

KOMPETENZNETZ

Deutsch | Lesen

Entstanden im Rahmen des Projekts „Werkstatt offenes digitales Lernbüro“.
Förderlinie OE_COM des BMBFSFJ, durchgeführt von der learninglab gGmbH.

Erstellt von Bergmannkiez-Gemeinschaftsschule Berlin im Rahmen des Projekts “Werkstatt offenes digitales Lernbüro” 2025.



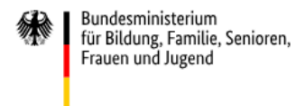
Lizenz: CC BY 4.0 – Dieses Material darf unter Namensnennung geteilt, bearbeitet und weiterverwendet werden. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>



SCHULVERBUND BLICK ÜBER DEN ZAUN



DIPF
Leibniz-Institut für Bildungsforschung
und Bildungsinformation



Inhaltsverzeichnis

1	Orientierung für individuelles und selbstgesteuertes Lernen im Lernbüro	3
1.1	Was ist ein Kompetenznetz?	3
1.2	Orientierung am Berliner Rahmenlehrplan Deutsch	3
1.3	Aufbau und Struktur des Kompetenznetzes Lesen	4
1.4	Transparenz und Selbststeuerung im Lernprozess.....	4
1.5	Lernbegleitung und diagnostische Funktion	4
1.6	Kompetenznetze als Teil offener Bildungspraktiken	5
2	Das Kompetenznetz.....	6
3	Beispiel: Niveaustufe D.....	7
3.1	Kompetenzraster Niveaustufe D	7
3.2	Beispielaufgabe „Videospiele & Gaming“	7
3.2.1	Lesetext.....	7
3.2.2	Aufgaben.....	9
3.2.3	Glossar zum Sachtext	10

1 Orientierung für individuelles und selbstgesteuertes Lernen im Lernbüro

Heterogene Lerngruppen, unterschiedliche Lernvoraussetzungen und individuelle Lernwege gehören heute selbstverständlich zum schulischen Alltag. Gleichzeitig formulieren die Berliner Rahmenlehrpläne klare Kompetenzanforderungen, die für alle Lernenden verbindlich sind – jedoch mit unterschiedlichen Niveaustufen und zeitlichen Zugängen. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie Lernprozesse so gestaltet werden können, dass sie sowohl verbindlich als auch individuell anschlussfähig sind.

Das Kompetenznetz Deutsch – Lesen ist als Antwort auf diese Herausforderung entstanden. Es ist ein Instrument, das Lernenden Orientierung im eigenen Lernprozess bietet und Lehrkräfte dabei unterstützt, Lernprozesse transparent, diagnosebasiert und lernbegleitend zu gestalten, insbesondere in offenen Lernsettings wie dem Lernbüro.

1.1 Was ist ein Kompetenznetz?

Ein Kompetenznetz ist eine grafisch strukturierte Darstellung fachlicher Kompetenzen, die sich am jeweiligen Rahmenlehrplan orientiert und diese für Lernende wie Lehrkräfte sichtbar und handhabbar macht. Im Zentrum steht nicht die Jahrgangsstufe, sondern der individuelle Kompetenzstand der Lernenden.

Das Kompetenznetz Deutsch – Lesen bildet zentrale Kompetenzbereiche des Lesens ab und ordnet diese entlang von Niveaustufen, die sich an den Kompetenzniveaus des Berliner Rahmenlehrplans orientieren. Die Lernenden bewegen sich dabei nicht linear durch Inhalte, sondern arbeiten sich – ihrem Lernstand entsprechend – von innen nach außen durch das Netz. So wird Lernen als Prozess sichtbar, der Zeit, Wiederholung und individuelle Wege zulässt.

1.2 Orientierung am Berliner Rahmenlehrplan Deutsch

Die Grundlage für das Kompetenznetz bildet der Berliner Rahmenlehrplan Deutsch, insbesondere der Kompetenzbereich *Lesen – mit Texten und Medien umgehen*. Die dort formulierten Standards und Niveaustufen wurden inhaltlich aufgegriffen und für das Kompetenznetz so aufbereitet, dass sie im schulischen Alltag praktisch nutzbar sind.

