

Titel	Flipped Classroom –	Anzahl U-St.	Ganzes
Unterrichtssequenz:	Mathematikunterricht umdrehen		Schuljahr (oder Teile)
Fach/Fächer:	Mathematik	Jahrgst.	5
Lehrplanbezug (auch Link)	Alle Lehrplaninhalte unter Berücksichtigung digitaler Kompetenzen		
Ansprechpartner:	Schmidt, Czaputa, Nägele, Lippert	Stand:	01/19
verwendete Materialien:	Tabletwagen oder eigenes Smartphone; mehrere Tools; mebis-Lernplattform https://lernplattform.mebis.bayern.de/course/view.php?id=363967		
Zuordnung Kompetenzen (digital) – https://www.mebis.bayern.de/infoportal/konzepte/kompetenzrahmen/			
1 2.1 + 2.2 3.1 + 3.2 + 3.4 4.3 + 4.4 5			
Lernziele			
Es handelt sich um das Lernen mit einer Lernplattform, um einerseits das fachliche Lernen zu erleichtern, effizienter, individueller und differenzierter zu gestalten. Andererseits soll das digitale lernen im Mittelpunkt stehen. Da sich das Konzept über den ganze Jahrgang erstreckt, würde eine Auflistung aller Lernziele hier den Rahmen sprengen. Mehr über das Konzept unter www.flippedmathe.de			
Unterrichtsverlauf – bitte für KollegInnen nachvollziehbar beschreiben			

Ablauf:

Schüler bereiten sich mit einem Aufgaben-/Impulsvideo auf den Unterricht vor. Mit diesen Ideen wird dann die Präsenzstunde eröffnet. Nach Erarbeitung des Themas erfolgt keine Ergebnissicherung, sondern die SuS beginnen mit ihren Aufgaben, die über die Plattform mebis differenziert angeboten werden. Während der individuellen Arbeitsphase sollen sich die SuS mit einem Grünstift selbst korrigieren oder verbessern. Die Lösungen zu allen Aufgaben stehen dafür auch bei mebis zur Verfügung. Optional gibt es auch Erklärvideos zu einzelnen Aufgabentypen. Zur Nachbereitung der Stunde gibt es als Hausaufgabe auf die nächste Stunde ein Erklärvideo, das die Inhalte noch einmal zusammen fasst und mit dem die SuS zu Hause ihren Hefteintrag erstellen. Bei jedem Thema ist dieser Ablauf in mebis dargestellt, manchmal entfällt auch das Impulsvideo.

Weitere Elemente im digitalen Klassenzimmer:

Padlet zum kooperativen Zusammenarbeiten, LearningApps zur Ergebnissicherung, Kahoot-Quizze zu spielerischen Lernstandskontrollen, digitaler Lernzirkel, geogebra-Applets, Anleitungen zur Bedienung von GeoGebra, uvm.

Der Kurs wurde von mehreren Lehrern kooperativ erstellt und reflektiert und kann so für weitere andere Klassen zur Verfügung gestellt werden.

Probleme/Ergänzungen

Man muss nicht den ganzen Kurs verwenden oder sich an den Ablauf halten. Durch das importieren des Kurses in den eigenen kann man auch Dinge weglassen, ergänzen oder umgestalten.

Die Erfahrung zeigt, dass es sich eher für einen längeren Zeitraum rentiert, da die Kids in dieses Lernen und Arbeiten eingeführt werden müssen und sich Veränderungen in der Selbstständigkeit und im eigenverantwortlichen Lernen

nicht gleich zeigen.