

Leistungsbewertung Mathe

Alle Klassen - Prozessbezogene Kompetenzen

Problemlösen	Modellieren	Argumentieren	Darstellen
Knobelaufgaben	Schöne Päckchen	Strategien bei Strategiespielen erklären	Skizzen zu Sachaufgaben anfertigen
Strategiespiele	Zahlenmuster	eigene Lösungswege beschreiben und begründen	geeignete Darstellungsformen für mathem. Problemstellungen finden
Fähigkeiten und Fertigkeiten fachgerecht anwenden	Rechen- und Zauberdreiecke	Lösungswege anderer reflektieren und kritisch dazu Stellung nehmen	Tabellen fachgerecht anlegen
Aufgabenvielfalt bei Sachrechengeschichten	Legespiele	Fachbegriffe zuordnen und sachlich verwenden	Darstellungsarten wechseln
Anwendungen bei praxisorientierten Aufgabenstellungen	Übersetzen von Sachproblemen in mathematische Aufgabenformate	Vermutungen entwickeln und darstellen	Darstellungen bewerten und vergleichen
	bildliche Darstellungen zu mathem. Problemstellungen finden	Begründungen suchen und mitteilen	Daten sammeln und strukturieren (Milchgeld, Bücherei, Ausflug)
		Rechentricks und Vorgehensweisen erklären und begründen	

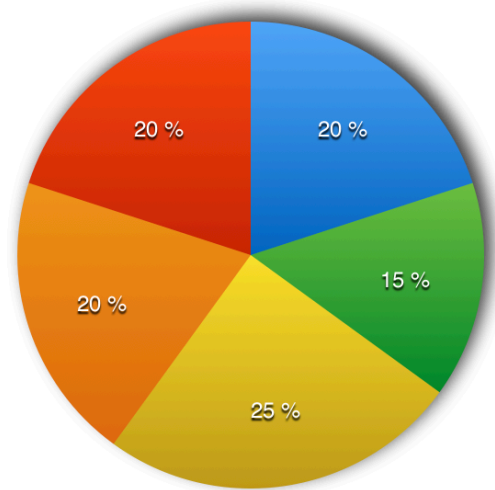
Leistungsbewertung Mathe

Alle Klassen - Inhaltsbezogene Kompetenzen

Zahlen & Operationen	Raum & Form	Wahrscheinlichkeit
Grundaufgaben aller Rechenverfahren verstehen, beherrschen und anwenden können (z.B. Kopfrechenspiele)	geometrische Formen erkennen, herstellen, ordnen, richtig benennen und zeichnerisch darstellen	Tabelle lesen und Informationen daraus entnehmen
Geld ordnen und wechseln, Bezahlvorgänge vornehmen, Einkaufssituationen nachstellen	wichtige Eigenschaften von ebenen Figuren und Körpern benennen	Daten sammeln und systematisch in Form geeigneter Darstellungen strukturieren
Kenntnisse über den Aufbau des dezimalen Stellenwertsystems	sich auf einem Plan orientieren und Wege finden	Würfelexperimente durchführen und Schlussfolgerungen äußern
Zahlen ordnen und runden	Würfelnetze beschreiben, herstellen und zusammensetzen können	Wahrscheinlichkeiten einschätzen können
schriftliche Rechenverfahren kennen und fachgerecht anwenden können	nach Vorlage zwei- oder dreidimensionale Bauwerke herstellen	Plausibilitäten bei Wahrscheinlichkeiten als möglich oder unmöglich einschätzen
Rechentricks zu vorteilhaften Rechnen nutzen	Kartenmodelle entwickeln	Probleme aus dem Bereich Kombinatorik in Form von Tabellen/Diagrammen o.Ä. darstellen
Varianten von Rechenwegen verwenden	Hilfegenstände wie Geodreieck oder Lineal sachgerecht benutzen	Rechentricks und Vorgehensweisen erklären und begründen
Rechnen am Computer	Muster fortsetzen und entwickeln	

Leistungsbewertung Mathe

Klasse 1 & 2



● Kopfrechnen ● Praktischer Umgang ● Mündliche Leistung ● Schriftliche Leistung ● Lernzielkontrollen

Klasse 3 & 4