Dabei folgt das Kompetenznetz einem spiralförmigen Prinzip: Zentrale Kompetenzen tauchen auf unterschiedlichen Niveaustufen wieder auf, werden vertieft und erweitert. Lernende

können Kompetenzen sichern, wiederholen oder ausbauen – unabhängig davon, ob sie sich formal in einer bestimmten Jahrgangsstufe befinden.

1.3 Aufbau und Struktur des Kompetenznetzes Lesen

Das Kompetenznetz Lesen ist kreisförmig aufgebaut und gliedert sich in mehrere Dimensionen, die den Leseprozess strukturieren, zum Beispiel:

- **Vor dem Lesen** (z. B. Lesestrategien aktivieren, Erwartungen entwickeln),
- **Während des Lesens** (z. B. Texte erschließen, Informationen entnehmen),
- **Nach dem Lesen** (z. B. Texte reflektieren, Inhalte sichern),
- sowie grundlegende **Lesefertigkeiten** und Strategien.

Innerhalb dieser Bereiche sind die Kompetenzen nach **Niveaustufen (A–H)** angeordnet. Diese Niveaustufen orientieren sich an den im Rahmenlehrplan ausgewiesenen Kompetenzniveaus und machen sichtbar, welche Schritte aufeinander aufbauen. Lernende arbeiten dabei stets an denselben Kompetenzbereichen, jedoch auf unterschiedlichen Niveaus.

1.4 Transparenz und Selbststeuerung im Lernprozess

Ein zentrales Merkmal des Kompetenznetzes ist die Transparenz: Lernende sehen, welche Kompetenzen sie bereits erworben haben, woran sie aktuell arbeiten und welche nächsten Schritte folgen können. Dadurch wird Lernen nachvollziehbar und planbar.

Das Kompetenznetz unterstützt selbstgesteuertes Lernen, indem es Lernenden ermöglicht,

- eigene Lernziele zu setzen,
- den eigenen Lernstand einzuschätzen,
- gezielt an passenden Aufgaben zu arbeiten,
- und Lernfortschritte sichtbar zu dokumentieren.

Gleichzeitig bleibt das Kompetenznetz kein Selbstlernprogramm: Es ist ausdrücklich als Werkzeug für Lernbegleitung gedacht.

1.5 Lernbegleitung und diagnostische Funktion

Für Lehrkräfte bietet das Kompetenznetz eine strukturierte Grundlage für diagnostische Beobachtung und Rückmeldung. Anhand der bearbeiteten Kompetenzen wird sichtbar, wo Lernende sicher sind, wo sie Unterstützung benötigen und welche nächsten Lerngelegenheiten sinnvoll sind.

Das Kompetenznetz kann dabei helfen,

- individuelle Förderbedarfe zu erkennen,
- Lernprozesse gezielt zu begleiten,
- Feedback kompetenzorientiert zu formulieren,
- und alternative Formen der Leistungsrückmeldung jenseits von Noten zu nutzen.

Besonders in offenen Lernsettings wie dem Lernbüro unterstützt das Kompetenznetz die gemeinsame Orientierung in heterogenen Lerngruppen: Lernende arbeiten parallel an unterschiedlichen Kompetenzen und Niveaustufen, ohne dass dies stigmatisierend wirkt.

1.6 Kompetenznetze als Teil offener Bildungspraktiken

Das Kompetenznetz versteht sich als offenes, anpassbares Instrument, das weitergedacht, ergänzt und auf andere Fächer übertragen werden kann. Es schafft eine Verbindung zwischen curricularen Vorgaben und einer Lernkultur, die Selbststeuerung, Transparenz und individuelle Lernwege ernst nimmt.

3 Beispiel: Niveaustufe D

3.1 Kompetenzraster Niveaustufe D

Niveaustufe D			
Kompetenzbereich	Kompetenzen	Selbst-einschätzung	Feedback Lehrkraft
Vor dem Lesen Lesestrategien anwenden	Ich kann Fragen zum Text formulieren.		
	Ich kann die Schritte des Leseprofis anwenden.		
Während des Lesens Notizen erstellen	Ich kann Sätze zerlegen.		
	Ich kann wichtige Aussagen aus dem Text in einem Satz zusammenfassen.		
Nach dem Lesen Grafiken/Tabellen erstellen	Ich kann die Inhalte eines Textes in Grafiken oder Tabellen darstellen.		
Lesefertigkeiten Vorausschauend lesen; Einen Textvortrag kriterienorientiert gestalten	Ich kann im Text anhalten und den weiteren Inhalt vorausdenken.		
	Ich kann einen Vortrag nach den folgenden Kriterien erstellen: - Ich spreche laut und deutlich. - Ich erkläre schwierige Begriffe. - Ich nutze Beispiel aus dem Text.		

3.2 Beispielaufgabe „Videospiel & Gaming“

3.2.1 Lesetext

Videospiele und Gaming: Spaß und Risiken Videospiele sind heute eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen. Ob am Computer, auf der Konsole oder auf dem Handy – es gibt viele verschiedene Spiele. Viele Jugendliche spielen täglich, um sich zu entspannen, Spaß zu haben oder mit Freunden in Kontakt zu bleiben. Doch nicht alles am Gaming ist positiv. In diesem Text erfährst du die Vorteile und Risiken von Videospielen. Besonders schauen wir uns die Gefahr der Spielsucht an.

Warum sind Videospiele so beliebt?



Videospiele sind spannend, weil sie dich in eine andere Welt mitnehmen. Viele Spiele erzählen eine Geschichte, in der du selbst Entscheidungen triffst oder Figuren steuerst. Beliebte Spiele wie "Fortnite", "Minecraft", "FIFA" oder "League of Legends" bieten Abenteuer, Strategie und Teamarbeit. Besonders Multiplayer-Spiele machen Spaß, weil du mit Freunden oder anderen Spielern

aus der ganzen Welt gemeinsam spielen kannst. Ein weiterer Grund, warum viele Jugendliche gerne spielen, ist die Herausforderung. In vielen Spielen musst du Aufgaben lösen, Gegner besiegen oder bestimmte Ziele erreichen. Das kann sehr motivierend sein und ein gutes Gefühl geben. Manche fühlen sich in Videospiele sicherer als im echten Leben, weil sie dort Erfolge erleben, die sie sonst vielleicht nicht haben.

Die positiven Seiten von Videospiele

Videospiele haben auch Vorteile. Sie können helfen, die Hand-Auge-Koordination zu verbessern. Das bedeutet, dass du schneller und gezielter auf Dinge reagieren kannst. Auch das Nachdenken und Planen wird gefördert, besonders in Spielen, die Teamarbeit erfordern. Manche Spiele helfen sogar dabei, kreativer zu werden, zum Beispiel "Minecraft", wo du eigene Welten bauen kannst. Außerdem können Videospiele helfen, mit anderen in Kontakt zu bleiben. Viele Jugendliche spielen mit Freunden, was das Gemeinschaftsgefühl stärken kann.

Die Risiken von Videospiele: Spielsucht

Doch es gibt auch Risiken. Ein großes Problem kann die Spielsucht sein. Spielsucht bedeutet, dass jemand so viel spielt, dass er oder sie andere wichtige Dinge vernachlässigt. Wenn jemand ständig an das Spiel denkt oder immer länger spielt als geplant, kann das ein Zeichen für eine Sucht sein. Eine Spielsucht kann ernste Folgen haben. In der Schule kann es schlechter laufen, weil weniger Zeit für das Lernen bleibt.



Freundschaften können darunter leiden, wenn man sich nur noch aufs Spielen konzentriert. Auch die Gesundheit kann betroffen sein, zum Beispiel durch wenig Bewegung oder Schlafprobleme.

Warum werden manche Jugendliche süchtig?

Es gibt verschiedene Gründe, warum Jugendliche spielsüchtig werden. Viele Spiele sind so gemacht, dass sie immer neue Herausforderungen bieten. Man bekommt Belohnungen, wenn man ein Ziel erreicht oder ein Level aufsteigt. Das macht es schwer, mit dem Spielen aufzuhören. Ein anderer Grund ist, dass manche Jugendliche Probleme im echten Leben haben. Vielleicht läuft es in der Schule nicht gut oder sie haben Streit mit Freunden. Dann kann das Spielen eine Ablenkung sein, um Sorgen zu vergessen. In der virtuellen Welt fühlen sie sich oft erfolgreicher als in der realen Welt.

Was kann man tun, um eine Sucht zu vermeiden?

