

INDIKATOREN FESTLEGEN, EIN BEISPIEL

Überlegungen einer Lehrerin zu einem Praxiserkundungsprojekt: Sie skizziert den Impuls, die Frage und erste Überlegungen zu Durchführung und Datenerhebung im Projekt.

Der Impuls für das PEP: Ich weiß aus Erfahrung, dass die meisten Lernerinnen und Lerner gern Rollenspiele spielen, dass sie aber auch wissen, dass sie sehr viele Fehler beim freien Sprechen machen. Dies gefällt ihnen weniger und sie befürchten auch, dass sie deshalb wenig lernen beim freien Sprechen. Ich möchte die Arbeit mit Rollenkarten ausprobieren. Die Rollenkarten helfen den Schülern dabei, ihren Redebeitrag vorzubereiten und unterstützen ihre Rede im Rollenspiel.

Meine Frage zum Praxiserkundungsprojekt lautet: Verbessert sich die Qualität der Redebeiträge, wenn die Lernenden ihren Part im Rollenspiel mit Rollenkarten vorbereiten können, und ihn erst dann spielen? Welche positiven Veränderungen kann ich als Lehrkraft feststellen? Welche Veränderungen stellen die Lernenden selbst fest?

Woran ich die Wirksamkeit der Rollenkarten im Rollenspiel konkret erkennen kann (Indikatoren)

- a) Die L. bereiten die Rollenkarten vor und arbeiten während des Rollenspiels mit den Karten. Sie akzeptieren also das neue Verfahren und können mit den Rollenkarten arbeiten. (-> beobachtbar)
- b) Ein größerer Teil der Redebeiträge der L. ist im Rollenspiel sprachlich korrekt. (-> beobachtbar)
- c) Die L. sind beim Sprechen nicht zu sehr in ihrer Spontaneität gehemmt, sie sprechen flüssig. (->beobachtbar)
- d) Die L. agieren authentisch, obwohl sie sich an den Rollenkarten orientieren. (->beobachtbar)
- e) Die L. bereiten die Rollenkarten zwar vor, benutzen sie aber während des Rollenspiels gar nicht. (-> beobachtbar)
- f) Die Lernenden beurteilen die Rollenkarten im Nachhinein als hilfreich und können dies begründen. (-> muss ich nachfragen)

Wie ich das, was in diesem Praxiserkundungsprojekt geschieht, beobachte und dokumentiere (Datenerhebung):

Durch teilnehmende Beobachtung mit Hilfe eines Beobachtungsbogens: der Bogen enthält die Indikatoren a. – e. Jeder Part einer/s jeden Lerner/s im Rollenspiel wird eingeschätzt. Im Anschluss beantworten die Lernenden mit Hilfe eines kurzen Fragebogens, wie sie die sprachliche Umsetzung des Rollenspiels bewerten. Jeder teilnehmende Lerner wird dabei grob nur von ein oder zwei anderen Lernenden eingeschätzt (sehr gut – gut – mittelmäßig – nicht so gut).