

Stufe:	2. Klasse
Lektion: (Nr.)	Lektion 1
Zielsetzungen:	Einführung des Programmes Blitzrechnen
Dauer:	2* 45 Minuten
<div data-bbox="395 792 671 1003" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="675 972 1037 1008" data-label="Section-Header"> <p>Didaktische Überlegungen:</p> </div> <div data-bbox="391 1021 1410 1124" data-label="Text"> <p>Das vorliegende Programm Blitzrechnen ist auf allen Schülerstationen des E-Corners geladen und kann durch die Schülerinnen und Schüler selbständig nach einer Einführung benutzt werden.</p> </div> <div data-bbox="391 1137 1259 1202" data-label="Text"> <p>Es geht vor allem darum, Rechentrainings im der 1. und 2. Klasse durchzuführen.</p> </div> <div data-bbox="391 1270 791 1308" data-label="Section-Header"> <p>Inhalte der 2. Jahrgangsstufe:</p> </div> <div data-bbox="422 1321 888 1798" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wie viele?</li> <li>- Ergänzen zum Zehner</li> <li>- Zählen in Schritten</li> <li>- Ergänzen bis 100</li> <li>- 100 teilen</li> <li>- Verdoppeln und Halbieren</li> <li>- Leichte Plus- und Minusaufgaben</li> <li>- Zerlegen</li> <li>- Einmaleins</li> <li>- Quadratzahlen</li> </ul> </div> <div data-bbox="391 1814 1425 2020" data-label="Text"> <p>Das Programm bietet die Möglichkeit, Anschauungsmaterial zur Unterstützung einzublenden (Plättchen-Taste) oder die Aufgaben mit dem reinen Zahlenmaterial zu lösen (Ziffern-Taste). Zudem ist eine Steigerung im Anforderungsniveau innerhalb der Aufgabenblöcke (Treppen-Taste). So können die Aufgaben auch stets auf Zeit gelöst werden (letzte Stufe der Treppen-Taste mit Medaille).</p> </div> <div data-bbox="391 2031 810 2067" data-label="Section-Header"> <p>Bedienbarkeit/Übersichtlichkeit:</p> </div>	

# ICT an der Schule Ebikon

- übersichtlicher, klarer Bildschirmaufbau, der bei allen Themen gleich ist
- Hauptmenü mit Unterpunkten, die jeweils gleich strukturiert sind
- einfach zu handhaben
- kein Spielgedanke
- schneller Zugang zu gewünschtem Lernbereich
- Möglichkeit des „Lesezeichens“
- Kontrollmöglichkeiten / Hilfen + sofortige Rückmeldung nach jeder Aufgabe (Tier im Hintergrund blinzelt bei falscher Lösung)
- Hilfe durch Einblendung der Anschauungsmaterials möglich (Plättchen-Taste)
- weitere Hilfe bei Unklarheit bezüglich der Aufgabenstellung (Fragezeichen-Taste)
- Einsetzbarkeit vor allem als Übungsprogramm
- eigene Erarbeitung von Inhalten sehr gering

Fazit: Ein sauber aufbereitetes Programm mit klarem Konzept. Es ist sehr gut auf das Lehrwerk „Zahlenbuch“ abgestimmt und kann in Verbindung damit vielfältig eingesetzt werden. Besonders positiv ist die Möglichkeit, zwischen der Arbeit mit dem reinen Zahlenmaterial und der Hereinnahme des Anschauungsmaterials.

Für die Kinder ist das Programm übersichtlich und klar und kann somit auch von Erst- und Zweitklässlern nach kurzer Zeit selbstständig bedient werden. Große Spielideen und verlockende Animationen sind nicht aufgenommen.

Aufgrund der Übersichtlichkeit und des raschen Zugriffs zu einzelnen Inhalten ist das Programm zum Einsatz im Unterricht sehr gut geeignet.



Themenauswahl in Bereichen des Jahrgangsthemen



Hilfemenü



Erhöhung des Schwierigkeitsgrades



„Auslöser“

Besonderes: