

Hochbegabte Schulversager – Underachievement

Prof. Dr. Dr. Albert Ziegler
Vortrag am 12. Juli, Stuttgart

Definition

Underachievement ist eine an der individuellen Begabung gemessene erwartungswidrige Minderleistung

Ähnlich definierte Phänomene

- Rechenschwäche (Dyskalkulie)
- Lese-/Rechtschreibschwäche (Legasthenie)

Gründe

Beratungsfall 1: Sascha, 8 Jahre

- IQ: 134 / 129
- Notenschnitt: 2,33
- Hauptgrund: Beeinträchtigung des Hörvermögens

Beratungsfall 2: Melanie, 10 Jahre

- IQ: 142 / 132
- Notenschnitt: 3,00
- Hauptgrund: Familiäre Schwierigkeiten (Selbstmord der Mutter, kranker Vater)

Beratungsfall 1: Adrian, 15 Jahre

IQ: 128 / 127

Notenschnitt: 2,7

Hauptgrund: Drogenkonsum, I-Net

Subpopulationen

Mädchen im MINT-Bereich (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik)

Gesellschaftliche Stereotypen

- Koryphäe
- Schulbuchanalyse

Elternerwartungen

- Studienfachwahlen

Unterrichtsvariablen:

- Paradoxes Lob
- Paradoxe Tadel
- Paradoxe Hilfeleistungen
- Asymmetrisches Frageverhalten
- Golem/Pygmalioneffekt

Subpopulation der Hochbegabten

- Unterrichtsstil, der nicht auf die kognitiven Voraussetzungen Hochbegabter zugeschnitten ist
- Lerntempo des Unterrichts
- Wenig Differenzierung und Individualisierung
- Häufige I-R-Sequenzen
- Unterdrückung von Kreativität und eigenständigen Lösungsversuchen
- Nichtakzeptanz Hochbegabter

Zwischenfazit

Die Ursachen für ein Underachievement sind vielfältig. Neben hochindividuellen Gründen lassen sich teilweise Subpopulationen mit typischen Ursachenbündeln ausmachen. Ferner ist der reguläre Schulunterricht NICHT auf Hochbegabte und ihre besonderen Lernbedürfnisse zugeschnitten.

Ansonsten gilt:

Die typischen Ursachen, die schulische Minderleistungen bedingen, können auch bei Hochbegabten zu ernsthaften Leistungsbeeinträchtigungen führen

Erklärungsstarke Gründe, zu denen im Vortrag keine Praxistipps gegeben werden:

- Feinmotorische Defizite
- Aufmerksamkeitsstörungen
- Konzentrationsstörungen

Erklärungsstarke Gründe, zu denen im Vortrag Praxistipps gegeben werden:

- Motivation
- Prüfungsangst
- Selbstreguliertes Lernen/Lernstrategien

Motivation

Ansatzstellen:

- Steigerung des Anreizes
- Steigerung der Erfolgserwartung
- Förderung der Planungsfähigkeit
- Förderung der Handlungsdurchführung
- Förderung der Handlungsbewertung

Steigerung des Anreizes

- Eltern sind Modelle
- Richtig Loben

Steigerung der Erfolgserwartung

- Individuelle Bezugsnorm / Fokus auf Fortschritten
- Kultur einer flexiblen Begabungstheorie

Förderung der Planungsfähigkeit

- Zielsetzungskultur
- Vermittlung von Handlungsmöglichkeiten (informatives Lob, Lob des Lernprozesses)

Förderung der Handlungsdurchführung

- Vermittlung von Lernstrategien
- Selbstbeobachtungsfähigkeiten

Förderung der Handlungsbewertung

- Integration des Wissens in den Alltag
- Reattribuierung

Attributionen

Attributionen = Ursachenerklärungen

Fallbeispiel

Warum hast du eine schlechte Note in der Mathematik erhalten?

Junge: Ich habe Pech gehabt / Ich habe mich nicht angestrengt

Mädchen: In Mathe bin ich halt nicht so gut

Warum hast du eine gute Note in der Mathematik erhalten?

Junge: Mathe kann ich halt

Mädchen: Ich habe Glück gehabt

Ursachen können

- in uns verortet werden (Anstrengung, Verwendung bestimmter Lernstrategien)
- außerhalb von uns verortet werden (Aufgabenschwierigkeit, Zufall)

Ursachen können

- stabil sein (Begabung)
- variabel sein (Anstrengung, Verwendung bestimmter Lernstrategien, Zufall)

Es gilt:

Erfolge sollten internal attribuiert werden

Misserfolge sollten variabel attribuiert werden

Möglichkeit der Eltern zur Reattribution:

- Verbale Kommentierungen von Leistungsergebnissen
- Modellwirkungen

Zusätzliche Möglichkeit für Lehrkräfte:

- Schriftliche Kommentierungen

Selbstreguliertes Lernen / Lernstrategien

Förderung von Wissen über

- Strategien
- Selbst
- Fach
- Aufgabenstellungen

Zwei alternative Einteilungen von Lernstrategien:

Erstens:

- Wiederholungsstrategien
- Organisationsstrategien
- Elaborationsstrategien

Zweitens:

Prä-, Online-, Poststrategien

Es gilt:

- Höchstens drei Lernstrategien auf einmal
- Lernstrategien müssen gut eingeübt werden
- Lernstrategien werden nicht eingesetzt, wenn ihr Sinn nicht erkannt wird
- Reihenfolge des Lernens: Informieren, Modellieren, Anwendung mit Feedback