Es ist wichtig, eine gute Balance zu finden. Videospiele sollten Spaß machen, aber nicht das Leben bestimmen. Du kannst dir feste Spielzeiten setzen und dich daran halten. Achte darauf, dass du auch andere Dinge in deinem Alltag machst, wie Sport, Lesen oder Treffen mit Freunden. Eltern und Lehrer können helfen, indem sie über das Thema sprechen und darauf achten, dass das Spielen nicht zu viel Zeit einnimmt. Gemeinsame Aktivitäten mit Familie und Freunden ohne Videospiele sind eine gute Abwechslung. Wenn du merkst, dass du die Kontrolle über dein Spielverhalten verlierst, sprich mit jemandem darüber. Freunde, Familie oder Lehrer können helfen, eine Lösung zu finden.

Fazit

Videospiele sind eine tolle Freizeitbeschäftigung, die Spaß macht und sogar förderlich sein kann. Doch sie sollten in Maßen gespielt werden. Zu viel Spielen kann zu Problemen führen, besonders wenn man andere wichtige Dinge im Leben vernachlässigt. Achte darauf, dass du eine gute Balance findest, damit Gaming ein gesunder und unterhaltsamer Teil deines Alltags bleibt.

3.2.2 Aufgaben

Vor dem Lesen: Lesetechniken nutzen

1. **Lies** die Überschrift. **Formuliere** zwei Fragen, die du dir durch das Lesen des Textes beantworten möchtest.
2. **Überfliege** den Text und **notiere**, worum es in den einzelnen Abschnitten vermutlich gehen wird.

Während des Lesens: Sätze zerlegen und Texte gliedern

3. **Untersuche** den ersten Textabschnitt. **Unterstreiche** die Hauptsätze blau und die Nebensätze **rot**.
4. **Fasse** die wichtigste Aussage jedes Abschnitts in einem kurzen Satz **zusammen**.

Nach dem Lesen: Inhalte in Grafiken oder Tabellen darstellen

5. **Erstelle** eine Tabelle mit zwei Spalten: „Vorteile von Videospiele“ und „Risiken von Videospiele“. **Trage** die wichtigsten Aspekte aus dem Text ein.
6. **Gestalte** eine Sketchnote, die zeigt, warum manche Jugendliche spielsüchtig werden und welche Folgen das haben kann. Nutze Symbole, einfache Zeichnungen und Stichwörter.

Lesefertigkeiten nutzen: Sätze vorausschauend lesen

7. **Leseübung mit einem/r Partner/in:** Lies den Text laut vor und halte an bestimmten Stellen inne. **Überlege**, wie der Satz weitergehen könnte, bevor du ihn zu Ende liest.

3.2.3 Glossar zum Sachtext

Wort	Erklärung	In meiner eigenen Sprache
die Videospiele	Spiele, die auf einem Computer, einer Konsole oder einem Handy gespielt werden	
das Gaming	das Spielen von Computerspielen	
die Balance	ein Gleichgewicht	
das Gemeinschaftsgefühl	das Gefühl zu einer Gruppe dazuzugehören	
die Hand- Auge-Koordination	Die Fähigkeit, mit den Augen wahrgenommene Dinge schnell und gezielt mit den Händen auszuführen.	
die Herausforderung	eine schwierige Aufgabe, die man schaffen muss	
das Level	eine bestimmte Stufe in einem Spiel	
das Multi- Player- Spiel	Ein Spiel, das man mit anderen Spielern zusammen oder gegeneinander spielen kann.	
Wort	Erklärung	In meiner eigenen Sprache
das Risiko	eine mögliche Gefahr oder Nachteil	
die Spielsucht	Eine Abhängigkeit von Videospiele, bei der das Spielen das Leben einer Person negativ beeinflusst.	
die Strategie	Ein genauer Plan, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.	

4 Anhang

- Druckvorlage: Kompetenznetz: Deutsch-Lesen

Diese Druckvorlage dient der Visualisierung der Kompetenzbereiche und Niveaustufen und unterstützt Lernende sowie Lehrkräfte dabei, Lernprozesse transparent zu machen und individuelle Lernwege zu planen. Die Druckvorlage kann sowohl zur gemeinsamen Betrachtung als auch für die praktische Arbeit im Lernbüro genutzt werden, etwa zur Orientierung, zur Lernbegleitung oder als Grundlage für Gespräche über Lernstand und nächste Lernschritte.