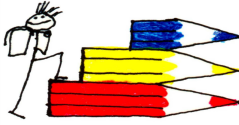


<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Sekundarstufe</p>  <p>SINUS-Hamburg Kompetenzsteigerung im Mathematikunterricht der Sekundarstufe</p>	<p>Unterrichtseinheit/Lernsituation: <i>Gewinnen und Verlieren</i></p> <p>Klassenstufe: 6</p> <p>Bezug zum Kompetenzraster: <i>Zahl A1.2;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

Grundidee der Einheit	<i>Untersuchen von Glücksspielen; Bruchrechnung über Wahrscheinlichkeiten</i>
Konkrete, inhaltliche Anforderungen der Einheit (siehe auch Checkliste)	
Bezug zu den allgemeinen Kompetenzen	<i>Probleme mathematisch lösen; Modellieren; Argumentieren und Kommunizieren</i>
Ablauf und Dauer der Einheit	
Basiswissen und Basiskönnen, das in dieser Einheit gut wiederholt werden kann	
Geeignete Arbeits- und Sozialformen, Methoden	
Vorschläge zur Differenzierung in G- und E-Niveau	
Bezug zu anderen Fächern, außerschulische Lernorte, Kooperationspartner	
Geeignete Materialien (Lehrbuch, Zusatzmaterialien)	<i>Wahrscheinlichkeitsgeräte</i>
Leistungsüberprüfung und Leistungsbewertung	
Herkunft der Einheit und Quellen (Autoren, Fachzeitschriften u. a.)	<i>Klett Mathelive 6</i>

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