

Beispiel 4: 3-tägig (3-Tage-Block)

Erstellen eines Lernspiels in Mathematik

- **Zielgruppe:**
 - o Alle Mittelschülerinnen und Mittelschüler
 - o Bedarf bei Sicherung der Grundlagen in Mathematik

- **Fachliche Grundlage:**
 - o LehrplanPLUS der Mittelschule:

- **Dauer:**
 - o 3 Tage
 - o i. d. R- 9 Uhr bis 13 Uhr

- **Inhalt:**
 - o Projekttag
 - o Wiederholung, Vertiefung der Grundlagen im Fach Mathematik

- **Eingesetzte Kräfte, z. B.:**
 - o ehemalige Teamlehrkräfte, Studenten, Pensionisten, Honorarkräfte, usw.

- **Besonderheit:**
 - o Erstellen von Lernmaterial, das im Anschluss in der Klasse/Schule benützt werden kann
 - o gleichzeitiges Wiederholen mathematischer Grundlagen

Tag	Inhalte	Eingesetztes Personal
Montag bis Mittwoch 9 Uhr bis 13 Uhr	<ul style="list-style-type: none">- Festlegung, wie das erstellte Spiel aussehen soll (analog, digital, Brettspiel, Würfelspiel usw.)- Festlegen der mathematischen Themenbereiche, die einfließen sollen (z. B. Grundrechenarten, Kopfrechnen, Formeln, Bruchrechnen, usw.)- Finden, zusammenstellen, ausdenken und durchrechnen von geeigneten Aufgaben.- Erstellen des Spiels (z. B. Spielplan, Aufgabenkarten, Lösungen, Spielregeln usw.)- Ausprobieren des Spiels	ehemalige Teamlehrkräfte, Studenten, Pensionisten, Honorarkraft, usw.

Beispiel einer konkreten Ausgestaltung „Kartenspiel mit Schätzaufgaben“

1. Tag:

- Lehrkraft präsentiert einige altersgemäÙe Schätzaufgaben im Plenum
- Hintergrundinformationen zu Schätzaufgaben, ursprüngliche Idee
- Ideensammlung in Gruppen – Gestaltung von Aufgaben, Schüler kreieren passende Lösungsvorschläge dazu, Schülerinnen und Schüler stellen anderen Gruppen die Ergebnisse vor, Lehrkraft moderiert

2. Tag:

- Fortsetzung der Erarbeitungsphase in Gruppen; erneutes Vorstellen der Ergebnisse
- Festlegung des Formats z.B. als Kartenspiel mit „echten“ Karten (Vorderseite der Karte: Aufgabe mit passenden Bilder, Rückseite: Lösungsvorschläge) oder auch als App/Anwendung am PC
- Beginn der Ausarbeitung des Kartenspiels

3. Tag:

- Ausarbeitung des Kartenspiels (z.B.: Druck, Laminieren...)
- Anwendung in Probedurchläufen
- Überlegungen: Vorstellungen des Kartenspiels zu Jahresbeginn, z.B. über Schullautsprecher, Ausleihmöglichkeit für alle Klassen, Anwendung zu Stundenbeginn oder in Vertretungsstunden
- Abschluss/Reflexion

weitere Ideen:

- Erstellen eines mathematischen „Parcours“ für die Schule:
 - o In drei Tagen werden Stationen erarbeitet, an denen unterschiedliche mathematische Fähigkeiten und Fertigkeiten gefragt sind (z. B.: Masse schätzen, Körper erföhlen...).
 - o Spätere Umsetzung: Klassen der Schule kommen in Gruppen in ein Klassenzimmer, führen Stationen durch, Lerngruppe der Erarbeitung dient als Stationenkontrolle und vergibt Punkte
 - o Abschluss: Auswertung und Preisvergabe
- Kreieren eines mathematischen Adventkalenders:
 - o In drei Tagen werden mathematische Aufgaben mit Material für Dezember erstellt (jeden Tag eine neue Aufgabe – Differenzierung in Jahrgangsstufen 5 bis 7 und 8/9 möglich)
 - o Aufgaben werden dann in allen Klassen als Gruppe oder Einzel gelöst, jeweilige Lehrkraft der Klasse moderiert dieses tägliche „Ritual“
 - o Abschluss: Auswertung mit Punkten und Preisen