

Projekte beurteilen: Bedürfnisse der Schüler einschätzen

Know-Wonder-Learn-Tabelle

Vorkenntnisse einbeziehen

Eine Know-Wonder-Learn-Tabelle (K-W-L) ist eines der am häufigsten verwendeten grafischen Hilfsmittel, um Vorkenntnisse von Schülern zu erschließen. Die Tabelle besteht aus drei Spalten mit den Überschriften: „Was ich weiß (Know)“, „Was ich mich frage (Wonder)“ und „Was ich lerne (Learn)“. Durch diese einfache Tabelle wird das Vorwissen der Schüler aktiviert, indem sie gefragt werden, was sie bereits über ein bestimmtes Thema wissen. So können sie eigene Zusammenhänge herstellen, bevor das Thema ausführlicher behandelt wird. Die Schüler sammeln in der Spalte „Was ich weiß (Know)“ Ideen. Dann suchen sie entweder selbstständig oder gemeinsam nach Fragen, die sie in Bezug auf den Inhalt haben, die sie in die Spalte „Was ich lernen möchte“ eintragen. Wenn die Schüler schließlich damit anfangen, diese Fragen während des Projekts zu beantworten, tragen sie die Antworten in der Spalte „Was ich lerne (Learn)“ ein.

K-W-L-Tabellen verlangen von den Schülern, dem Gelernten Bedeutung abzugewinnen, neues Wissen mit altem zu vergleichen und Ideen zu präzisieren. Sie dienen auch dazu, die Konzentration und das Interesse am Inhalt aufrecht zu halten und sind eine Methode, ihren Lernprozess zu verfolgen. Letztlich kann die Tabelle auch als ein Dokument im Beurteilungsportfolio genutzt werden, um das Gelernte der Schüler aufzuzeigen.

K-W-L-Tabellen können über den gesamten Lehrplan für alle Jahrgangsstufen verwendet werden. Man kann Sie zu Beginn einer neuen Unterrichtseinheit einsetzen und sich während der Einheit darauf beziehen. Normalerweise werden sie nicht benotet, sondern sind eher eine Möglichkeit für die Schüler, wo sie ihre Ideen und Fragen notieren können, ohne Angst vor einer Beurteilung haben zu müssen. Diese Tabellen können den Schülern auch dabei helfen, sich zu organisieren. Bei Besprechungen zwischen den Mitschülern oder im Plenum können sie als Ausgangspunkt dienen.