

# Spielerisch Mathematik

Lehrkraft: StR Christian Gnahn

Leitfach: Mathematik

## 1. Studien- und Berufsorientierung (11/1)

## 2. Spielerisch Mathematik (11/2 und 12/1)

Zielsetzung des Projekts:

- Die Schüler sollen eigene interaktive mathematische Konzepte entwickeln, die auf nachvollziehbaren Algorithmen beruhen.

Halb-jahre	Tätigkeit der Schüler und der Lehrkraft	Formen der Leistungserhebungen
11/1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematik der Studien- und Berufsorientierung (Bedeutung, Kriterien, mögliche Vorgehensweisen)</li> <li>• Schülerelbsteinschätzung</li> <li>• persönliche Recherchen über Studiengänge bzw. Berufsbilder</li> <li>• Entwickeln einer eigenen, möglichst realistischen beruflichen Perspektive und eines Alternativplans</li> </ul>	<i>(Dieser Abschnitt wird im Mehrlehrermodell von anderen Kollegen übernommen)</i>
11/2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung von Beispielen</li> <li>• Benutzte Algorithmen in populären Spielen</li> <li>• Ideensammlung und Ausführungsideen</li> <li>• Festlegung der Themen</li> </ul>	Beobachtungen: Einbringen von eigenen Ideen; Beteiligung an Gesprächen; Besonderheiten, die das Projekt voranbringen; Fähigkeit, auf andere einzugehen
12/1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellung eigener Spiele</li> <li>• Präsentation der eigenen Spiele</li> </ul>	Konzept/ Portfolio Präsentation Ausarbeitung

Externe Partner, die eventuell beteiligt werden könnten

- Kollegen anderer Schularten, die bereits Erfahrungen mit der Verwendung von Spielen im Unterricht besitzen
- Fachbereich Mathematikdidaktik einer Hochschule