



Home Schooling

Ideen für den Mathematikunterricht

Lernpakete

Lernapps

Lernvideos

Kindersuchmaschinen

Arbeitsblätter

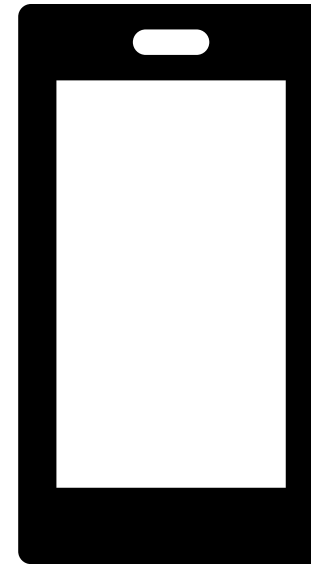


Lernen mit der
Lernwerkstatt

Fermi - Aufgaben

Lernapps

- ❖ Block CAD [Link](#)
- ❖ Klötzchen [Link](#)
- ❖ Soma Cube [Link](#)
- ❖ Tangram HD [Link](#)
- ❖ Geometry Nets Helper [Link](#)
- ❖ Anton App [Link](#)
- ❖ Mathe mit dem Känguru [Link](#)





Block CAD

Preis: kostenlos

Geräte: Tablet oder Computersoftware

Mit dem Programm BlockCAD können mit Legosteinen große Gebäude und Landschaften entworfen werden. Die Legosteine können um 90° gedreht werden und sind in unterschiedlichen Farben und Größen verfügbar. Der Fantasie sind bei Block CAD keine Grenzen gesetzt.

Die LP kann zusätzlich zum freien Bauen auch Arbeitsaufträge geben, bei denen Gebäude nach Beschreibung gebaut werden müssen. Wer Probleme beim virtuellen Bauen hat, kann mit realen Legosteinen arbeiten. Das Programm verlangt von den SuS vor allem räumliches Vorstellungsvermögen und Kreativität.



Klötzchen

Preis: kostenlos

Geräte: iOS [Link](#)

In der „Klötzchen“-App können verschiedene Darstellungen von Gebäuden nebeneinander betrachtet werden.

Darunter zählen realistische Abbildungen, Baupläne, Zweitafelbilder, isometrische Darstellungen und Schrägbilder.

Da die App keine Aufgabenstellung enthält, kann die LP die Umgebung für die SuS frei gestalten.



Soma Cube

Preis: kostenlos

Geräte: Android [Link](#)

Mit der App können mehrere Figuren gebaut werden. Unter anderem der bekannte Soma-Würfel.

In der Bauansicht ist die Zielfigur zur Orientierung dargestellt. Die Ansicht des Spielfeldes kann beliebig verändert werden. Die Somateile können ebenfalls gedreht, vergrößert/verkleinert und verschoben werden.



Tangram HD

Preis: kostenlos

Geräte: Android [Link](#)

Tangram ist ein Legespiel, welches in der App durch vielfältige Aufgaben und leichte Bedienbarkeit die Holzplättchen ersetzt. Die einzelnen Tangramteile lassen sich verschieben, drehen und spiegeln.



Geometry Nets Helper

Preis: kostenlos

Geräte: iOS [Link](#) und Android [Link](#)

Die App dient dazu, alle Netze des Würfels zu verinnerlichen.

Die Netze können beliebig ausgewählt werden und je nach Einstellung nach außen oder innen geschlossen werden. Dabei kann die Fläche, welche unten ist, beliebig festgelegt werden. Die Flächen können unterschiedlich eingefärbt oder mit Zeichen und Buchstaben versehen werden.

Das Netz oder der Würfel können beliebig gedreht werden, sodass die Raumvorstellung entsprechend gefördert wird.

Anton App

Preis: kostenlos

Geräte: Computer, Tablet, Smartphone [Link](#)

Die Anton App ist eine vielschichtige Lern App für die Klassen 1-10 in den Fächern Mathematik, Deutsch, Sachunterricht, Biologie, Musik und DaZ.

Die Klassenleitung kann hier gezielt Übungen heraussuchen, welche zum aktuellen Lerninhalt passen. Die SuS können dann selbstständig arbeiten und die LP kann die Ergebnisse und Lösungsschritte der Kinder verfolgen.

In den einzelnen Klassenstufen kann man zwischen allen inhaltsbezogenen mathematischen Kompetenzen wählen: Vielschichtige Übungen zu Raum und Form, Größen, Zahlen und Operationen und Daten und Zufall sind zu finden.



