

## Digital gestützte Übungsstunde; Im Zahlenraum bis Hundert addieren und subtrahieren (Grundschule)<sup>1</sup>

### Beschreibung des Einsatzes

Die Schülerinnen und Schüler üben digital gestützt das Addieren und Subtrahieren im Zahlenraum bis Hundert. Mathematische Strukturen sollen erkannt und durchdrungen werden, Schülerinnen und Schüler sollen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten in verschiedenen Anwendungssituationen flexibel einsetzen können.

Dauer: ca. zwei Unterrichtseinheiten

### Lehrplanbezug

Grundschule, Mathematik 2,  
LB 1.2: Im Zahlenraum bis  
Hundert rechnen und  
Strukturen nutzen  
LB 2.2: Prozessbezogene  
Kompetenzen

### Verlauf (Links, Dokumentationen etc. siehe unten)

### Einsatz digitaler Medien <sup>2</sup>

#### Ankommen und Einstieg

- Einstimmung mit Suchbild *Anzahlen und Summen*
- Kopfrechnen an der digitalen Tafel: Verwandte Aufgaben suchen und mit Hilfe des Touch zusammenschieben

- IWB

#### Übungsphase

- Vorführen und Besprechen einer Übungseinheit an der digitalen Tafel
- Übungseinheit mit Hilfe des Kurzcodes auf die digitalen Endgeräte der Schülerinnen und Schüler laden
- Bearbeiten der Übungseinheiten mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad auf den digitalen Endgeräten
- Selbstkontrolle durch die Schülerinnen und Schüler, erneutes Bearbeiten schwieriger Aufgaben nach Erkenntnisgewinn

- ein digitales Endgerät pro Schülerin und Schüler
- Kurzcodes erstellen, z. B. QR-Code Generator, t1p
- Mathe-Software, z. B. bettermarks, