

Hilfe! Prüfungs-Lehrprobe: Sachaufgaben erfinden

Beitrag von „elfchen“ vom 7. Oktober 2004 20:12

Bin hilflos. Meine FL wird mir wohl das Thema "Rechengeschichten erfinden" für die Prüfung auf's Auge drücken. In einer 2. Klasse, recht untrainiert, was das Sachrechnen angeht. Ich habe noch weniger als 0 Ideen, vielleicht kann mir jemand von euch helfen?! Danke!

Beitrag von „leppy“ vom 7. Oktober 2004 20:30

Unsere Matheprofessorin hat uns für Rechengeschichten mal ein Beispiel gegeben, das klang in etwa so:

"Jan sieht einen Baum, an dem Äpfel hängen. Male. Schreibe. Rechne."

Daraufhin haben die Kinder meistens einen Baum mit Äpfeln gemalt (z.B. 10 Stück) und ein Kind davor. Geschrieben wurde sowas wie "Jan isst drei Äpfel." Gerechnet wurde dann $10-3=7$.

Man kann das also relativ einfach aufbauen.

Gruß leppy

Beitrag von „eulenspiegel“ vom 8. Oktober 2004 15:06

Also ich mache das gerade in der dritten Klasse.

Einfach eine Aufgabe stellen (z.B. 15-28) und dazu die Kids ne Story erzählen (bzw. aufschreiben lassen), anschließend legen wir das dann mit Material (ich arbeite nach Gerster, Zahlenbuch), danach dann die Rechenaufgabe und ein Antwortsatz.

Frag deine Kids doch einfach mal was ihnen zu dieser, jener Aufabe einfällt. Falls das für ne zweite zu schwer ist, dann leg ihnen verschiedene Bilder mit Rechenanlässen hin (Korb mit Äpfel, daneben liegen welche auf dem Boden / Bäckerregal mit verschiedenen Backwaren etc).

Gruß Annette, die nur mal ganz spontan losgeschrieben hat, ohne zu überlegen, was ne zweite leisten kann

Beitrag von „elefantenflip“ vom 8. Oktober 2004 22:07

Kannst du nicht eine Flohmarktsituation schaffen? einen Kaufladen oder ähnliches. Die Kinder kaufen, verkaufen und sammeln Erfahrungen.

Hinterher könnte man daraus Aufgaben entwickeln lassen oder zeichnen lassen. Diff hilfe wäre vielleicht ein Bild mit versch. Floh(markt) situationen (mir fällt ein Bilderbuch auf dem Markt ein), dass vielleicht anregen kann.

Auf alle Fälle glaube ich, dass im zweiten konkrete Erfahrungen am Anfang stehen müssen. Es ist oft sehr schwer, abstrakte Aufgaben zu berechnen.

flip