Zahlenzorro

www.zahlenzorro.de

Nach der Anmeldung erhält der Lernende die Möglichkeit, seine Mathematikfähigkeiten zu trainieren. Zur Verfügung stehen dem Lernstand anpassbare Textaufgaben, sowie eine Wettkampfmöglichkeit im Schnellrechnen. Zahlenzorro ist ein Partnerprodukt des Lesetrainingportals «Antolin».

Quelle: bildungsklick.de

Zielgruppen

Unterstufe, Mittelstufe

Arbeitsweise

Nach der Anmeldung mit den persönlichen Zugangsdaten stehen der Lehrperson Klassenverwaltungsfunktionen zur Verfügung. Die Lehrperson kann Zugänge für Kinder erstellen, deren Lernstand einsehen, Aufgaben wieder freischalten oder mit den Lernenden kommunizieren. Dank der vorhandenen statistischen Auswertung können den Kindern individuell angepasste Aufgaben zur Verfügung gestellt werden.

Den Lernenden stehen nach der Anmeldung verschiedene Übungsmöglichkeiten zur Verfügung. Die Aufgaben lassen sich dem individuellen Lernfortschritt der Kinder anpassen. Die Klassenstufen sind auf Deutschland ausgerichtet. Die folgenden Aufgabentypen stehen zur Verfügung:

- Thematische Aufgaben: Es können Textaufgaben zu kindgerechten Themen wie Fantasy, Fussball, Gruselgeschichten, Pferde und weitere gelöst werden. Die Aufgaben können der Klassenstufe und der Jahreszeit angepasst werden. Dies ermöglicht es, die Aufgaben dem Lernstand der Kinder anzupassen.
- Knobelaufgaben: Es stehen diverse, dem Lernstand der Kinder anpassbare Knobelaufgaben zur Verfügung.
- Schnellrechnen: Lernende können andere Kinder aus der Klasse zu einem Rechenduell herausfordern. Es können dem Alter entsprechende Aufgaben, sowie die Aufgabenart gewählt werden. Anschliessend versuchen die Lernenden, diese möglichst schnell zu lösen. Das herausgeforderte Kind kann zeitlich unabhängig das Duell annehmen und versuchen die Rechnungen schneller zu lösen.

3. Klasse, Sommer — Aufgaben von: Britta Willutzki
Nr.: 250/1

- VERA: Weitere Übungsaufgaben, welche auf Vergleichstests in Deutschland abgestimmt sind.

Den Lernenden werden für richtig gelöste Aufgaben Punkte auf ihrem Punktekonto gutgeschrieben. Je nach Punktestand bekommen sie Sammelbilder, Urkunden oder erhalten Zugang zu Bonusspielen.

© Bildungsdepartement Kanton St. Gallen

Didaktische Aspekte

- Zahlenzorro bietet eine grosse Auswahl an anpassbaren Trainingsaufgaben für den Mathematikunterricht. Da die Klassenstufen auf Deutschland ausgerichtet sind, müssen die Aufgaben vor der Nutzung überprüft werden.
- Den Lernenden stehen Textaufgaben zur Verfügung, welche altersgerechte Themen behandeln. Die Lernenden erhalten eine sofortige Rückmeldung zu ihren Lösungen und haben die Möglichkeit eine Aufgabe einmalig zu verbessern.
- Das System der Belohnung mit Punkten ist motivierend, vor allem weil mit der steigenden Anzahl Punkte weitere Möglichkeiten freigeschaltet oder Urkunden beziehungsweise Sammelbilder gesammelt werden können.
- Das Rechenduell gegen andere Lernende bietet eine spannende Wettkampfsituation.

Technik

Falls bereits für www.antolin.de Benutzerkonten bestehen, können diese auch für Zahlenzorro verwendet werden.

Gestaltung

Die Homepage ist übersichtlich gestaltet und grafisch ansprechend. Die Elemente sind meist selbsterklärend. Eine ausführliche Hilfefunktion fehlt.

Der Aufbau der Homepage entspricht weitgehend dem der Antolin-Homepage und hat daher einen grossen Wiedererkennungseffekt.

Konkrete Anwendungsbeispiele

- Training von Textaufgaben in einer Werkstatt-/Postenarbeit
- Training von Textaufgaben zu Hause
- Training von Kopfrechnungen, sowie 1x1-Rechnungen im Duell mit anderen Kindern

plus und minus

+

+ Möglichkeit, individuelle, an den Lernstand angepasste Textaufgaben zu trainieren
+ Logisches Denken wird gefördert
+ Rechenduell gegen andere Lernende aus der Klasse
+ Aufbau von Antolin her bekannt, gleiche Benutzerdaten wie bei Antolin

-

- Klassenstufen gemäss deutschem Bildungssystem
- Aufgaben behandeln verschiedene mathematische Themen, eine Überprüfung vor dem Training ist nötig
- Spezifisches Training von bestimmten mathematischen Themen ist schwierig

Technische Daten

Links / Bezugsquelle	www.zahlenzorro.de
Kosten	Einzellizenz: 14 Euro/Jahr Klassenlizenz: 39 Euro/Jahr Schulhauslizenz: 179 Euro/Jahr
Rezensiert von	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware — Mai 14

© Bildungsdepartement Kanton St. Gallen