

Folgende Fähigkeiten haben einen wichtigen Einfluss auf die Leistungsbewertung im
 Fach Mathematik
 Klasse 3/4

Bereich	Fähigkeiten
prozessbezogene Kompetenzen	
Problem lösen/kreativ sein	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst Problemstellungen bearbeiten. • Du kannst Zusammenhänge erschließen. • Du kannst Vermutungen anstellen • Du kannst systematisch probieren • Du kannst reflektieren und prüfen
Modellieren	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst mathematisch konkrete Aufgabenstellungen aus deiner Erfahrungswelt anwenden. • Du kannst Sachsituationen erfassen, auf ein mathematisches Modell übertragen und bearbeiten.
Argumentieren	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst begründete Vermutungen über mathematische Zusammenhänge anstellen. • Du kannst Beziehungen und Gesetzmäßigkeiten erklären und zeichnerisch umsetzen.
Darstellen/kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst deine Denkprozesse oder Vorgehensweisen angemessen und nachvollziehbar darstellen. • Du kannst Fachbegriffe (Addition, addieren, Summe, Subtraktion, subtrahieren, Minuend, Subtrahend, Differenz, Multiplikation, multiplizieren, Faktor, Produkt, Division, dividieren, Dividend, Quotient, Primzahl) verwenden. • Du kennst Darstellungsformen wie Skizze und Tabellen und kannst damit arbeiten.
inhaltsbezogene Kompetenzen	
Zahlen und	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst Rechenstrategien nutzen.

<p>Operationen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst den Überschlag durchführen. • Du kannst halbschriftliche und schriftliche Rechenverfahren ausführen (Division, Multiplikation, Addition und Subtraktion). • Du kannst dich im Zahlenraum bis 1000 bzw. 1.000.000 orientieren. • Du kannst Aufgaben im Kopf berechnen.
<p>Raum und Form</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst dich nach einem Wegeplan im Raum orientieren. • Du kennst die Eigenschaften geometrischer Formen wie Dreieck -gleichseitig und rechtwinklig, Viereck, Rechteck, Quadrat, regelmäßiges Fünf-, Sechs- und Achteck, Kreis - Radius, Durchmesser, Mittelpunkt und Körper wie Kugel, Zylinder, Kegel, Würfel, Quader, Tetraeder und Pyramide. • Du kannst Figuren auf ihre Symmetrie hin überprüfen und symmetrische Figuren erzeugen (z. B. Spiegeln, Drehen). • Du kannst geometrische Sachverhalte lösen. • Du kennst parallele und senkrechte Geraden und Winkel und kannst Zeichengeräte (Zirkel, Geodreieck) nutzen.
<p>Größen und Messen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst die Größen: Längen (Kilometer, Meter, Zentimeter, Millimeter), Zeitspannen (Jahr, Tag, Stunde, Minute, Sekunde), Gewichte (Tonne, Kilogramm, Gramm), Raum-Inhalte (Meterwürfel -1000l, Dezimeterwürfel-Liter, Zentimeterwürfel -Milliliter) und Geld (Euro, Cent) mit geeigneten Messgeräten messen, vergleichen und ordnen. • Du kannst die oben genannten Größeneinheiten verwenden und umwandeln. • Du kannst mit den Größen rechnen (auch mit Dezimalzahlen). • Du kannst Sachaufgaben erschließen und lösen.
<p>Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst Daten aus der unmittelbaren Lebenswirklichkeit sammeln und sie in Diagrammen und Tabellen darstellen. • Du kannst die Wahrscheinlichkeit von einfachen Ereignissen beschreiben (z. B. immer, häufig, selten, nie).