Aktivität

- a) **Wählen** Sie eine Ausgangsaufgabe aus Ihrem Schulbuch passend zu Ihrem Unterricht der nächsten Wochen.

- b) **Erstellen** Sie eine Aufgabenvariation.
Variieren Sie die Aufgabe so, dass unterschiedliche Kompetenzen angesprochen werden.

- c) **Nennen** und **beschreiben** Sie die Kompetenzzuordnung.
Ordnen Sie den Aufgaben jeweils ein Anforderungsniveau zu.

Blütenaufgaben

- Zu **einem** gegebenen Kontext werden **mehrere** Aufgaben gestellt.
 - Die Aufgaben bedingen einander nicht, sondern jede Teilaufgabe kann (möglichst) unabhängig von den anderen bearbeitet werden.
 - Die Aufgaben sind unterschiedlich schwer und beinhalten (möglichst) den Wechsel der Darstellungen.
 - Jeder Lernende entscheidet für sich, welche Aufgaben er bearbeitet.
Vorgegeben ist
 - entweder, wie viele Aufgaben bearbeitet werden müssen,
 - oder wie viele Punkte erreicht werden müssen (dann ist jede Teilaufgabe mit Punkten versehen),
 - oder wie lange gearbeitet wird.
- Jeder arbeitet auf seinem Niveau, aber eine gemeinsame Besprechung ist möglich!

Blütenaufgaben beinhalten

Regelstandard

(x - -) schwierige
Bestimmungsaufgabe
oder Begründung (x - x)

(- - -) offene
Problemstellung
oder selbst eine
Aufgabe erfinden
(- x -)

Regelstandard
plus

(x x -)
Grundaufgabe

(- x x)
Umkehraufgabe

Mindeststandard

(x x x)
Beispielaufgabe

Umgang mit Blütenaufgaben

Exemplarisches gemeinsames
Besprechen

(x - -) schwierige
Bestimmungsaufgabe
oder Begründung (x - x)

(- - -) offene
Problemstellung
oder selbst eine
Aufgabe erfinden
(- x -)

Individuelle
Besprechung

(x x -)
Grundaufgabe

(x x -)
Umkehraufgabe

(x x x)
Beispielaufgabe

Selbstkontrolle

Strategien (nach Schupp)

Bei der Aufgabenvariation wird eine Ausgangsaufgabe mehrfach verändert, sodass neue Aufgaben entstehen.

- Ersetzen der Zielvorgabe durch eine **Frage**
Bsp.: statt „Zeige, dass stets... ist“ die Frage „Ist...?“
- **Abschwächung**
Bsp.: statt „Ist $x^2 + 1 > 0$?“ die Frage „Kann $x^2 + 1$ auch 0 sein?“
- **Unterbestimmung**
Bsp.: Konstruiere zwei Kreise mit einer gemeinsamen Sehne so, dass diese Sehne genauso lang ist wie der Radius des einen Kreises.
- **Invertierung**
Bsp.: Gib eine Gleichung an, die genau die Lösungen 1 und 2 besitzt.
- **Generalisierung**
Bsp.: Ersetzen einer Konstanten durch einen variablen Parameter oder die Frage „Ist das immer so?“
- **Reduktion von Informationen**
Bsp.: Hierbei entstehen sog. optionale Aufgaben, d.h. solche, die die Lernenden nach eigenem Geschmack durch Hinzufügen geeigneter Informationen festlegen können.

Strategien (nach Schupp)

- **Überladung**

Es werden überflüssige Informationen hinzugefügt, die die Lernenden als solche identifizieren müssen.

- **Umwandlung in Textaufgaben**

Bsp.: statt „ $28 - 3 = ?$ “ die Frage „Welche Zahl ist um 3 kleiner als 28?“

Dieses sehr einfache Beispiel zeigt, dass Textaufgaben rein innermathematisch sein können und dass sie immer etwas mehr von den Lernenden abfordern als die äquivalente symbolische Variante.

- **Aufgaben-Addition**

Verschiedene geschlossene Aufgaben, die im Prinzip zur selben Situation gehören, werden zu einer komplexen Fragestellung zusammengefügt.

- **Aufgabenvariation durch die Lernenden selber**

Hierbei variieren die Lernenden bestimmte Parameter der Initialaufgabe (Startaufgabe) selber und öffnen damit die Aufgabe selber. Dies kann z.B. genutzt werden um an verschiedenen Beispielen Entdeckungen zu ermöglichen.

Aufgaben öffnen - innermathematisch

Zeichne zwei Dreiecke, die sich in genau zwei Punkten schneiden.

Variationen:

- Kann man zwei Dreiecke zeichnen, die sich in genau zwei Punkten schneiden?
- Zwei Dreiecke schneiden sich in genau drei Punkten. Zeichne möglichst unterschiedliche Beispiele.
- Kann man zwei Dreiecke so zeichnen, dass sie genau
 - einen gemeinsamen Punkt besitzen?
 - zwei gemeinsame Punkte besitzen?
 - ...
 - sieben gemeinsame Punkte besitzen?
- Wie viele Schnittpunkte können zwei Kreise und zwei Geraden höchstens besitzen?

Mathematisch
Argumentieren

Aufgaben öffnen - außermathematisch

Es wird ein Basketball-Turnier mit 16 Mannschaften nach dem KO-System gespielt.

Enge Fragestellung:

- Wie viele Spielpaarungen gibt es in der ersten Runde?
 - Wie viele Gewinner gibt es?
 - Wie viele Verlierer gibt es?
- Wie viele Spielpaarungen gibt es in der zweiten Runde?
 - Wie viele Gewinner gibt es?
 - Wie viele Verlierer gibt es?
- ...
- Wie viele Spiele sind notwendig, um den Sieger zu ermitteln?

Offene Fragestellung:

- Wie viel Zeit musst du für das Turnier einplanen?

Die Schüler*innen stellen sich jetzt vielleicht folgende Fragen:

- Wie viele Spielfelder habe ich zur Verfügung?
- Wie lange dauert ein Spiel?
- Wie lange sollen die Pausen sein?