

4-6	<i>DigiMath4Edu - Projektbeschreibung</i>
7-38	<b>UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFE I</b> <b>Hanseschule Attendorn</b> 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 selbstgestellten Lernvideos sichern V. Grundrechenarten mit Amazon Alexa
39-72	<b>UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFEN</b> <b>Gymnasium Netphen</b> I. Der Unterschied zwischen einem Punkt und einem Vektor - Erkundungen durch VR II. Flächen und ihre Eigenschaften durch den 3D-Druck haptisch erfahrbar machen III. Der Satz des Pythagoras in Körpern - Kantenmodelle aus dem 3D-Drucker IV. Den Verlauf von Funktionen durch den 3D-Druck erfahrbar machen V. Extremwertprobleme mit Objekten aus dem 3D-Drucker
73-102	<b>UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFEN</b> <b>Städtisches Gymnasium Kreuztal</b> 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	<b>UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFEN</b> <b>St.-Franziskus-Schule Olpe</b> 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	<b>UNTERRICHTSSKIZZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFEN</b> <b>St.-Ursula-Gymnasium Attendorn</b> 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	<b>DIGITALE MEDIEN IN DIGIMATH4EDU</b>
158-159	<i>Gesamtübersicht</i>
160	<i>Mitwirkende</i>