

## Der Einsatz des iPads im Mathematikunterricht - Apps für die Sek1

Applikation	Ziel/Inhalt
<b>Arithmetik</b>	
<b>König der Mathematik ab 10 Jahren</b>	König der Mathematik ist ein schnelles Mathe-Spiel mit vielen lustigen und abwechslungsreichen Aufgaben in unterschiedlichen Bereichen. Inhalte sind Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Geometrie, Bruchrechnen, Potenzen, Statistik und Gleichungen.
<b>Math Fight (Mathematik Spiele für 2) 1. – 5. Klasse</b>	Math Fight ist ein Mathematik-Spiel für zwei Spieler zu den Bereichen Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Die Aufgaben können in vier Schwierigkeitsstufen ausgewählt werden. Der Bildschirm ist in zwei Teile aufgeteilt und die beiden Spieler rechnen gleichzeitig die gleiche Aufgabe gegeneinander.
<b>ANTON Mathe, Deutsch, Sachunterricht, Musik Vorschule – 8. Klasse</b>	ANTON ist die Lern-App für die Schule zu den Fächern Mathe, Deutsch, Sachunterricht und Musik. Es finden sich Matheaufgaben zu allen Bereichen des Bildungsplanes, z.B. Zählen lernen, Sachaufgaben, Einmaleins, geometrische Figuren etc. Insgesamt beinhaltet die App über 50000 Aufgaben, 200 interaktive Übungen, Erklärungen und Lernspiele.
<b>Fractions Ab 4. Klasse</b>	Sehr einfach lassen sich verschiedene Brüche bildlich darstellen, was zu einer Unterstützung und Vertiefung des Lernprozesses bei den Schülern führt.
<b>Brüche kürzen 5. bis 7. Klasse</b>	Brüche werden eingegeben und dann gekürzt. Die Ergebnisse können im Verlauf gespeichert werden.
<b>Geometrie</b>	
<b>Shapes - 3D Geometrie Lernen Alle Jahrgangsstufen</b>	Das Entdecken von verschiedenen Arten von 3D Körpern wird mit dieser App möglich. Shapes benutzt die Leistung von mobilen Geräten und gibt Lehrern somit Möglichkeiten Dinge darzustellen, die mit physikalischen Gegenständen nicht darstellbar sind (Körper drehen, aufklappen etc.) Dies kann im Mathematikunterricht helfen, mehr Interesse aller Jahrgangsstufen zu wecken.
<b>Foldify Ab 4. Klasse</b>	Die Schüler erstellen in der App eigene Körpernetze. Diese können individuell gestaltet werden. Es besteht die Möglichkeit die fertigen Netze auszudrucken und die Körper zu basteln.
<b>Klötzchen</b>	Mit dieser App können Würfelgebäude gebaut werden. Parallel zur dreidimensionalen Ansicht kann

<b>Applikation</b>	<b>Ziel/Inhalt</b>
<b>3. bis 6. Klasse</b>	man sich den Bauplan, das Zweitafelbild oder das Schrägbild (Kavaliersperspektive oder isometrische Darstellungen) anzeigen lassen und sogar über eine Code-Ansicht Klötzchen programmieren. Es können Würfel hinzugefügt oder entfernt und dadurch die dreidimensionale Ansicht verändert werden.
<b>Geoboard 2. bis 4. Klasse</b>	Mit dieser App können Kinder geometrische Figuren am Geobrett darstellen. Verschiedenfarbige Bänder werden dazu am Geobrett gespannt.
<b>Klipp Klapp 3. bis 5. Klasse</b>	Mit "Klipp Klapp" ist es möglich, Raumvorstellungsaufgaben an Würfelnetzen zu üben. So muss entschieden werden, ob ein Netz ein Würfel ist, es müssen Netze durch Hinzufügen von Flächen zu Würfelnetzen ergänzt werden und es werden Würfelnetze eingefärbt, so dass ein bestimmter Würfel entsteht. Bei all dem kann man sich Sterne und Medaillen verdienen, je nachdem, wie gut man ist und wie viel Hilfe man sich beim Zusammenfalten holt.