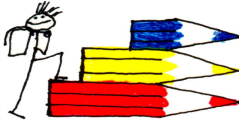


<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Sekundarstufe</p>  <p><b>SINUS-Hamburg</b> Kompetenzsteigerung im Mathematikunterricht der Sekundarstufe</p>	<p><b>Unterrichtseinheit/Lernsituation:</b> <i>Glücksspiele</i></p> <p><b>Klassenstufe:</b> 6</p> <p><b>Bezug zum Kompetenzraster:</b> <i>Daten und Zufall A1.2; A1.3</i></p> <p><b>Namen der Gruppenmitglieder:</b> <i>Kerstin Lenz</i></p>
--	--

<b>Grundidee der Einheit</b>	<i>Während einer Projektwoche ein Spiel erfinden und entwerfen</i>
<b>Konkrete, inhaltliche Anforderungen der Einheit (siehe auch Checkliste)</b>	
<b>Bezug zu den allgemeinen Kompetenzen</b>	
<b>Ablauf und Dauer der Einheit</b>	<i>Projektwoche</i>
<b>Basiswissen und Basiskönnen, das in dieser Einheit gut wiederholt werden kann</b>	
<b>Geeignete Arbeits- und Sozialformen, Methoden</b>	<i>Gruppenarbeit</i>
<b>Vorschläge zur Differenzierung in G- und E-Niveau</b>	
<b>Bezug zu anderen Fächern, außerschulische Lernorte, Kooperationspartner</b>	
<b>Geeignete Materialien (Lehrbuch, Zusatzmaterialien)</b>	
<b>Leistungsüberprüfung und Leistungsbewertung</b>	
<b>Herkunft der Einheit und Quellen (Autoren, Fachzeitschriften u. a.)</b>	

Anregung aus: Mathematik – Anregungen und Beispiele für ein schulinternes Curriculum, Landesinstitut für Schule Bremen, 2008