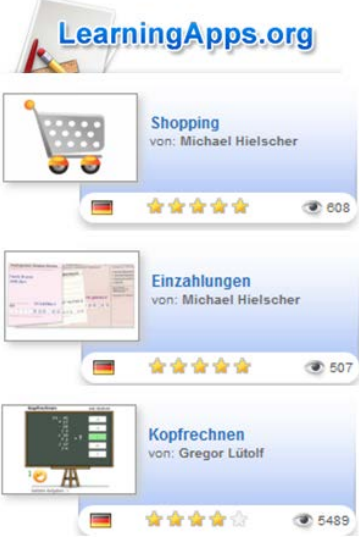


Kopfrechnen mit LearningApps

Steckbrief

	<p>Lernbereich Lernen / Üben</p> <p>Fachbereich Mathematik</p> <p>Grobziel (ICT) Lernprogramme als Hilfsmittel für das eigene Lernen nutzen</p> <p>Grobziel (Fachbereich Mathematik) Operationen verstehen und ausführen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rationale Zahlen mit und ohne Hilfsmittel addieren und subtrahieren - Rationale Zahlen mit und ohne Hilfsmittel multiplizieren und dividieren
<p>Autor / Autorenteam</p>	<p>Michael Wicki und Mirjam Steiner</p>
<p>ICT-Voraussetzungen</p>	<p>Umgang mit dem Browser</p>
<p>Software</p>	<p>Standard-Browser (Internet Explorer, Firefox, Safari...)</p>
<p>Zeitbedarf</p>	<p>1 Lektion und Hausaufgaben</p>
<p>Zielsetzung</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler festigen ihr Kopfrechnen mit LearningApps.org.</p>
<p>Einführung Umsetzung Reflexion</p>	<p>Einführung Die Schülerinnen und Schüler werden mit der Internetseite LearningApps.org bekannt gemacht.</p> <p>Umsetzung In Einzelarbeit trainieren die Schülerinnen und Schüler ihr Kopfrechnen mit verschiedenen Spielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Shopping (http://learningapps.org/18177) - Einzahlungen (http://learningapps.org/23986) - Kopfrechnen (http://learningapps.org/97) <p>Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Schülerinnen und Schüler reflektieren nach dieser Kopfrecheneinheit, ob ihnen LearningApps hilft das Kopfrechnen zu verbessern.
<p>Zusatzmaterial</p>	<p>Schriftliche Anleitung zu LearningApps mit Protokoll.</p>
<p>Bemerkungen</p>	<p>Alle SuS benötigen einen eigenen Computer, damit die Einzelarbeit ausgeführt werden kann.</p>

Kopfrechnen mit LearningApps

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	L	Begrüßung der Klasse L erklärt den SuS den Lektionsablauf und die Ziele.	evtl. Beamer
	L + K L L + K	Einführung in LearningApps SuS starten ihre Computer/Laptops auf, damit diese nachher direkt einsetzbereit sind. Einführung in LearningApps durch die Lehrperson: 1. L zeigt den SuS, wie die Seite LearningApps aufgebaut ist und wie sie die drei Kopfrechenspiele finden. 2. Gemeinsam mit der Klasse werden einzelne Beispiele zu jedem Spiel gelöst. → SuS nennen dabei die Lösungen, welche vom L eingetippt werden.	Computer oder Laptopwagen Beamer Internet
	L EA EA	Kopfrechnen in EA mit LearningApps Die SuS verbessern in Einzelarbeit ihre Fähigkeiten im Kopfrechnen. Die SuS erfassen zudem ihre Lernfortschritte in einem Protokoll. 1. Auftragserklärung durch die Lehrperson am Beamer 2. Die SuS spielen jedes der drei Spiele. Sie dürfen aber selber wählen in welcher Reihenfolge sie die Spiele spielen. 3. Nach jedem Spiel erfolgt ein Eintrag in das Protokollblatt. → Jeder S erhält eine Einleitung inkl. Protokoll	Computer Laptops Internet Anleitung
	L + K	Reflexion in Plenum In einem Lehrer- Schülersgespräch werden folgende Fragen diskutiert: 1: Wie haben euch die Spiele gefallen? 2: Welches der drei Spiele, war das Beste, welches das Schlechteste? 3: Wie schwer waren die gestellten Kopfrechenaufgaben in den Spielen? 4: Wo hattet ihr Probleme? 5: Könnt ihr durch diese Spiele eure Fähigkeiten im Kopfrechnen verbessern?	
	L L	Abschluss und HA L erklärt den SuS die HA und verteilt ihnen das HA-Blatt: 1. 15 Minuten lang weiterspielen 2. Ein weiteres App zum Kopfrechnen finden und dieses ausprobieren. Verabschiedung der Klasse	HA-Blatt

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

Kopfrechnen mit LearningApps

Auftrag

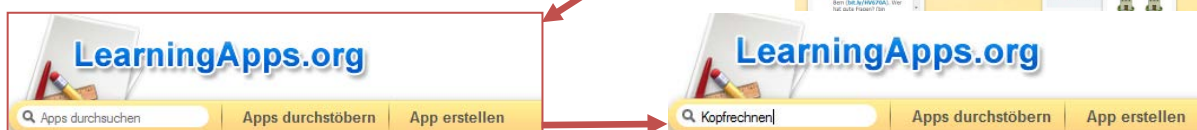
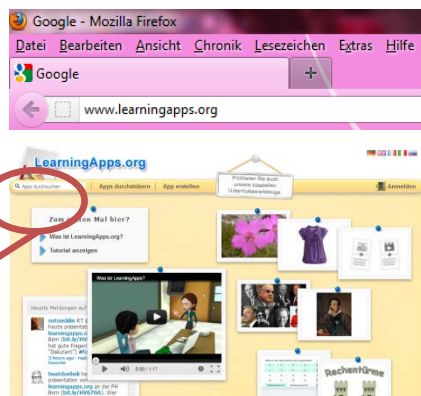
Festige dein Kopfrechnen mit LearningApps

Methode

Mit den verschiedenen Apps (Shopping, Einzahlung und Kopfrechnen) wird das Kopfrechnen trainiert und gefestigt.

Anleitung

1. Öffne einen Standard Browser (Mozilla Firefox, Windows Internet Explorer,...) und gebe die Internetadresse www.learningapps.org ein.
2. Nun befindest du dich auf der Startseite von LearningApps.
3. Gebe bei „Apps durchsuchen“ den Suchbegriff: **Kopfrechnen**.



4. Die Suchergebnisse für Kopfrechnen werden dir angezeigt. Dir stehen die folgenden Apps zur Verfügung:
 - Shopping von Michael Hielscher
 - Einzahlungen von Michael Hielscher
 - Kopfrechnen von Gregor Lütolf

Suchergebnisse für "Kopfrechnen"



