseinheiten möglich, sollte gerade die Reaktivierung des Kontextwissens von besonderer Bedeutung sein.