

Anonym

Wie Kopfrechenspiele die Motivation, Emotion und Performanz leistungsschwacher Schülerinnen und Schüler beeinflussen können

Eine empirische Studie zum Vergleich von Eckenrechnen
mit einer Alternative

Masterarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2023 GRIN Verlag
ISBN: 9783346907554

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/1366472>

Anonym

Wie Kopfrechenspiele die Motivation, Emotion und Performanz leistungsschwacher Schülerinnen und Schüler beeinflussen können

Eine empirische Studie zum Vergleich von Eckenrechnen mit einer Alternative

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Wie Kopfrechenspiele die Motivation, Emotion und Performanz leistungsschwacher
Schülerinnen und Schüler beeinflussen können –
eine empirische Studie zum Vergleich von Eckenrechnen mit einer Alternative

Thesis
zur Erlangung des akademischen Grades eines
Master of Education (M.Ed.)

Teilstudiengang der Thesis: Mathematische Grundbildung

Studiengang Master of Education
Lehramt an Grundschulen
der Bergischen Universität Wuppertal

06.02.2023

Gliederung

I.	Abbildungsverzeichnis	Seite I
II.	Abkürzungsverzeichnis	Seite VI
1.	Kopfrechenspiele im Mathematik-Unterricht – Spielspaß oder Spielfrust?	Seite 1
2.	Arithmetik im Mathematik-Unterricht der Grundschule	Seite 3
2.1	Begriffsbestimmung Kopfrechnen	Seite 5
2.2	Die Bedeutung des Kopfrechnens für die Entwicklung mathematischer Fähigkeiten	Seite 7
2.3	Kopfrechnen im Lehrplan des Landes Nordrhein-Westfalen	Seite 9
3.	Die Bedeutung von Emotionen und Motivation im Mathematik-Unterricht	Seite 10
3.1	Motivation im Mathematikunterricht	Seite 10
3.1.1	Begriffsbestimmung Motivation	Seite 10
3.1.2	Theoretische Grundlagen der Motivation im Schulunterricht	Seite 11
3.2	Emotionen im Mathematikunterricht	Seite 14
3.2.1	Begriffsbestimmung Emotion	Seite 14
3.2.2	Theoretische Grundlagen der Emotion im Schulunterricht	Seite 15
3.2.3	Diskrete und dimensionale Emotionsmodelle	Seite 17
3.2.4	Die Bedeutung angenehmer Emotionen im (Mathematik-) Unterricht	Seite 19
3.2.5	Die Bedeutung unangenehmer Emotionen im (Mathematik-) Unterricht	Seite 20

4. Spiele im Mathematik-Unterricht	Seite 22
4.1 Begriffsbestimmung und Merkmale des Spiels	Seite 22
4.2 Lernchancen und Ziele für den Einsatz von Spielen im (Mathematik-) Unterricht	Seite 23
4.3 Spielformen und Eingrenzung	Seite 26
4.4 Anforderungen an das Spiel im Mathematik-Unterricht	Seite 27
4.5 Das Üben durch Lernspiele	Seite 28
4.6 Aktueller Forschungsstand	Seite 31
 5. Leistungsstarke und leistungsschwache Schülerinnen und Schüler im Mathematik-Unterricht	Seite 32
5.1 Begriffsbestimmung Leistung	Seite 32
5.2 Leistungsstarke Schülerinnen und Schüler	Seite 34
5.3 Leistungsschwache Schülerinnen und Schüler	Seite 34
 6. Wie Kopfrechenspiele die Emotion, Motivation und Performanz leistungsschwacher Schülerinnen und Schüler beeinflussen – eine Studie	Seite 36
6.1 Vorstellung der Lerngruppen	Seite 37
6.2 Durchführung der Studie	Seite 39
6.3 Darstellung der Erhebungsmethoden	Seite 40
6.4 Beschreibung der Auswertung der Fragebögen	Seite 46
6.5 Darstellung der Ergebnisse	Seite 47
6.5.1 Qualitative Ergebnisse der Studie	Seite 47
6.5.1.1 Darstellung der Ergebnisse der Schülerin 1	Seite 47
6.5.1.2 Interpretation der Ergebnisse der Schülerin 1	Seite 49
6.5.1.3 Darstellung der Ergebnisse der Schülerin 74	Seite 52
6.5.1.4 Interpretation der Ergebnisse der Schülerin 74	Seite 54
6.5.1.5 Darstellung der Ergebnisse des Schülers 110	Seite 56
6.5.1.6 Interpretation der Ergebnisse des Schülers 110	Seite 58
6.5.2 Quantitative Ergebnisse der Studie	Seite 62
6.5.2.1 Darstellung der Ergebnisse durchschnittlicher Schülerinnen und Schüler	Seite 62

6.5.2.2 Interpretation der Ergebnisse durchschnittlicher Schülerinnen und Schüler	Seite 65
6.5.2.3 Darstellung der Ergebnisse leistungsstarker Schülerinnen und Schüler	Seite 66
6.5.2.4 Interpretation der Ergebnisse der leistungsstarken Schülerinnen und Schüler	Seite 69
6.5.2.5 Darstellung der Ergebnisse der leistungsschwachen Schülerinnen und Schüler	Seite 71
6.5.2.6 Interpretation der Ergebnisse der leistungsschwachen Schülerinnen und Schüler	Seite 74
6.6 Limitation der Studie	Seite 83
7. Zusammenfassung, Ausblick und Fazit	Seite 85
8. Literaturverzeichnis	Seite 91
9. Abbildungen	Seite 95

Anhangsverzeichnis

Anhang

[Der Anhang sowie die Abbildungen 2-88 sind nicht im Lieferumfang enthalten.]

I. Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Circumplexmodell nach Russell, Darstellung nach Bak 2019, S. 149
- Abb. 2: Was ist dein Lieblingsfach?, Fragebogen (FB) 1, durchschnittliche (durchs.) Schülerinnen und Schüler (SuS)
- Abb. 3: Welches Fach magst du nicht?, FB 1, durchs. SuS
- Abb. 4: Magst du den Mathe-Unterricht?, FB 1, durchs. SuS
- Abb. 5: Rechnest du gerne?, FB 1, durchs. SuS
- Abb. 6: Welches Thema magst du gerne?, FB 1, durchs. SuS
- Abb. 7: Welches Thema magst du nicht?, FB 1, durchs. SuS
- Abb. 8: Erinnerst du dich an deine letzte Mathe Note?, FB 1, durchs. SuS
- Abb. 9: Wie fühlst du dich, wenn du an den Mathe-Unterricht denkst?, FB 1, durchs. SuS
- Abb. 10: Warum fühlst du dich so?, FB 1, durchs. SuS
- Abb. 11: Warum fühlst du dich so? (Fortsetzung), FB 1, durchs. SuS
- Abb. 12: Warum fühlst du dich so? (Fortsetzung 2), FB 1, durchs. SuS
- Abb. 13: Hat dir das Spiel Eckenrechnen gefallen?, FB 2, durchs. SuS
- Abb. 14: Wie hast du dich während des Spiels gefühlt?, FB 2, durchs. SuS
- Abb. 15: Konntest du Rechenaufgaben richtig beantworten?, FB 2, durchs. SuS
- Abb. 16: Wie hast du dich gefühlt, als du die Rechenaufgabe lösen konntest?, FB 2, durchs. SuS
- Abb. 17: Gab es Rechenaufgaben, die du nicht lösen konntest?, FB 2, durchs. SuS
- Abb. 18: Wie hast du dich gefühlt, als du die Rechenaufgabe nicht lösen konntest?, FB 2, durchs. SuS
- Abb. 19: Möchtest du Eckenrechnen nochmal spielen?, FB 2, durchs. SuS

- Abb. 20: Was denkst du darüber, dass du nochmal Eckenrechnen spielst?, FB 2, durchs. SuS
- Abb. 21: Was denkst du darüber, dass du nochmal Eckenrechnen spielst? (Fortsetzung), FB 2, durchs. SuS
- Abb. 22: Hat dir das Spiel Partner finden gefallen?, FB 3, durchs. SuS
- Abb. 23: Wie hast du dich während des Spiels gefühlt?, FB 3, durchs. SuS
- Abb. 24: Konntest du deine Gruppe finden?, FB 3, durchs. SuS
- Abb. 25: Wie hast du dich gefühlt, als du deine Gruppe gefunden hast?, FB 3, durchs. SuS
- Abb. 26: Hast du deine Gruppe auch mal nicht gefunden?, FB 3, durchs. SuS
- Abb. 27: Wie hast du dich gefühlt, als du deine Gruppe nicht gefunden hast?, FB 3, durchs. SuS
- Abb. 28: Möchtest du Partner finden nochmal spielen?, FB 3, durchs. SuS
- Abb. 29: Wie fühlst du dich, wenn du daran denkst, Partner finden nochmal zu spielen?, FB 3, durchs. SuS
- Abb. 30: Welches Spiel hat dir besser gefallen?, FB 3, durchs. SuS
- Abb. 31: Was ist dein Lieblingsfach?, FB 1, leistungsstarke SuS
- Abb. 32: Welches Fach magst du gar nicht, FB 1, leistungsstarke SuS
- Abb. 33: Magst du den Mathe-Unterricht?, FB 1, leistungsstarke SuS
- Abb. 34: Rechnest du gerne?, FB 1, leistungsstarke SuS
- Abb. 35: Welches Thema magst du gerne?, FB 1, leistungsstarke SuS
- Abb. 36: Welches Thema magst du nicht?, FB 1, leistungsstarke SuS
- Abb. 37: Erinnerst du dich an deine letzte Mathe Note?, FB 1, leistungsstarke SuS
- Abb. 38: Wie fühlst du dich, wenn du an den Mathe-Unterricht denkst?, FB 1, leistungsstarke SuS
- Abb. 39: Warum fühlst du dich so?, FB 1, leistungsstarke SuS