



Anlage zum Bildungsplan Stadtteilschule Jahrgangsstufen 5–11 Mathematik

zur Umsetzung der KMK-Strategie
„Bildung in der digitalen Welt“

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten

Unterrichtsentwicklung Mathematisch-naturwissenschaftlich-technischer Unterricht

Referatsleitung:

Britta Kieke

Fachreferentin:

Melanie Schakies-Ottenstein

<https://www.hamburg.de/bildungsplaene/>

Hamburg 2020

Anlage zum Bildungsplan Stadtteilschule / Jg. 5-11 / Mathematik

Digitalisierung verändert unsere Art zu leben, zu arbeiten und zu lernen. Digitale, miteinander vernetzte Medien sind zunehmend und oftmals unsichtbar in unseren Alltag integriert. Digitale Medien ersetzen analoge Verfahren oder gehen in ihnen auf. Sie erschließen neue Perspektiven in allen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Bereichen. Daraus ergeben sich Konsequenzen für die Bildung.

Bildungsprozesse verhalten sich zu einer Welt, die durch Digitalisierung geprägt ist. Um ihren Bildungs- und Erziehungsauftrag erfüllen zu können, müssen Schule und Unterricht adäquat auf die Herausforderungen einer Gesellschaft im digitalen Wandel reagieren. Die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz (KMK) (online unter: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> [14.08.2020]) definiert diejenigen Kompetenzen, die Kinder und Jugendliche in der Schule erwerben müssen, um aktiv, reflektiert und mündig an einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft teilhaben zu können. Diese Kompetenzen werden in sechs Bereichen zusammengefasst:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

Die in diesen Bereichen formulierten Kompetenzen sind nicht in einem eigenständigen Unterrichtsfach zu vermitteln, sondern werden zum integrativen Teil der Fachcurricula der Fächer. Die Entwicklung der Kompetenzen findet auf diese Weise, analog etwa zum Lesen und Schreiben, in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt. Schülerinnen und Schüler erwerben Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen und reflektieren die Auswirkungen und Herausforderungen der Digitalisierung. Der Beitrag zur „Bildung in der digitalen Welt“ eines jeden Unterrichtsfachs ist dabei unterschiedlich und folgt den spezifischen Merkmalen und Zielen des Fachs.

1. Bildung in der digitalen Welt – Mathematik

Im Fach Mathematik speichern Schülerinnen und Schüler Informationen, teilen sie miteinander und produzieren daraus einzeln oder gemeinsam eigene digitale Darstellungen. Sie lernen verschiedene digitale Werkzeuge kennen, mit denen sie mathematische Probleme lösen können und setzen diese bedarfsgerecht ein.

Der Einsatz neuer Technologien und Medien ermöglicht eine Entlastung von Routinearbeiten und ebnet somit der Behandlung realistischer Anwendungssituationen und dem Vernetzen von Inhalten (Leuders, 2017) den Weg. Durch häufige, digital gestützte Darstellungswechsel (z.B. Term, Tabelle oder Graph) können Schülerinnen und Schüler Begriffe besser ausbilden (Duval 2006, Laakmann 2013) und ein tiefgreifendes konzeptuelles Verständnis entwickeln.

Im Folgenden werden Möglichkeiten, Kompetenzen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ in den Unterricht zu integrieren, für den Rahmenplan Mathematik Stadtteilschulen dargestellt. Relevant für den Mathematik-Unterricht sind insbesondere folgende Kompetenzbereiche der KMK-Strategie:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
 - 1.1. Suchen und Filtern
 - 1.2. Auswerten und Bewerten
2. Kommunizieren und Kooperieren
 - 2.1. Interagieren
 - 2.2. Teilen
 - 2.3. Zusammenarbeiten
 - 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben
3. Produzieren und Präsentieren
 - 3.1. Entwickeln und Produzieren

