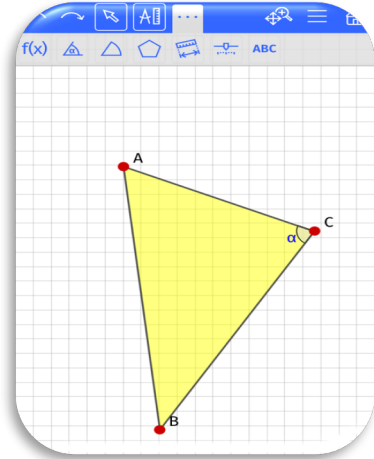
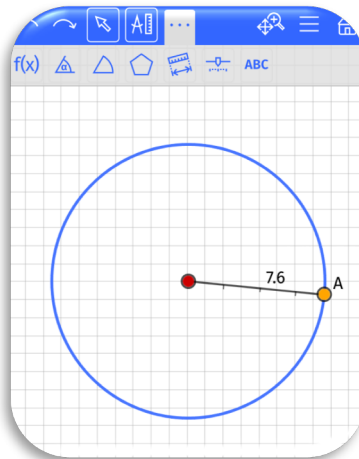
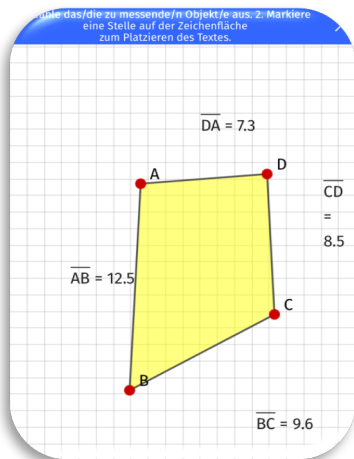




Sketchometry

Alfred Wassermann



Weitere Informationen: <https://sketchometry.org/de/download/heftreihe/index.html>

Klassenstufe:	alle Klassenstufen je nach gewähltem Thema (Primar- bis Sekundarstufe)	
Menüsprache:	Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Polnisch u.v.m.	
Kosten:	iTunes-Store: Gratis Google-Store: Gratis	
Inhalt / Kontext:	In dieser App geht es vor allem darum, den Schülern die Geometrie begreifbar zu machen. Die App erfasst die geometrischen Konstruktionen der Kinder und ermöglicht hierdurch einen dynamischen Umgang mit diesen: Die geometrischen Objekte können gedreht und verändert werden und erlauben hierbei das Erforschen verschiedener mathematischer Zusammenhänge.	
Ziele:	Ziel dieser App ist die Vermittlung eines dynamischen Geometrieverständnisses verschiedener geometrischer Objekte und Konstruktionen.	
Funktionen der App:	Eine Auswahl der dargebotenen App-Funktionen: Winkel einzeichnen und messen, Abstände messen, regelmäßige Polygone herstellen, Objekte können nach und nach versteckt bzw. wieder aufgedeckt werden u.v.m.	
Aufgabe:	Die App bietet keine konkrete Aufgabenstellung. Durch vielfältige Variationsmöglichkeiten kann die App unterschiedlichen Klassenstufen gerecht werden, indem die Lehrperson die App mit entsprechenden Aufgabenstellungen ergänzt.	
Allgemeine / prozessbezogene Kompetenzen:	je nach Aufgabenstellung: Problemlösen	- mathematische Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten bei der Bearbeitung problemhaltiger Aufgaben anwenden

	Kommunizieren Argumentieren	- Lösungsstrategien entwickeln und nutzen - Zusammenhänge erkennen, nutzen und auf ähnliche Sachverhalte übertragen - eigene Vorgehensweisen beschreiben, Lösungswege anderer verstehen und gemeinsam darüber reflektieren - mathematische Fachbegriffe und Zeichen sachgerecht verwenden - Aufgaben gemeinsam bearbeiten, dabei Verabredungen treffen und einhalten - mathematische Aussagen hinterfragen und auf Korrektheit prüfen - mathematische Zusammenhänge erkennen und Vermutungen entwickeln - Begründungen suchen und nachvollziehen
Inhaltliche / mathematische Kompetenzen:	Raum und Form	- <u>Körper und ebene Figuren erkennen, benennen und darstellen:</u> Rechteck, Quadrat, Dreieck und Kreis benennen; ebene Figuren frei Hand und mit Hilfsmitteln zeichnen; symmetrische Figuren herstellen und Figuren auf Achsensymmetrie hin untersuchen; beliebige Körper und ebene Figuren untersuchen, beschreiben und vergleichen; Eigenschaften von Körpern und ebenen Figuren beschreiben, nach verschiedenen Eigenschaften sortieren und die entsprechenden Fachbegriffe zuordnen; ebene Figuren in Gitternetzen identisch abbilden, vergrößern und verkleinern; Umfang von ebenen Figuren messen und berechnen
Variationen:	Variation der Sprache, Variation der Genauigkeit des rechten Winkels, Variation der Anzahl der Nachkommastellen, Variation der Textgröße, der Lautstärke, des Hintergrunds u.v.m.	
Tipps:	„Einrasten auf Gitter“ einschalten (ermöglicht genaueres Setzen von Punkten)	
Lernvoraussetzungen:	abhängig vom gewählten Unterrichtsthema	
Bewertung:	<i>positiv</i>	<i>negativ</i>
	• wenig Erklärungsbedarf • keine Voraussetzungen erforderlich • Funktionsweise wird auch durch einfaches Ausprobieren sehr leicht erschlossen • dynamische Geometrie • einfache Handhabung • Dokumentation der Fehler	• Zusätzlich muss die Lehrperson spezifische Aufgabenstellungen ergänzen

Allgemeine Informationen:

Altersangemessenheit:	altersangemessen, eher sprachunabhängige Bedienung
Gestaltung:	schlichte Gestaltung, wenig ablenkend
Navigation:	einfache und klare Navigation ohne spezifischen Einführungsbedarf
Kommerzielle Elemente:	keine kommerziellen Elemente, keine In-App-Käufe
Sicherheit/ Datenschutz:	keine persönlichen Daten erforderlich
zugehörige Apps:	Weitere Apps von Alfred Wassermann: /