Mathe mit dem Känguru

Preis: kostenlos

Geräte: iOS [Link](#) und Android [Link](#)

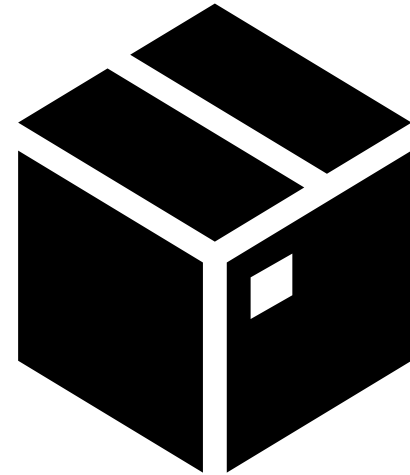
Diese App ist angelehnt an den jährlichen Känguru Wettbewerb, welcher in vielen Schulen stattfindet.

Die App ist für die Klassen 3 bis 10 konzipiert und beinhaltet knifflige und abwechslungsreiche Aufgaben. Die Auswahl der Aufgaben kann nach Klassenstufe, Schwierigkeitsgrad und Art der Aufgaben gewählt werden.

Nach dem Bearbeiten einer Aufgabe wird die Lösung angezeigt. Hierbei wird nicht nur die richtige Lösung angegeben, sondern auch eine entsprechende Erklärung bzw. Rechenweg.

Lernpakete

- ❖ Grundschule interaktiv [Link](#)
- ❖ Montagspakete [Link](#)





Grundschule interaktiv

Preis: 5€/Schüler inkl. Zugang Lehrperson/Elternteil

Zugang: Grundschule interaktiv [Link](#)

Auf dieser Webseite finden sich interaktive Materialien der Reihe „Denken und Rechnen“. Es können Lizenzen für interaktive Schulbücher, Rechentrainer oder Trainingshefte erworben werden. Die interaktiven Aufgaben sind ähnlich konzipiert, wie im Schulbuch. Sie können aus diesem Grund genauso gewinnbringend eingesetzt werden. Die LP hat eine Übersicht über alle SuS und kann die Klassen verwalten, Aufgaben sperren und freigeben, gelöste Aufgaben einsehen und über die „Briefkastenfunktion“ mit den SuS oder den Eltern in Kontakt treten.



Montagspakete

Preis: kostenlos

Zugang: Montagspakete Klett [Link](#)

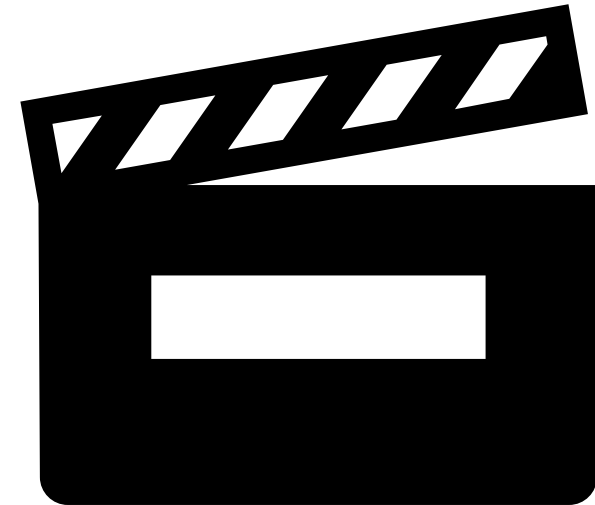
Mit den Montagspaketen hat der Klett-Verlag verschiedene Unterrichtsmaterialien für das Homeschooling zusammengestellt.

Die Pakete enthalten Seiten aus dem Anoki-Übungsheft zum selbstständigen Üben.

Die Aufgaben können anschließend online kontrolliert werden. Im Laufe der Zeit hat der Verlag auch ein komplettes Paket mit Materialien zum Üben, Erklären, Fördern und Fordern erstellt. Diese Montagspakete zum Weiterlernen beinhalten vor allem den Themenbereich Zahlen und Operationen.

Lernvideos

- ❖ Erklärfilme (Klett-Verlag) [Link](#)
- ❖ Lernvideos (Cornelsen-Verlag) [Link](#)





Erklärfilme

(Klett-Verlag)

Zugang: [Link](#)

Kompliziertes schnell und einfach erklärt: In den Klett Erklärfilmen werden die wichtigsten Unterrichtsinhalte eines Fachs einfach und anschaulich dargestellt.

Themen:

- Zehnerübergang
- Rechenverfahren Zehnerübergang
- Halbschriftliche Multiplikation
- Schriftliche Rechenverfahren zur Multiplikation und Division



Lernvideos

(Cornelsen-Verlag)

Zugang: [Link](#)

Grundschule einfach erklärt!