- 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten
- 4. Schützen und sicher agieren
 - 4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren
- 5. Problemlösen und Handeln
 - 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
 - 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
 - 5.5. Algorithmen erkennen und formulieren
- 6. Analysieren und Reflektieren
 - 6.1. Medien analysieren und Bewerten

Ausgehend von den allgemeinen mathematischen Kompetenzen (K1: Mathematisch modellieren, K2: mathematisch argumentieren und kommunizieren, K3: Probleme mathematisch lösen, K4: mathematische Darstellungen verwenden; K5: mit symbolischen, formalen und technischen Elementen der Mathematik umgehen) werden in der folgenden Tabelle Beispiele für die Umsetzung in die unterrichtliche Praxis genannt, welche wiederum mit möglichen Leitideen/Inhalten (L1: Leitidee Zahl, L2: Leitidee Messen, L3: Leitidee Raum und Form, L4: Leitidee funktionaler Zusammenhang, L5: Leitidee Daten und Zufall) verknüpft werden.

2. Kompetenzen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
Mathematisch modellieren (siehe Rahmenplan K 1/ S. 26, L 3/ S. 32, L 4/ S. 33, L 5/ S. 34)		
1.1. Suchen und Filtern	... nutzen gezielt Suchstrategien, um in digitalen und analogen Umgebungen Informationen zur Beantwortung ihrer Fragen zu finden ... überprüfen die Plausibilität von Vermutungen an Beispielen, suchen Gegenbeispiele	Zielgerichtete Informationsrecherchen z. B. über Suchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineangeboten, in Bibliotheksangeboten, z. B. zu Mathe-Sachkontexten. Themenrelevante Informationen und Diagramme aus dem Internet kritisch lesen und verstehen.
1.2. Auswerten und Bewerten	... recherchieren und überprüfen Informationen selbstständig	Begrenzte Aussagekraft von Statistiken erkennen und verstehen. Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • aktuelle Daten zu Anlässen suchen (Preise, statistisches Material), • Geogebra-Arbeitsblätter zu vorgegebenen Themen suchen [geogebra.org/materials/], • Gestaltung von Preistabellen aus Verbrauchersicht betrachten.
6.1. Medien analysieren und bewerten	... erkennen und beurteilen interessen geleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen	
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	...nutzen passende digitale Werkzeuge, um zu modellieren und in die reale Welt zu übertragen (Modellierungskreislauf)	Sinnvolle und zielgerichtete Auswahl sowie die kritische Bewertung verschiedener digitaler Werkzeuge, die für eine Bearbeitung von realen Problemen hilfreich sein könnten. Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • Daten mit Hilfe von Tabellenkalkulation erfassen, • geometrische Figuren mit Hilfe dynamischer Geometriesoftware zeichnen,

