

Kategorien: Luise, Klasse 7, Mathematik, überfachlich, Lernhandeln

Lernende starten zügig in Einzelarbeitsphase mithilfe von Ampelbecher

Zahlen sind in Sekunden angegeben

Kandidatin	Messung 1			5 Minuten	
A	30	85	174	265	gelb
B	30				grün
C	5				grün
D	28				grün
E	38	176	246		rot
F	30	200	270		grün
G	130	244			grün
H	30	190	220		grün
I	30	185	240		grün
J	40				grün
K	10				grün

Wie schnell wird eine Aufgabe gelöst in den Teilschritten:
 1. Schwierigkeitseinstufung
 2. Gegeben / Gesucht
 3. Lösungsbeginn

Methode	Ampelbecher
Knacknuss	Im Mathematikunterricht stellt sich immer wieder das Problem, dass SuS nicht mit dem Lösen einer Aufgabe beginnen und viel Zeit verloren geht, bis sie starten. Sie sind unkonzentriert, vielleicht demotiviert und laut.
Ziel	Lernende starten zügig in Einzelarbeitsphase
Zeitbedarf	<u>Vorbereitung:</u> < 1h <u>Durchführung:</u> < 5 min <u>Datenauswertung:</u> < 5 min (Besprechen der Auswertung: Welche Stolpersteine sind aufgetreten? Wie kannst du sie beseitigen?)
Material	Ampelbecher, Stoppuhr z.B. am Smartboard
Methode detailliert	Mit Hilfe der Ampelbecher entsteht ein Wettbewerb und die SuS beginnen schneller. Zu Beginn einer Aufgabe stehen die Becher auf gelb. Sobald die Aufgabe verstanden ist, beginnt die Lösung (Becher auf grün). Bleibt jemand hängen, stellt er auf rot (für die Lehrperson eine Rückmeldung, dass Hilfe benötigt wird). Muss man nochmals studieren aber benötigt keine Hilfe, so kommt wieder gelb zum Zug. Vorne an der Tafel läuft eine Uhr 5 Minuten lang mit, um die Zeit zu erfassen. Die Zeiten werden von den SuS notiert, die Lehrperson erfasst sie nachher in Excel. Damit kann der Fortschritt über mehrere Aufgabenbearbeitungen sichtbar gemacht werden.
Urheberschaft	Die Methode wurde entwickelt, erprobt und dokumentiert von Bernhard Krempel im Fach Mathematik mit SuS der 7. Klasse an der Oberstufe Goldach.