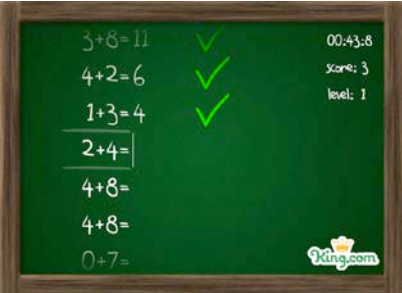


60 Sekunden Schnellrechnen

Steckbrief

	<p>Lernbereich Information / Kommunikation</p> <p>Fachbereich ICT / Mathematik</p> <p>Richtziele (Lehrplan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Operationen verstehen und ausführen (Mathe) - Lernen / Üben (ICT) <p>Grobziele</p> <p>Mathematik: Addition und Subtraktion Multiplikation und Division</p> <p>ICT: Lernprogramme als Hilfsmittel für das eigene Lernen nutzen Verschiedene Möglichkeiten des Computerunterstützten Lernens bewerten Auf der Tastatur schreiben</p>
<p>Autor / Autorenteam</p>	<p>Mario Thoma, Kevin Seliner</p>
<p>ICT-Voraussetzungen</p>	<p>Umgang mit dem Browser, Ein Spiel im Internet ausführen</p>
<p>Software</p>	<p>Standard-Browser (IE, Firefox, Safari, ...)</p>
<p>Zeitbedarf</p>	<p>1 x 25 Minuten + 4 x 15 Minuten</p>
<p>Zielsetzung</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen mit ihrem Nummernpad umzugehen und üben gleichzeitig noch das Kopfrechnen mit Hilfe eines Onlinespiels</p>
<p>Einführung Umsetzung Reflexion</p>	<p>Einführung Die SuS werden in die Bedienung des Nummernpads eingeführt (30') anschließend wird die Funktionsweise des Spiels und der Internetseite erklärt.</p> <p>Umsetzung In EA starten die SuS die Webseite, und beginnen mit dem Spiel. Als erstes machen sie den Test zur Addition zweimal, das bessere Resultat wird notiert. Anschliessend wird noch die Subtraktion gelöst. In einer anderen Einheit wird das gleiche nochmals mit der Multiplikation und Division durchgeführt. Die Ergebnisse werden auf einem Blatt notiert, das der Lehrer für die Schüler vorbereitet hat. Auf dem Blatt ist eine Tabelle, wo sie ihr Resultat jedes Mal in einer neuen Spalte eintragen können.</p>

Einführung Umsetzung Reflexion	<p>Der Vorteil liegt darin, dass dieses Spiel immer wieder mal zwischen- durch gemacht werden kann, die Schüler können für sich selber schauen, inwiefern sie sich verbessern (höhere Resultate). Ein Weiter- er Vorteil besteht auch darin, dass durch dieses Spiel eine lockere Atmosphäre mit ein bisschen Konkurrenzdruck entsteht.</p> <p>Die übrig bleibende Zeit wird in ein anderes Thema der Informatik aufgewendet.</p> <p>Reflexion</p> <p>Die Resultate werden durch den Lehrer kontrolliert und die Blätter eingesammelt, so dass sie bei der nächsten Serie wieder ausgeteilt werden können.</p> <p>Die SuS reflektieren ihre Arbeit und den Umgang mit dem Nummern- pad</p>
Zusatzmaterial	Anleitung für das Spiel (Beamer oder auf einem Blatt)
Bemerkungen	Die Anleitung wird online gegeben, so dass die SuS die lange Inter- netadresse nicht selber eingeben müssen. Eine andere Möglichkeit wäre, eine .ch.vu Internetadresse einzurichten und auf die lange In- ternetadresse zu verlinken.