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
		<ul style="list-style-type: none"> • Funktionen mit Hilfe von Funktionsplottern darstellen und untersuchen, • versch. Programme zur Lösung nutzen.
Mathematisch argumentieren und kommunizieren (siehe Rahmenplan K 2/ S. 27, L 1-5 möglich: je nach Unterrichtseinheit)		
2.1. Interagieren	... kommunizieren mit Anderen mit Hilfe verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten	Digitale Kommunikationswege, z. B. E-Mail, SMS, Messenger-Dienste oder Videochats nutzen. Dabei Unterschiede und Wirkungen von Kommunikationswegen kritisch beschreiben und diese für die eigenen Kommunikation zielgerichtet einsetzen.
2.2. Teilen	... teilen Dateien, Informationen und Links	Kooperationswerkzeuge verwenden und kritisch bewerten.
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren	... kennen Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen, reflektieren und berücksichtigen diese	Verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt zusammenstellen. Aufgabenpools und Übungsplattformen verwenden.
2.3. Zusammenarbeiten	... nutzen digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten	Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • mit Book Creator ein digitales Buch gestalten,
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	... nutzen öffentliche und private Dienste und bringen ihre Erfahrungen in kommunikative Prozesse ein	<ul style="list-style-type: none"> • Seiten mit Anwendungstools erstellen, • Lernvideos zu verschiedenen Themen, z. B. Verwendung eines CAS, mathematische Beweise, nutzen und kommentieren, • Lernvideos selber produzieren, • Digitale Klassenzeitung, Klassenblog, Podcast, • Dynamische Geometriesoftware und Tabellenkalkulation nutzen, • interaktive Arbeitsblätter mithilfe dynamischer Geometriesoftware entwickeln, • Präsentationen zu Fragestellungen, Präsentationsleistung.
3.1. Entwickeln und Produzieren	... präsentieren, veröffentlichen oder teilen Sachverhalte und Problemlösungen mit Hilfe verschiedener digitaler Werkzeuge	
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	... berücksichtigen bei eigenen und fremden Werken Urheber- und Nutzungsrechte	Bestimmungen des Datenschutzes bei der Erhebung von Statistiken beachten (Thematisierung rechtl. Vorgaben).
Probleme mathematisch lösen (siehe Rahmenplan K 3/ S. 28, L 1/ S. 30, L 3/ S. 32, L 4/ S. 33, L 5/ S. 34)		
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	... nutzen passende digitale Werkzeuge, um ihr Repertoire an Lösungsstrategien zu erweitern	Sinnvolle und zielgerichtet Auswahl sowie die kritische Bewertung und Nutzung verschiedener mathematischer Werkzeuge. Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • Websites mit mathematischen Inhalten suchen und nutzen, • Daten mit Hilfe von Tabellenkalku-

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
		lation erfassen, <ul style="list-style-type: none"> • Geometrische Figuren mit Hilfe dynamischer Geometriesoftware zeichnen; Hilfspotale nutzen, • Funktionen mit Hilfe von Funktionsplottern darstellen und untersuchen, • versch. Programme (siehe Empfehlungsliste) zur Lösung nutzen.
5.5. Algorithmen erkennen und formulieren	<p>... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems</p> <p>... beschreiben, wählen und bewerten Vorgehensweisen und Verfahren, denen Algorithmen bzw. Kalküle zu Grunde liegen</p>	<p>Kritische Untersuchung und Bewertung vorhandener, alltagsprägenden algorithmischer Verfahren.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Navigationengeräte (Dijkstra-Algorithmus), • Suchmaschinen (PageRank-Algorithmus), • Ampelschaltung. <p>Entwickeln eigener algorithmischer Verfahren.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Probleme formalisieren und beschreiben, • Computercode für vorhandene Probleme erstellen, • Programmierumgebungen anwenden (z.B. Roboter, Microcontroller-Boards).
Mathematische Darstellungen verwenden (siehe Rahmenplan K 4/ S. 28, L 2/ S. 31, L 3/ S. 32, L 4/ S. 33, L 5/ S. 34)		
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	<p>...nennen eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen und wenden diese situationsgerecht an</p> <p>... wählen unterschiedliche Darstellungsformen je nach Situation und Zweck aus und wechseln zwischen diesen</p>	<p>Sinnvolle und zielgerichtete Auswahl sowie die kritische Bewertung und Nutzung verschiedener Mathematik Apps als ergänzende, virtuelle Arbeitsmittel mit Hilfs- und Unterstützungsstruktur.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taschenrechner, Tabellenkalkulationsprogramme, Funktionsplotter und dynamische Geometriesoftware je nach Thema sinnvoll nutzen, • interaktive Arbeitsblätter mithilfe dynamischer Geometriesoftware bearbeiten oder weiterentwickeln, • wechselnde Darstellungsformen (algebraisch, grafisch, tabellarisch) zielgerichtet verwenden.
Mit symbolischen, formalen und technischen Elementen der Mathematik umgehen (siehe Rahmenplan K 5/ S. 29, L 1/ S. 30, L 3/ S. 32, L 4/ S. 33, L 5/ S. 34)		
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	<p>...nennen eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen und wenden diese situationsgerecht an</p>	<p>Virtuelle Darstellungen und Arbeitsmittel ergänzend einsetzen.</p> <p>Taschenrechner, Tabellenkalkulationspro-</p>

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
	... wählen unterschiedliche Darstellungsformen je nach Situation und Zweck aus und wechseln zwischen diesen	gramme, Funktionsplotter und dynamische Geometriesoftware je nach Thema sinnvoll nutzen.

