

**Meldung** bei der Oberstufenkoordination:

Kursversion: **Dienstag, 15. Oktober 2019**

Langversion : **Freitag, 29. November 2019**

# Abiturjahrgang

**2020 / 2022**

## **P**-Seminar

Leitfach: **Mathematik**

1. Studien- und Berufsorientierung (11/1)
2. Projekt: **Erstellung eines Mathematik-Rollenspiels mit dem RPG Maker MV**

Lehrkraft: **Klecker, Thomas**

---

Unterschrift der Lehrkraft

Unterschrift der Schulleitung



### 1. Allgemeine Studien- und Berufsorientierung

Die Inhalte der Studien- und Berufsorientierung sollen insgesamt ca. ein halbes Jahr umfassen, müssen aber nicht ausschließlich in 11/1 behandelt werden, wenn z. B. erste Arbeiten für das Projekt bereits in 11/1 notwendig sind.

Halb-jahr	Monat	Tätigkeit der Schüler und der Lehrkraft	Formen der Leistungserhebungen
11/2	FEB	• Überblick und Selbsterkundung mit BuS-Ordner	•
	MRZ	• Selbsterkundung mit BuS-Ordner	• Abschlussbericht
	APR	• Kennenlernen verschiedener Berufsfelder	• Referat
	MAI	• Vermittlung von Grundwissen zu Studium und Beruf	•
	JUN	• Besuch verschiedener Informationsveranstaltungen	• Protokoll/Bericht
	JUL	• Bewerbungstraining	• komplette Bewerbung

### 2. Projekt

#### Begründung und Zielsetzung des Projekts (ggf. Bezug zum Fachprofil):

u. a. Beschreibung der Kompetenzen, die beiden Seminarmitgliedern erreicht werden sollen

#### Begründung:

Die Welt der heutigen Jugend wird immer mehr von digitalen Medien beherrscht. Mathematik in Rollenspielen verpackt bietet die Möglichkeit, die Schüler durch die Geschichte des Rollenspiels von der Mathematik abzulenken oder durch das Spiel zum Üben und Rechnen zu motivieren.

#### Voraussetzungen für die Teilnahme:

- Grundkenntnisse in Aufbau und Spielmechanik von Rollenspielen
- Grundkenntnisse in Programmierung mit dem Baukastenprinzip

#### Kompetenzen, die u. a. während des Projekts erworben werden können:

- Überblick über die Lehrplaninhalte in den einzelnen Jahrgangsstufen
- Fähigkeit, eine eigene Welt, eine eigene Geschichte und ein eigenes Szenario zu erschaffen
- Fähigkeit, geeignete Aufgaben zur spielerischen Anwendung auszuwählen und sie mit den Möglichkeiten des RPG-Maker MV umzusetzen
- Fähigkeit, Fehler zu erkennen und zu analysieren
- Fähigkeit, Lösungen zu finden oder sinnvoll zu suchen
- Fähigkeit, mögliches Fehlverhalten vorherzusehen und das Risiko von Fehlern zu verringern

•



Halb-jahr	Monat	Tätigkeit der Schüler und der Lehrkraft	Formen der Leistungserhebungen
11/1	SEP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einführung in den RPG-Maker MV</li> <li>Übersicht über den Mathematik-Lehrplan</li> </ul>	•
	OKT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorstellung verschiedener Spielmechaniken, Quests und Möglichkeiten</li> </ul>	• Referat
	NOV	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorstellung verschiedener Spielmechaniken, Quests und Möglichkeiten</li> </ul>	• Referat
	DEZ	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erstellen des Rollenspiels</li> </ul>	•
	JAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erstellen des Rollenspiels</li> </ul>	•
	FEB	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erstellen des Rollenspiels</li> </ul>	• Zwischenabgabe: Thema, Maps, Story
11/2	JUL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alpha-Testphase</li> </ul>	• Zwischenabgabe: Alpha-Version
12/1	SEP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verbessern/Ausbauen des Rollenspiels</li> </ul>	•
	OKT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verbessern/Ausbauen des Rollenspiels</li> </ul>	•
	NOV	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verbessern/Ausbauen des Rollenspiels</li> </ul>	•
	DEZ	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beta-Testphase</li> </ul>	• Abgabe: Endgültige Version
	JAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Präsentation</li> </ul>	•
	FEB	<ul style="list-style-type: none"> <li>Präsentation</li> </ul>	•

**Externe Partner:**

•

**Weitere Bemerkungen zum geplanten Verlauf des Seminars:**

•