Zu den Themen:

- Zahlenraumerweiterung
- Addieren und Subtrahieren
- Multiplizieren und Dividieren
- Geometrie
- Größen
- Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit

Arbeitsblätter

❖ Cornelsen Verlag [Link](#)

Der Cornelsen Verlag stellt Aufgaben zur Verfügung, welche den Unterricht mit originellen Aufgaben aus dem Alltag bereichern. Die SuS berechnen Gewichte vom Wocheneinkauf und Längen der Ski beim Ski-Ausflug oder berechnen die Kosten für einen Familienausflug und ergänzen durch spiegeln ein Fußballfeld.



❖ Grandschulkönig [Link](#)

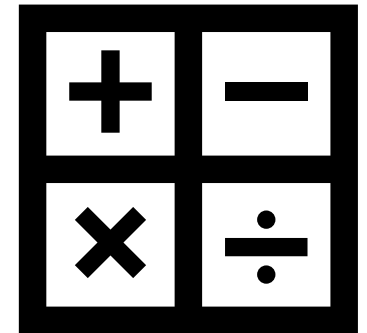
Fermi - Aufgaben

Fermi-Aufgaben als sinnstiftende Aufgaben zur Internetrecherche

Fermi-Aufgaben bieten eine gute Chance, um die Internetrecherche als Problemlösewerkzeug zu nutzen. Die Kinder lernen so, wie sie zielgerichtet nach Lösungen mathematischer Fragestellungen suchen können.

Durch das Lösen von Fermi-Aufgaben werden die Kompetenzen Modellieren und Problemlösen gestärkt und die SuS lernen, wie sie im Alltag nach Lösungswegen für unbekannte Herausforderungen suchen können.

Die Fermi-Aufgaben müssen so ausgewählt werden, dass das Internet nicht die Lösung der Aufgabe ausgibt. Es müssen als komplexe Aufgaben gewählt werden, bei der die Lösung durch aufeinander aufbauende Bearbeitungsschritte gefunden werden kann.



Lernen mit der Lernwerkstatt

❖ Medienwerkstatt [Link](#)

Die Medienwerkstatt greift den Gedanken einer Lernwerkstatt auf. Mit dem Programm Lernwerkstatt 10 werden die Bereiche Mathematik, Deutsch, Sachunterricht, Fremdsprachen und Logik für die Klassenstufen 1-6 abgedeckt. Im Bereich Mathematik können die SuS zwischen allen inhaltsbezogenen Kompetenzen wählen. Die Übungen stehen allen SuS gleichzeitig zur Verfügung und bietet somit die Möglichkeit die Kinder gleichzeitig zu fördern und zu fordern.



Kindersuchmaschinen

- ❖ fragFINN [Link](#)
- ❖ blinde Kuh [Link](#)
- ❖ helles Köpfchen [Link](#)



Digitale Angebote von Bibliotheken, z.B. der LuFo

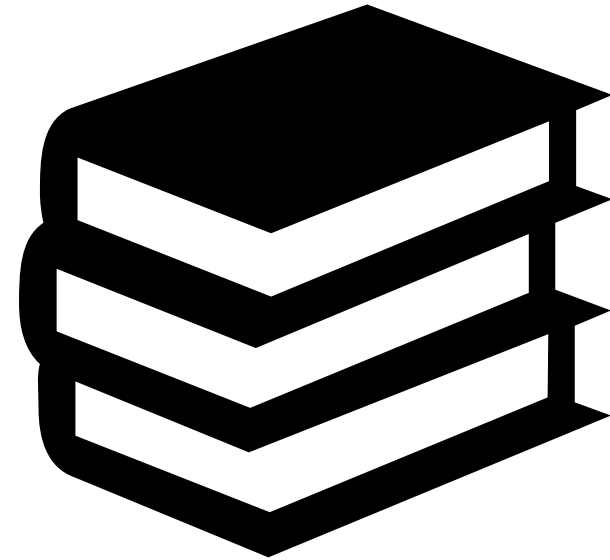
❖ LuFo: [Link](#)

→ mit virtuellem Zugang zur Öffnungszeit

❖ eBibo Dresden: [Link](#)

→ 1.700 ebooks für Kinder

❖ Slub: [Link](#)





Du hast noch Fragen?

Dann schreib uns einfach per E-Mail an! Wir können dir bestimmt weiterhelfen.

Dein LuFo-Team der TU Dresden!

[Zugang zum Team](#)