3. Digitale Unterrichtsbausteine im digital.learning.lab

Das digital.learning.lab (dll) ist eine frei zugängliche Plattform zur Unterstützung des Unterrichts im digitalen Wandel. Den Kern bilden digitale Unterrichtsbausteine für alle allgemeinbildenden Fächer, die von Lehrkräften aller Schulformen in einem Projekt der Behörde für Schule und Berufsbildung zur Umsetzung der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ erarbeitet wurden. Neben den digitalen Unterrichtsbausteinen umfasst das dll zwei weitere Bereiche – eine umfangreiche Tool- und Tutorialbox sowie einen Bereich mit Trends zum Lernen und Lehren mit digitalen Medien.

Die digitalen Unterrichtsbausteine sind Good-Practice-Beispiele von Hamburger Lehrerinnen und Lehrern, die erfahren sind im Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht. Diese Unterrichtsbeispiele umfassen vielfältige Materialien, ausführliche Hinweise zur Umsetzung und den benötigten technischen Voraussetzungen sowie den Bezug zum jeweiligen Rahmenplan und den dort niedergelegten Fachkompetenzen. So sind die digitalen Unterrichtsbausteine niedrigschwellig für Lehrkräfte einsetzbar. Sie lassen sich entlang der sechs Kompetenzbereiche der KMK-Strategie sowie nach Unterrichtsfach, Jahrgangsstufe oder eingesetztem digitalen Tool auswählen.

Jeder digitale Unterrichtsbaustein im dll steht als Open Educational Resource (OER) unter einer Creative-Commons-Lizenz zur Verfügung. Lehrerinnen und Lehrer haben somit die Möglichkeit, die Materialien an ihre Unterrichtssituationen anzupassen und zu verändern, rechtssicher einzusetzen und weiterzugeben. Zudem können auch Lehrkräfte aus anderen Ländern eigene Unterrichtsstunden und Konzepte im digital.learning.lab veröffentlichen.

Die in den digitalen Unterrichtsbausteinen verwendeten und auch darüber hinaus geeigneten digitalen Werkzeuge sind in der Tool- und Tutorialbox umfangreich beschrieben. Der dritte Bereich des dll umfasst aktuelle Trends und Forschungsergebnisse und stellt weitere Netzangebote, Praxisbeispiele und relevante Informationen zum Lernen und Lehren im digitalen Wandel zur Verfügung. Das digital.learning.lab ist ein Kooperationsprojekt der Behörde für Schule und Berufsbildung, der Joachim Herz Stiftung und der TU Hamburg.

www.digitallearninglab.de

Zitierte Literatur:

Duval, R. (2006): „A Cognitive Analysis of Problems of Comprehension in a Learning of Mathematics“, Educ Stud Math, Bd. 61, Nr. 1, S. 103–131.

Laakmann, H. (2013): Darstellungen und Darstellungswechsel als Mittel zur Begriffsbildung: Eine Untersuchung in rechnerunterstützten Lernumgebungen. Springer Spektrum.

Leuders, J., Leuders, T., Prediger, S. & Ruwisch, S. (Hrsg.) (2017): Mit Heterogenität im Mathematikunterricht umgehen lernen: Konzepte und Perspektiven für eine zentrale Anforderung an die Lehrerbildung. Springer Spektrum.

Behörde für Schule und Berufsbildung

Hamburger Straße 31
22083 Hamburg

<http://www.hamburg.de/bildungsplaene/>



Hamburg | Behörde für Schule
und Berufsbildung