

LERN
KUNST.
methode



Dauer	60 Min.
Sozialform	Gruppe
Material	Sachaufgaben, Stifte, Papier

Lernpotenzial bestimmte Wörter in Sachaufgaben zu bestimmten Rechenarten zuordnen

Ablauf Die Lernenden lesen sich unterschiedliche Sachaufgaben durch und sammeln in der Gruppe mithilfe der Trainer_innen unterschiedliche Ausdrücke, die für bestimmte Rechenoperationen stehen.

Beispiele:

Addition: dazugewinnen, ansparen, geschenkt bekommen, um...größer werden


Subtraktion: wegnehmen, schenken, ausgeben, herausnehmen, verlieren

Multiplikation: vervielfachen, dreimal so..., malnehmen

Division: teilen, gerecht teilen, aufteilen, halbieren, dritteln

Anschließend erfinden die Lernenden im Zusammenhang mit ihren Märchenfiguren lustige Begriffe für die unterschiedlichen Rechenoperationen.

Erweiterung

Lernfeld	ende gut – alles gut / Methode
	02_ Mehrsprachige Textaufgaben

Dauer	60 Min.
Sozialform	Kleingruppen, Gruppe
Material	Papier, Stifte

Voraussetzung soziales lernen **01_Mein Märchenfigur**, mathematik **01_Schenken heißt minus**

- Lernpotenzial**
- Textrechnungen verstehen
 - eigene Textrechnungen formulieren
 - die eigene Sprachen- und Mathematikkompetenz sichtbar machen
 - eigene Ressourcen zum Lösen von Textaufgaben einsetzen

Ablauf

Die Lernenden setzen sich zunächst allgemein mit Textaufgaben auseinander und bekommen mehrmals die Aufgabe sie in ihre jeweiligen Erst-und Zweitsprachen zu übersetzen und mit Lösungswegen zu experimentieren. Die im Vorfeld (mathematik **01_Schenken heißt minus**) erarbeiteten Ausdrücke für unterschiedliche Rechenoperationen werden eingearbeitet.

In einem nächsten Schritt sollen sich die Lernenden im Zusammenhang mit ihren Märchenfiguren eine passende Textaufgabe ausdenken und diese in Kleingruppen in ihren Erstsprachen aufschreiben und einen entsprechenden Lösungsweg (den sie möglicherweise aus ihren Herkunftsländern kennen) entwickeln. Anschließend werden die Textaufgaben im Plenum in alle im Kurs vorhandenen Erstsprachen übersetzt und mit unterschiedlichen Lösungswegen gerechnet.

Erweiterung

Lernfeld	ende gut – alles gut / Methode
II	05_Es war einmal

Dauer	40 Min.
Sozialform	Gruppe, Einzelarbeit
Material	Stifte, Papier

Voraussetzung soziales lernen 01_ Meine Märchenfigur

Lernpotenzial

- sich mit der Zeitrechnung auseinandersetzen
- unterschiedliche Begrifflichkeiten rund um Zeit und Zahlen kennenlernen
- die römischen Zahlen
- die Begriffe vor und nach Christus anwenden

Ablauf

Unterschiedliche Begrifflichkeiten rund um das Thema Zeit und Zahlen werden vorgestellt: Die römischen Zahlen, die Monatszahlen, die Begriffe vor und nach Christus, Quartal, „Siebziger Jahre“, 19. Jahrhundert etc.

Welche weiteren Fragen gibt es zum Thema Jahreszahlen und Zeitrechnung?

Die Lernenden legen ein Geburtsjahr für ihre Märchenfiguren fest. Dann werden unterschiedlichste Berechnungen angestellt: um wie viel bin ich älter oder jünger als meine Figur? Wie viele Quartale, Jahrzehnte, Jahrhunderte, Jahrtausende liegen wir auseinander?

Es wird versucht, das eigene Geburtsjahr und das der Märchenfigur in römischen Ziffern zu schreiben.

Erweiterung

Gibt es in der Gruppe Lernende, die weitere Zahlenschriften anwenden können? Falls ja, können die oben beschriebenen Übungen auch in dieser Schreibart durchgespielt werden.

Dauer 60 Min.
 Sozialform Gruppe, Einzelarbeit
 Material Stifte, Papier


Voraussetzung soziales lernen **04_ Und sie lebten glücklich bis ans Ende**

Lernpotenzial

- die Zeit umwandeln
- die Zeit in Dezimalzahlen umwandeln
- Formeln ableiten

Ablauf Das Umwandelungssystem von Jahren zu Tagen zu Stunden zu Minuten und zu Sekunden wird wiederholt. Die Lernenden überlegen, in wie vielen Jahren sie ihre Ziele (soziales lernen **04_ Und sie lebten glücklich bis ans Ende**) erreichen wollen. Dann wandeln sie die Jahre in Tage, die Tage in Stunden, die Stunden in Minuten, die Minuten in Sekunden um. Zuerst wird die Umwandlung schrittweise gemacht, dann versuchen die Lernenden selbst, Formeln abzuleiten und verwenden diese.

Erweiterung

Lernfeld	ende gut – alles gut / Methode
	05_ Was machst du in 21.000 Minuten?

Dauer	60 Min.
Sozialform	Gruppe, Einzelarbeit
Material	Stifte, Papier

Voraussetzung **mathematik 04_ 1 Tag: 1440 Minuten**

Lernpotenzial die Zeit umwandeln

Ablauf Nachdem die Lernenden ihre eigenen Formeln zur Zeitumwandlung gefunden haben, wird folgendes Spiel gespielt: Eine Person macht eine beliebige Zeitangabe, zum Beispiel: „Was machst du in 21.000 Minuten?“. Alle anderen rechnen sich aus, wann das sein wird und schreiben auf, was sie an diesem Tag um diese Uhrzeit machen werden. Je nach Niveau dürfen Angaben in Sekunden, Minuten, Stunden, Tagen, Monaten oder Jahren gemacht werden.

Variante Das gleiche Spiel kann auch rückwärts gespielt werden. Z.B.: „Was hast du vor 516 Tagen gemacht?“

Dauer 40 Min.
Sozialform Gruppe
Material Stifte, Papier

Lernpotenzial die Zeit in Dezimalzahlen umwandeln

Ablauf Das Umwandlungssystem Stunden zu Minuten und zu Sekunden wird wiederholt. Die Lernenden wissen wie viel eine halbe, eine viertel, eineinhalb Stunden sind. Sie versuchen mithilfe der Uhr selbst ein Umwandlungssystem herauszufinden: aus 30 Minuten werden 0,5 Stunden.

- Was wird aus 15 Minuten?
- Was aus 90 Minuten?
- Wie viele Stunden sind ein halber Tag, also 0,5 Tage?

Erweiterung

Lernfeld	ende gut – alles gut / Methode	Anmerkung
■	01_Zeit in Listen	Warum man Zeit in Dezimalzahlen umwandeln muss, erschließt sich bei der Eingabe in Excelsheets