

Erstelle mit Hilfe von KI-Tools („VibeCoding“) interaktives Lernmaterial zu Mathematik-Themen aus der 11. Jahrgangsstufe



1 Worum geht es in diesem Projekt?

Du erstellst mithilfe von KI-Tools eine interaktive HTML-Lernseite, die andere Schülerinnen und Schüler deiner Klasse zum Üben von Mathematik einladen soll. Dabei bist du gleichzeitig Entwickler, Aufgabensteller und Qualitätskontrolleur.

Dein Ziel:

Erstelle eine HTML-Seite mit **zwei** verschiedenen, kreativen Übungsformaten zu Themen aus dem bayerischen Lehrplan Mathematik der 11. Klasse. [\[Link zum Lehrplan M-11\]](#)

2 Was musst du abgeben?

2.1 Die HTML-Seiten

- **Zwei** unterschiedliche, interaktive Übungsformate (z. B. Quiz, Lückentext, Drag-and-Drop, Zuordnungsspiel, Rateformat, Stufenquiz ...)
- Jedes Format enthält mindestens 15 Aufgaben
- Alle Aufgaben und Lösungen sind mathematisch fehlerfrei
- Die Seite ist graphisch ansprechend gestaltet (Farben, Layout, Schriften)
- Die Bedienung ist intuitiv und benutzerfreundlich
- Die Aufgaben entsprechen dem Leistungsniveau einer 11. Klasse

Stelle deine beiden Übungsformate in der jeweiligen Spalte der zur Verfügung gestellten Taskcard ein. Eine Anleitung hierzu findest du in diesem Abschnitt.

2.2 Die Prompt-Dokumentation

Speichere alle Prompts, die du im Laufe des Projekts an die KI gestellt hast, in einer separaten Datei. Diese Dokumentation zeigt deinen Arbeitsprozess und wird mit bewertet.

2.3 Eigene Überprüfung

Rechne alle Aufgaben und Lösungen deiner HTML-Seite selbst nach. Die KI macht Fehler – du bist für die Korrektheit verantwortlich!

Wichtig:

Die KI kann falsche Lösungen, falsche Vorzeichen oder unsinnige Aufgaben produzieren. Überprüfe jede Aufgabe und jede Lösung selbst!

3 Abgabe

- Stelle deine fertigen HTML-Seite bis zum **30. Juni** in die vorbereitete Taskcard ein.
- Abgabe der Prompt-Dokumentation und Aufgaben mit selber berechneten Lösungen als Ausdruck in einem Schnellhefter beschriftet mit Namen **ebenfalls am 30. Juni**.

4 Bewertungsraster

Kriterium	Gewicht	Beschreibung der Bewertungsstufen
Mathematische Korrektheit	30 %	Sehr gut (1): Alle Aufgaben und Lösungen sind fehlerfrei und mathematisch korrekt. Gut (2): Maximal 1–2 kleinere Fehler, die das Gesamtbild nicht beeinträchtigen. Befriedigend (3): Einige Fehler vorhanden, aber Kernkonzepte korrekt dargestellt. Ausreichend (4): Mehrere Fehler; grundlegende mathematische Idee erkennbar.
Qualität der Aufgaben	20 %	Sehr gut (1): Aufgaben sind abwechslungsreich, anspruchsvoll, klar formuliert und lehrplanrelevant. Gut (2): Aufgaben gut formuliert, kleinere Lücken bei Vielfalt oder Niveau. Befriedigend (3): Aufgaben ausreichend, teils unklare Formulierungen oder wenig Variation. Ausreichend (4): Einfache, wenig abwechslungsreiche Aufgaben; Mindestanzahl knapp erfüllt.
Technische Umsetzung	20 %	Sehr gut (1): HTML-Seite läuft fehlerfrei, alle Funktionen wie vorgesehen; sauberer Code. Gut (2): Seite funktioniert gut, kleinere technische Mängel ohne wesentliche Einschränkungen. Befriedigend (3): Grundfunktionen vorhanden, aber einzelne Fehler oder unfertige Stellen. Ausreichend (4): Seite läuft mit Einschränkungen; wichtige Funktionen teils fehlerhaft.
Kreativität und Spielidee	15 %	Sehr gut (1): Zwei originelle, motivierende Übungsformate; klare eigene Idee erkennbar. Gut (2): Kreative Umsetzung mit kleinen Abzügen bei Originalität oder Ausführung. Befriedigend (3): Solide, aber wenig originelle Idee; Standardformat ohne besondere Idee. Ausreichend (4): Übungsformat wenig kreativ; gängiges Schema ohne eigene Note.
Prompt-Dokumentation	10 %	Sehr gut (1): Alle Prompts vollständig, nachvollziehbar und reflektiert dokumentiert. Gut (2): Prompts größtenteils dokumentiert; kleine Lücken in der Darstellung. Befriedigend (3): Dokumentation vorhanden, aber unvollständig oder schwer nachvollziehbar. Ausreichend (4): Nur wenige Prompts dokumentiert; Prozess kaum rekonstruierbar.
Gestaltung und Benutzerfreundlichkeit	5 %	Sehr gut (1): Ansprechende, klare Gestaltung; intuitive, fehlerfreie Bedienung. Gut (2): Gutes Erscheinungsbild mit kleineren Mängeln in Design oder Usability. Befriedigend (3): Akzeptables Design; Bedienung mit kleineren Hürden. Ausreichend (4): Wenig ansprechendes Design; Bedienung nicht immer intuitiv.