

VII Beurteilung der Leistungen

Das Vorgehen von Kindern beim Konstruieren ist sehr unterschiedlich, abhängig von Erfahrung, handwerklichem Geschick und Persönlichkeit. Es gibt nicht die eine richtige Arbeitsweise, so wie es auch nicht die eine richtige Lösung für eine Konstruktionsaufgabe gibt. Dennoch gibt es Kriterien, die für das Konstruieren wichtig sind und eine Bewertung ermöglichen. Die vorgeschlagenen Bewertungsfelder unterteilen sich in die Bereiche des Konstruktionsprozesses, der entstandenen Konstruktion (=Produkt) und der Reflexion.

Fertigungsprozess	Das Produkt	Reflexion
Der Schüler/die Schülerin <ul style="list-style-type: none"> • arbeitet zielstrebig • unterscheidet zwischen wichtigen und unwichtigen Funktionen • erkennt eigene Fehler • löst Probleme selbständig 	Beurteilung anhand der notwendigen Funktionen der Checkliste und Bonuspunkte für Originalität	Der Schüler/Die Schülerin <ul style="list-style-type: none"> • kann sein Produkt präsentieren • kann Stärken und Schwächen identifizieren • kann Verbesserungsmöglichkeiten benennen

Abb. 8: Bewertung auf drei Ebenen

Auch wenn bei den Konstruktion die Funktionalität im Vordergrund steht, könnte durchaus bis zu drei Bonuspunkte für Originalität vergeben werden. Einigen Kindern ist es einfach wichtig, dass auch die Ausstattung und/oder das Design gewürdigt wird. Dem wollen wir gerne entsprechen. Hierbei handelt es sich um Zusatzpunkte.

Aus den Bewertungsfeldern haben wir eine Bewertungstabelle entwickelt, die sowohl als Kopiervorlage als auch als Excel-Datei auf unserer Webseite zur Verfügung steht. Die maximal zu erreichende Punktzahl, einschließlich der Bonuspunkte, beträgt 39 Punkte.

Beurteilung der Leistungen

Kategorien	Punkte		
Der Konstruktionsprozess	1	2	3
Der Schüler / Die Schülerin arbeitet zielstrebig an seiner /ihrer Konstruktion.			
Der Schüler / Die Schülerin unterscheidet wichtige und unwichtige Funktionen.			
Der Schüler / Die Schülerin erkennt eigene Fehler.			
Der Schüler / Die Schülerin löst Probleme selbstständig und / oder kann Impulse selbstständig umsetzen.			
Das Produkt...	1	2	3
... ist fertig.			
... schwimmt.			
kippt auch bei Wellengang nicht um.			
... hat ein Segel.			
... hat Platz für mindestens 6 Murmeln.			
Bonus für Originalität			
Reflexion	1	2	3
Der Schüler / Die Schülerin kann sein Produkt präsentieren.			
Der Schüler / Die Schülerin kann Stärken und Schwächen identifizieren.			
Der Schüler / Die Schülerin kann Verbesserungsmöglichkeiten benennen.			
Summe			

Punkte	Note
39	1
37 - 38	1-
35 - 36	1-2
33 - 34	2+
31 - 32	2
29 - 30	2-
27 - 28	2-3
25 - 26	3+
23 - 24	3
21 - 22	3-
19 - 20	3-4
17 - 18	4+
<17	4

Vorschlag einer Notenskala anhand der Punkteverteilung