60 Sekunden Schnellrechnen

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
Lektion I 5'	K	Die SuS wird ein Film gezeigt, bei dem jemand sehr schnell Tastaturschreiben kann, sie sollen so motiviert werden, ihre eigene Schnelligkeit zu verbessern.	Beamer, Computer, Internet
6'	K	Die SuS werden mit dem Nummernpad und der Benutzung vertraut gemacht. Es wird erklärt warum das Nummernpad wichtig ist und wie man es benutzt.	
5'	EA	Den SuS wird eine sechsstellige Nummernabfolge am HP gezeigt, die sie abtippen sollen, dies machen wir 6 Mal	HP, Computer
9'	PA	Nun erhalten die SuS den Auftrag für die Partnerarbeit. Einer der Zweiergruppe schreibt eine zehnstellige Zahlenkombination auf und sobald er sie seinen Partner zeigt, nimmt er die Zeit, bis der Partner sie fehlerfrei abgetippt hat. Pro Fehler werden 1 Sekunde zur Schlusszeit dazu gezählt. Ziel: unter 5 Sekunden. Jeder Partner macht 5 Kombinationen.	Stoppuhr
Lektion II 3'	K	Den SuS wird der Ablauf des Spiels erklärt. Sie erhalten den Auftrag auf dem Server und das Resultateblatt wird ausgeteilt und direkt das heutige Datum eingetragen.	
9'	EA	Die SuS öffnen die Internetseite und starten das Spiel (Addition). Sobald sie den ersten Probedurchgang gemacht haben beginnen sie nochmals mit dem Test. Der Test kann zusätzlich noch und ein drittes Mal durchgeführt werden und schlussendlich werden die zwei Resultate auf dem Blatt eingetragen.	
3'	K	Der Lehrer überprüft die Resultate und vergleicht in der Klasse.	
Lektion III, IV, V,		Die Übung wird nochmals mit der Subtraktion, nochmals mit der Multiplikation und nochmals mit der Division durchgeführt.	
		Alternativ kann auch eine Partnerarbeit daraus gemacht werden. Die Tastatur abgedeckt werden, Telefonnummern abgetippt werden, auf 50 gezählt werden etc etc.	

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

Onlinespiel: 60 Sekunden Schnellrechnen

Auftrag

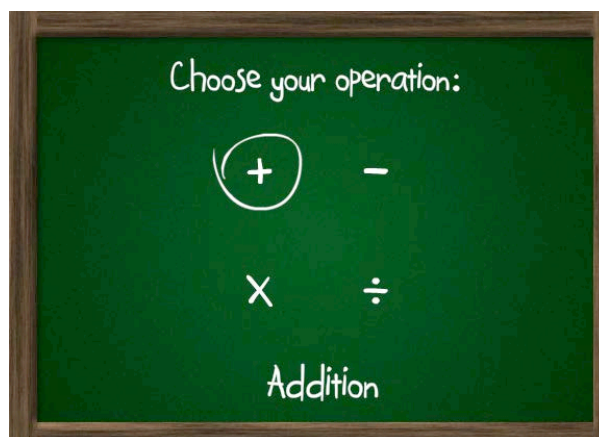
Spiel im Internet das Onlinespiel „60 Sekunden Schnellrechnen“.

Methode

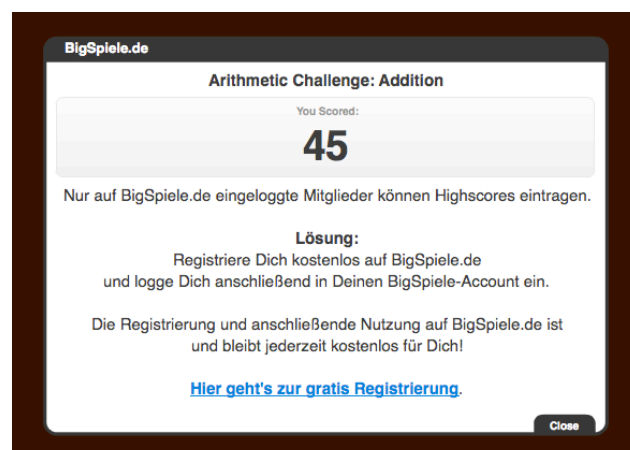
Du lernst mit diesem Spiel mit deinem Nummernpad umzugehen. Gleichzeitig übst du nebenbei das Kopfrechnen.

Anleitung

1. Öffne den Internetbrowser und gib folgende Internetadresse ein:
<http://www.bigspiele.de/online-game-spielen/60-sekunden-schnellrechnen.html#60-sekunden-schnellrechnen-spielen>
2. Klicke auf Play und wähle auf dem folgenden Bild deine gewählte Rechnung



3. Sobald der Countdown abgelaufen ist, musst du mithilfe des Nummernpads die Lösungen zu den Aufgaben direkt eintippen.
4. Du hast 60 Sekunden Zeit. Sobald die Zeit abgelaufen ist, notiere dein Resultat auf deinem Blatt.
5. Spiel das Spiel nochmals und notiere dein Resultat auf dein Blatt.



60 Sekunden Schnellrechnen

Datum																		
Punkte Addition																		
Punkte Subtraktion																		
Punkte Multiplikation																		
Punkte Division																		