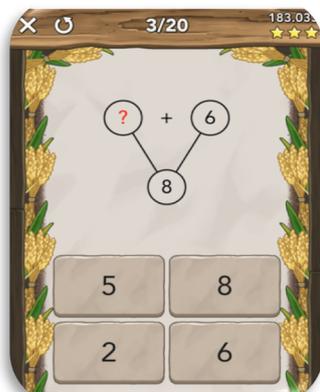




König der Mathematik 2

(Oddrobo Software AB)



Klassenstufe:	alle Klassenstufen je nach Level und Aufgabe
Menüsprache:	verschiedene Sprachen: unter anderem Deutsch, Dänisch, Englisch, Spanisch, Niederländisch, Italienisch, Schwedisch u.v.m.
Kosten:	iTunes-Store: 2,99 Euro Google-Store: /
Inhalt / Kontext:	Diese App bietet viele, verschiedene Aufgaben zum schnellen Kopfrechnen. In Form von Multiple-Choice Aufgaben erreichen die Schüler im Spiel gegen die Zeit unterschiedliche Level. Je mehr Punkte sie sammeln, desto näher kommen sie dem großen Ziel: der Aufstieg aus der kleinen Provinz zum König der Mathematik.
Ziele:	Ziel dieser App ist die Schulung des schnellen Kopfrechnens und die Sicherung und das Üben der vier Grundrechenarten. Hierzu ist die App in ein Levelsystem eingebettet. Die Schüler erhalten immer wieder zahlreiche, neue Aufgabenstellungen, welche sie in einem vorgegebenen Zeitraum lösen sollen, um das nächste Level zu erreichen.
Funktionen der App:	<ul style="list-style-type: none"> • Statistik (Dokumentation der Gesamtspielzeit, der Höchstpunktzahlen und der gemachten Fehler) • Hilfen und Lösungen für die Aufgaben • Wechsel zwischen mehreren Spieleraccounts
Aufgabe:	<p>Im Folgenden eine Auswahl der unterschiedlichen Aufgabenstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben zur simultanen Zahlerfassung • Überschlag • einfache Additionsaufgaben • Zahlenfolgen ergänzen • Dezimalzahlen addieren • schriftliche Addition
<i>Allgemeine / prozessbezogene Kompetenzen:</i>	/

<p><i>Inhaltliche / mathematische Kompetenzen:</i></p>	<p>Zahlen und Operationen</p>	<p>Zahldarstellung und Zahlbeziehungen verstehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zahlen bis 100 darstellen, lesen, schreiben, ordnen und vergleichen - bei einstelligen Zahlen die Zahlbeziehungen zur 5 und 10 auswendig kennen - Zahlerlegungen bis 10 auswendig beherrschen - bei zweistelligen Zahlen das Prinzip der Zehnerbündelung und die Stellenwertschreibweise kennen <p>Rechenoperationen verstehen und beherrschen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundvorstellungen zur Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division besitzen - Zahlensätze des „Kleinen Einpluseins“ auswendig beherrschen und automatisiert wiedergeben - Platzhalteraufgaben zu allen Rechenoperationen lösen - schriftliche Rechenverfahren beherrschen - Ergebnisse durch Überschlagen auf Plausibilität prüfen - Rechenvorteile nutzen
<p>Variationen:</p>	<p>Ein- oder Ausschalten des Tons, Ein- oder Ausschalten des Zeitlimits</p>	
<p>Tipps:</p>	<p>Diese App ist eher zur Einzelarbeit oder Freiarbeit geeignet.</p>	
<p>Lernvoraussetzungen:</p>	<p>Unterrichtliche Einführung der Grundrechenarten und sichere Beherrschung des entsprechenden Zahlenraums</p>	
<p>Bewertung:</p>	<p style="text-align: center;"><i>positiv</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache Handhabung • Motivation durch Levelsystem und Einbettung in einen Kontext aus der Lebenswelt der Schüler • Statistik-Bereich für die Lehrperson oder Eltern zum Einsehen des Lernfortschritts des Schülers • mehrere Spieleraccounts gleichzeitig möglich • Hilfe und Lösungen für die Aufgaben • Dokumentation der Fehler 	<p style="text-align: center;"><i>negativ</i></p>

Allgemeine Informationen:

<p>Altersangemessenheit:</p>	<p>altersangemessene Bedienung</p>
<p>Gestaltung:</p>	<p>kindgerechte und benutzerfreundliche Gestaltung, wenig ablenkend</p>
<p>Navigation:</p>	<p>einfache und klare Navigation ohne spezifischen Einführungsbedarf</p>
<p>Kommerzielle Elemente:</p>	<p>keine kommerziellen Elemente, keine In-App-Käufe</p>
<p>Sicherheit/ Datenschutz:</p>	<p>keine persönlichen Daten erforderlich</p>
<p>zugehörige Apps:</p>	<p>Weitere Apps von Oddrobo Software AB: König der Mathematik, König der Mathematik Junior, Doctor Lowhigh, Math Formulas-Reference Guide</p>