

$\frac{3}{4}$

ZP: Meine Spielideen zum Thema Brüche-2

Mathematik Bruchrechnen M 5, 6

Name Lernpartner/in:

Name Lernbegleiter/in:

Datum:

Bewertungsbogen Projekt Nr. 2 (FLK):

Erstelle eine Dokumentation zu deiner Spielidee zum Thema Brüche.

Sprich deine Ideen mit deiner Lehrkraft ab.

Bewertungshinweise

Je nach Art deines Projektes gibt es verschiedene Kriterien, die bewertet werden. Hier ist eine Auflistung, die dir helfen kann, wichtige Kriterien bei der Erstellung deines Projektes zu bedenken.

Visuelle Produkte (Infotafeln, Broschüren, etc.)

- Ist das Layout ansprechend?
- Ist die Sprache korrekt?
- Sind die Informationen korrekt?
- Wurden die Informationen zielgerichtet aufbereitet?
- Sind Farben, Bilder, Formen und Texte sinnvoll und ästhetisch eingesetzt worden?
- Werden Quellen angegeben?

Auditive Produkte (Führungen, Audio-Guides, etc.)

- Wird deutlich gesprochen?
- Wird auf die Fragen der Besucher eingegangen?
- Wirkt der / die Sprecher:in kompetent?
- Sind die Informationen korrekt?
- Sind die Informationen zielgruppengerecht?
- Ist der / die Sprecher:in freundlich und zugewandt?

Hinweis

Deine Mühe und die Qualität deines Produktes bestimmen, ob du den **MS, RS oder ES** in diesem Themenbereich absolvierst. Sieh zur Orientierung dazu auf der **folgenden Seite** nach den Bewertungskriterien.



Bewertungsbogen Projekt Nr. 2 (FLK):

| | M (max. Note 4) | R (Note 3) | E (Note 2 oder 1) |
|--|--|--|--|
| Richtigkeit der Inhalte | Die Brüche und ihre Darstellungen sind größtenteils korrekt. | Die Brüche und ihre Darstellungen sind korrekt und vollständig. | Die Brüche, Darstellungen und Erklärungen sind korrekt und präzise. |
| Anzahl der erstellten Spielelemente | Mindestens 15 Spielelemente wurden erstellt. | 20 Spielelemente wurden erstellt. | Mehr als 20 Spielelemente wurden erstellt. |
| Vielfalt der Aufgaben | Einfache Aufgaben mit wenigen Variationen. | Vielfältige Aufgaben mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden. | Sehr vielfältige Aufgaben, die unterschiedliche Konzepte abdecken. |
| Kreativität und Gestaltung | Das Spiel ist funktional gestaltet. | Das Spiel ist ansprechend und durchdacht gestaltet. | Das Spiel ist sehr kreativ und detailreich gestaltet. |
| Spielanleitung | Die Anleitung erklärt die Grundregeln verständlich. | Die Anleitung ist klar und umfasst alle notwendigen Details. | Die Anleitung ist umfassend, klar und bietet zusätzliche Hinweise. |
| Dokumentation der Vorgehensweise | Die Dokumentation beschreibt die grundlegenden Schritte. | Die Dokumentation ist detailliert und erklärt die Vorgehensweise gut. | Die Dokumentation ist sehr detailliert und reflektiert den Prozess. |
| Einsatz der Fachbegriffe | Fachbegriffe werden größtenteils korrekt verwendet. | Fachbegriffe werden korrekt und passend verwendet. | Fachbegriffe werden präzise und umfassend verwendet. |
| Bezug zum Alltag | Einige Aufgaben haben Bezug zu Alltagssituationen. | Viele Aufgaben haben einen klaren Bezug zu Alltagssituationen. | Die meisten Aufgaben haben einen starken Bezug zu Alltagssituationen. |
| Schwierigkeit und Anspruch | Das Spiel hat einen geringen Schwierigkeitsgrad. | Das Spiel hat einen angemessenen Schwierigkeitsgrad. | Das Spiel hat einen hohen Schwierigkeitsgrad und fordert die Spieler. |
| Lernzuwachs und Verständnis | Die Aufgaben fördern das grundlegende Verständnis von Brüchen. | Die Aufgaben fördern ein gutes Verständnis und das Anwenden von Brüchen. | Die Aufgaben fördern ein tiefes Verständnis und eine umfassende Anwendung von Brüchen. |