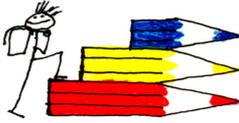


<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Sekundarstufe</p>  <p><b>SINUS-Hamburg</b> Kompetenzsteigerung im Mathematikunterricht der Sekundarstufe</p>	<p><b>Unterrichtseinheit/Lernsituation:</b> <i>Gewinnen und Verlieren</i></p> <p><b>Klassenstufe:</b> 6</p> <p><b>Bezug zum Kompetenzraster:</b> <i>Zahl A1.2; 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>Untersuchen von Glücksspielen; Bruchrechnung über Wahrscheinlichkeiten</i>
<b>Konkrete, inhaltliche Anforderungen der Einheit (siehe auch Checkliste)</b>	
<b>Bezug zu den allgemeinen Kompetenzen</b>	<i>Probleme mathematisch lösen; Modellieren; Argumentieren und kommunizieren</i>
<b>Ablauf und Dauer der Einheit</b>	
<b>Basiswissen und Basiskönnen, das in dieser Einheit gut wiederholt werden kann</b>	
<b>Geeignete Arbeits- und Sozialformen, Methoden</b>	
<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>	<i>Wahrscheinlichkeitsgeräte</i>
<b>Leistungsüberprüfung und Leistungsbewertung</b>	
<b>Herkunft der Einheit und Quellen (Autoren, Fachzeitschriften u. a.)</b>	<i>Klett Mathelive 6</i>

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