**Didaktische Hinweise zum Moove-Kurs „Besuch im Freizeitpark: Berechnen Sie den Preis Ihrer Eintrittskarte!“**

In diesem Moove-Kurs wird der Umgang mit linearen Gleichungen auf dem DQR3-Niveau thematisiert.

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Sachverhalte mittels linearer Gleichungen. Diese werden anhand eines Beispiels eingeführt, in dem der Preis einer Eintrittskarte für einen Freizeitpark berechnet wird. Der Einsatz der Materialien bietet sich beispielsweise im ersten Schuljahr der Berufsfachschule an.

In methodischer Hinsicht sind im vorliegenden Lernkurs neben Einzelarbeitsphasen auch verschiedene kollaborative Arbeitsformen abgebildet, sodass auch kollaborative Prozesse im Unterricht gefördert werden können.

Die Materialien dieses Lernthemas beziehen sich auf die folgenden mathematischen Kompetenzen:

* K2: Probleme mathematisch lösen
* K3: Mathematisch modellieren
* K4: Mathematische Darstellungen verwenden
* K5: Mit symbolischen, formalen und technischen Elementen der Mathematik umgehen

Vor dem Einsatz dieses Lernkurses sollten Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern bereits das Thema „Rechnen mit Termen“ besprochen haben.

Zu Beginn des Lernkurses werden die Schülerinnen und Schüler auf das zu Grunde liegende Lernbeispiel des Kurses eingestimmt:

*„Max lädt seine Freunde in den Freizeitpark ein. Er kauft vier Eintrittskarten.  
Für Essen und Getränke gibt er insgesamt noch 40 Euro aus. Am Ende des Tages hat Max 96 Euro bezahlt.  
Berechnen Sie den Preis einer Eintrittskarte.“*

Durch den nachfolgend abgebildeten Advance Organizer können sich die Schülerinnen und Schüler einen visuellen Überblick über das Lernthema verschaffen. Flankierend dazu listet die Lernwegeliste alle zu fördernden fachlichen wie auch überfachlichen Teilkompetenzen als „Ich kann“-Formulierung auf.

Das Lernthema ist in vier aufeinander aufbauende Lernschritte gegliedert. Innerhalb dieser Lernschritte werden sowohl fachliche als auch überfachliche Kompetenzen vermittelt. Die Lernmaterialien sind in großen Teilen binnen- und niveaudifferenziert gestaltet.

Am Ende der Bearbeitung des Lernthemas entsteht ein selbsterstelltes Video als Lernprodukt bzw. Handlungsergebnis, in welchem die zu Beginn eingeführte Aufgabe mittels einer linearen Gleichung zur Berechnung des Preises einer Eintrittskarte schrittweise gelöst wird.

Alle Motivationen sowie Arbeitsaufträge sind so ausgestaltet, dass die Lernenden stets das Gefühl der Machbarkeit haben und einen hohen Grad an Selbstwirksamkeit erfahren. Sowohl auf individueller als auch kooperativer Ebene werden die Schülerinnen und Schüler durch die sprachsensibel formulierten Arbeitsaufträge aktiviert und gelangen rasch ins Handeln.

Hinweise zur Umsetzung:

* Insofern die im Kurs eingepflegten interaktiven Elemente keine Moodleaktivitäten darstellen, müssen diese vor dem unterrichtlichen Einsatz neu erstellt werden. Hierbei handelt es sich um die folgenden Elemente:
  + Begrüßung
    - Arbeitsauftrag 1: Lerntempoduett (Oncoo)
    - Arbeitsauftrag 4: Kartenabfrage (Oncoo)
  + Lernschritt 1:
    - Arbeitsauftrag 1: Lerntempoduett (Oncoo)
    - Reflexion: Zielscheibe (Oncoo)
  + Lernschritt 2:
    - Arbeitsauftrag 1: Lerntempoduett (Oncoo)
  + Lernschritt 3:
    - Arbeitsauftrag 1: Lerntempoduett (Oncoo)
    - Arbeitsauftrag 3: Lerntempoduett (Oncoo)
  + Lernschritt 4:
    - Arbeitsauftrag 1: Lerntempoduett (Oncoo)
  + Reflexion:
    - Zielscheibe (Oncoo)
  + Vertiefen und Vernetzen:
    - Zufallsgenerator Gruppenarbeit (Ultimatesolver)
* Die am Ende des Lernthemas eingesetzte Reflexion ist mit dem Tool „Minnit“ realisiert. Diese Umfrage muss von der Lehrkraft angepasst werden. (minnit-bw.de 🡺 Umfragebibliothek 🡺 alle Umfragen 🡺 Suchen 🡺Reflexion Freizeitpark 🡺 kopieren.)