

4-6	<i>DigiMath4Edu - Projektbeschreibung</i>
7-38	UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFE I
	Hanseschule Attendorn
	I. Größen und Einheiten mit Lego Spike Prime
	II. 3D-Druck im Geometrieunterricht
	III. Die Satzgruppe des Pythagoras bei Flugobjekten
	IV. Zufallsexperimente und ihre Wahrscheinlichkeiten mit selbsterstellten Lernvideos sichern
	V. Grundrechenarten mit Amazon Alexa
39-72	UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFEN
	Gymnasium Netphen
	I. Der Unterschied zwischen einem Punkt und einem Vektor - Erkundungen durch VR
	II. Flächen und ihre Eigenschaften durch den 3D-Druck haptisch erfahrbare machen
	III. Der Satz des Pythagoras in Körpern - Kantenmodelle aus dem 3D-Drucker
	IV. Den Verlauf von Funktionen durch den 3D-Druck erfahrbare machen
	V. Extremwertprobleme mit Objekten aus dem 3D-Drucker
73-102	UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFEN
	Städtisches Gymnasium Kreuztal
	I. Navigieren durch die Dimensionen – Analytische Geometrie mit Virtual Reality
	II. Raumgeometrie interaktiv erleben – Mit VR und GeoGebra in die Analytische Geometrie eintauchen
	III. Geometrische Erkundungen – Vom Klassenzimmer in die virtuelle Welt mit Tinkercad
	IV. Wahrscheinlichkeit greifbar gemacht – Mathematik lernen mit 3D-Druck und digitalen Werkzeugen
	V. Geometrie spielend Erfahren – Entdecken, Zeichnen und Drucken mit Tinkercad
103-128	UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFEN
	St.-Franziskus-Schule Olpe
	I. Kreise, Prismen und Zylinder – Selbstständiges Arbeiten mit GeoGebra
	II. Navigieren im Raum – Die faszinierende Welt der analytischen Geometrie mit VR erkunden („Math goes 3D“)
	III. Stochastik in Aktion – Ein aktivierender Unterrichtsentwurf mit 3D-Druck-Objekten und Excel
	IV. Prozentrechnung neu entdecken – Kreatives Lernen mit Scratch
	V. Brücken bauen mit quadratischen Funktionen - Von der mathematischen Theorie zur Anwendung mit CAD
129-154	UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFEN
	St.-Ursula-Gymnasium Attendorn
	I. Erklärvideos für die Satzgruppe des Pythagoras
	II. 3D-Druck-Material in der Geometrie - Flächen und Körper
	III. Einstieg in die gymnasiale Oberstufe mit Exit-Games gestalten
	IV. Punkte und Vektoren im Raum - 3D-Druck und VR-Brillen unterstützen die Vorstellung
	V. Differenzialrechnung – Von der mittleren Änderungsrate zur Ableitung mit CAS-Systemen
155-157	DIGITALE MEDIEN IN DIGIMATH4EDU
158-159	<i>Gesamtübersicht</i>
160	<i>Mitwirkende</i>