

LIFT-Szenarien: IM UNTERRICHT

IM ÜBERBLICK		
Titel: Math-Fight-Turniere		
Erstellt von: Roland Tober	Schule: MS St. Georgen/Walde	Schulstufe: 6
Unterrichtsfach: Mathematik	Sozialform: <input checked="" type="checkbox"/> Klasse <input type="checkbox"/> Gruppe <input type="checkbox"/> Einzelarbeit	Zeitungsumfang: kurze Sequenzen im Unterrichtsjahr verteilt
Verwendete Funktionalitäten, Webseiten, Apps,...: App „Math-Fight“		
Lehrplanbezug/Kompetenzen: Kopfrechnen		
Tätigkeitsfelder:		
<input type="checkbox"/> Präsentieren	<input checked="" type="checkbox"/> Üben	<input type="checkbox"/> Visualisieren
<input type="checkbox"/> Publizieren	<input type="checkbox"/> Testen	<input type="checkbox"/> Umfragen
<input type="checkbox"/> Kommunizieren	<input checked="" type="checkbox"/> Spielen	<input type="checkbox"/> Feedbacks
<input type="checkbox"/> Kooperieren	<input type="checkbox"/> Gestalten	<input type="checkbox"/> ...
Erwartetes Ziel bzw. Endprodukt: Schnelles und sicheres Kopfrechnen		



Rund um den Einsatz

Aufgabenstellung/Tablet-Einsatz

Die Schüler nutzen die App „Math-Fight“ auf dem Tablet für Kopfrechen-Wettbewerbe.

Vorbereitung

Die Schüler benötigen paarweise jeweils 1 Tablet und 1 Turniertisch.

Umsetzung

Die Turniertische werden durchnummeriert und mit jeweils einem Tablet bestückt (die Tablets bleiben auf dem Tisch). Die SchülerInnen werden dann einem Platz zugeteilt und spielen gegeneinander eine Runde Math-Fight. Nachdem alle fertig sind, wechseln alle SiegerInnen zum Tisch mit der um 1 höheren Nummer, die Verlierer zum Tisch mit der um 1 niedrigeren Nummer. Der Sieger/die Siegerin auf Tisch 1 und der Verlierer/die Verliererin auf dem letzten Tisch bleiben sitzen.

(Bei ungerader Anzahl sitzt nur 1 Spieler auf dem letzten Tisch und steigt in der nächsten Runde auf jeden Fall zum vorletzten Tisch auf).

Nach wenigen Runden werden sich die besseren Kopfrechner nach oben arbeiten und die schwächeren Kopfrechner sich bei den unteren Tischen einfinden – jedenfalls ergeben sich dann Duelle etwa gleich starker Kopfrechner.

Natürlich sind auch Turniermodi „Jeder-gegen-jeden“ möglich.

Potential für den Tablet-Einsatz

Wettbewerbe sind grundsätzlich motivierend, der Umgang mit Erfolg und Misserfolg ein wichtiger Aspekt in der Persönlichkeitsentwicklung.

Herausforderung bei der Umsetzung

Diese Turniere sollten regelmäßig stattfinden, damit die Regeln nicht jedes Mal erklärt werden müssen.

Fazit der Erstellerin/des Erstellers

Die Wettbewerbssequenzen können bei regelmäßiger Anwendung einfach im Unterricht eingebaut werden – die SchülerInnen waren sehr motiviert und es kommt rasch eine richtige Turnierstimmung auf.

Infos, Tipps & Tricks

Diese Turniermodi eignen sich natürlich auch für andere Apps, bei denen man gegeneinander spielen kann. Die Dauer der einzelnen Runden darf aber nicht zu lange sein.

