

Städtische Gesamtschule Heiligenhaus  
7-5-Daten

Städt. Gesamtschule Heiligenhaus	Schulinternes <b>CURRICULUM</b> für das <b>FACH</b>	Mathematik	<b>Schuljahr 2012-13</b>
	<b>JAHRGANG</b>	7	
<b>TITEL</b> (Unterrichtsvorhaben /Lernsituation)			Zeitbedarf (Std./Wochen)
<b>Glücksspiele – Daten und Wahrscheinlichkeiten</b> (mathe live 7 Kap. 3 S. -)			4 Wochen
<b>Fachliche GEGENSTÄNDE/Inhalte</b>	<b>SKIZZE des Unterrichtsvorhabens</b>	<b>ARBEITSTECHNIKEN</b>	
- Laplace-Zufallsgeräte - Häufigkeits- und Strichliste - Absolute und relative Häufigkeit - Diagramme und Bäume - Wahrscheinlichkeit verschiedener Ereignisse - ein- und mehrstufige Zufallsexperimente - Kombinatorik	- Verschiedene Zufalls- und Spielgeräte untersuchen - lange Versuchsreihen: Strichlisten, absolute <i>und relative Häufigkeit</i> - <i>Darstellung im Diagramm</i> - Wahrscheinlichkeiten verschiedener Spielgeräte ermitteln - Ereignis/Gegenereignis - mehrstufige Münz- und Würfelwürfe ( <i>versch. Kombinationen</i> ) - Baumdiagramme	Daten sammeln Diagramme erstellen Baumdiagramme TR PC Programm: Excel	
<b>Verknüpfte BEREICHE des Faches</b>	Erstellt von ROD	<b>UNTERRICHTSMETHODEN</b>	
Prozentrechnung, Brüche, Dezimalzahlen, Kombinatorik, Geometrie, Funktionen,		Spielformen, Experimente PA, GA, Präsentationen	

Arbeit an folg. PROZESSORIENTIERTEN KOMPETENZEN	Arbeit an folg. INHALTSBEZOGENEN KOMPETENZEN
<p><b><u>Argumentieren/Kommunizieren:</u></b>  <b>Lesen:</b>            Informationen aus einfachen mathematikhaltigen Darstellungen herausziehen, <i>strukturieren und bewerten</i>  <b>Kommunizieren:</b>            Lösungswege, Argumentationen und Darstellungen vergleichen <i>und bewerten</i>  <b>Präsentieren:</b>            Lösungswege in kurzen, vorbereiteten Beiträgen präsentieren  <b>Vernetzen:</b>            Ober- und Unterbegriffe angeben;            Beispiele und Gegenbeispiele als Beleg anführen  <b>Begründen:</b>            mathematisches Wissen für Begründungen nutzen, <i>auch in mehrschrittigen Argumentationen</i></p> <p><b><u>Problemlösen:</u></b>  <b>Lösen:</b>            Vorgehensweise zur Lösung eines Problems planen und beschreiben; zum Lösen mathematischer Standardaufgaben Algorithmen nutzen <i>und ihre Praktikabilität bewerten (E); mehrere Lösungen und Lösungswege bei einem Problem überprüfen (E);</i> verschiedene Darstellungsformen zur Problemlösung nutzen  <b>Reflektieren:</b>            Ergebnisse durch Plausibilitätsüberlegungen, Überschlagsrechnung oder Skizzen überprüfen und bewerten, Lösungswege auf Richtigkeit und Schlüssigkeit überprüfen</p> <p><b><u>Werkzeuge:</u></b>  <b>Berechnen:</b>            Taschenrechner nutzen</p>	<p><b><u>Stochastik:</u></b>  <b>Erheben:</b>            Datenerhebungen planen und durchführen; Tabellenkalkulation nutzen  <b>Darstellen:</b>            Baumdiagramme als kombinatorische Technik  <b>Auswerten:</b>            relative Häufigkeiten von langen Versuchsreihen zur Schätzung von Wahrscheinlichkeiten nutzen</p> <p style="text-align: center;"><b>(Achtung : kursiv → nur E-Kurs)</b></p>

MEDIEN	ZUSATZMATERIALIEN	PRODUKT/Leistungsbewertung
Geometrische Körper Karten, Münzen, Würfel, Drehscheiben TR, PC (Tabellenkalkulation) Spielbögen Lehrerband		Klassenarbeit
<b>Zusammenarbeit mit Fächern</b>	<b>Vorüberlegungen für Unterrichtspartituren</b>	
<b>Anmerkungen:</b>		