

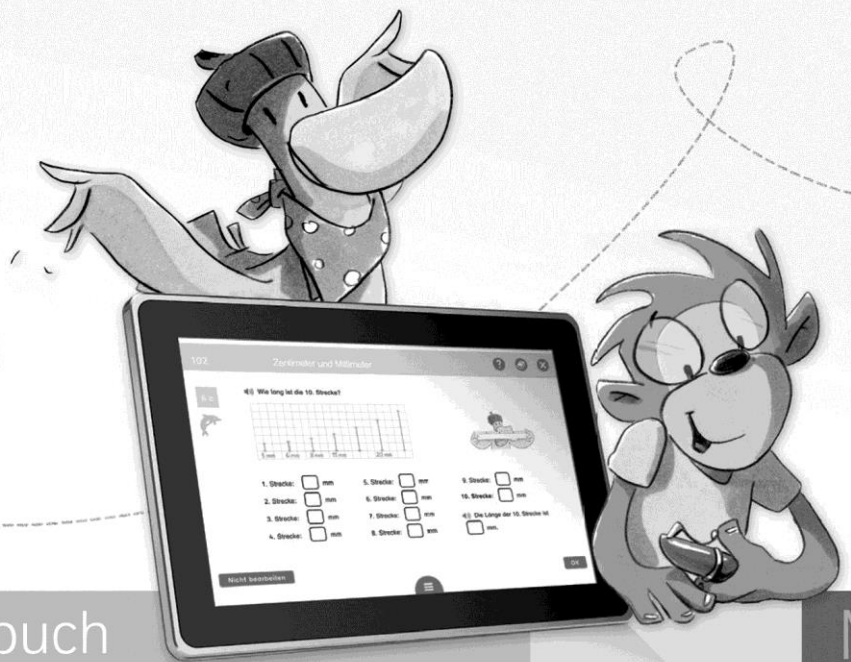
Kompetenzen in der digitalen Welt

Kompetenzbereiche laut Beschluss der KMK vom 08.12.2016

MATHEMATIK
SCHULJAHR 3-4

Denken *und*
Rechnen

interaktiv



Das Interaktive Schulbuch

NEU

Denken und Rechnen Interaktiv 3 & 4

Das Interaktive Schulbuch

Kompetenzen in der digitalen Welt

Kompetenzbereiche laut Beschluss der KMK vom 08.12.2016

Aufbau des Programms & Aufgabentypen

a) Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren

- 3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden (Softwareprogramme)
- 3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

b) Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

- 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren

Denken und Rechnen Interaktiv trainiert den Umgang mit einem Online-Lernprogramm. Kinder lernen, wie eine Website aufgebaut ist und wie man sich darauf bewegt (Menüleisten, Navigation, Buttons, E-Mails schreiben, Anpassen der Schriftgröße, etc.)

Innerhalb des Programms finden sich viele verschiedene Aufgabentypen wie u.a. Lückentexte, Markieren, Multiple Choice oder Drag & Drop.

Zugangsdaten

a) Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren

- 4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen
- 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen

Die Kinder melden sich mit eigenen Zugangsdaten bei Denken und Rechnen Interaktiv an. Sie lernen, weder Benutzernamen noch Kennwort an andere Kinder weiterzugeben.

Briefkastenfunktion

a) Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

- 2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- 2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen
- (...)
- 2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden

Über die Briefkasten-Funktion können Lehrkräfte mit Schülerinnen und Schülern kommunizieren. So lernen die Kinder die Grundfunktionen von E-Mail-Programmen in einer geschützten Umgebung kennen.

Die Kinder lernen ferner, dass auch in der Kommunikation via E-Mail Verhaltensregeln einzuhalten sind.

Interaktive Hilfen

a) Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

- 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren

Die Schülerinnen und Schüler haben viele Möglichkeiten, selbstständig innerhalb der Aufgaben zu Lösungen zu kommen und sich im Programm zurechtzufinden:

- Im Lexikon können Kinder mathematische Fachbegriffe nachschlagen.
- Das Blätterbuch (das gedruckte Schulbuch in digitaler Form) bietet zusätzliche Orientierung.
- Gibt ein Kind zweimal eine falsche Lösung ein, kann es die Tippfunktion nutzen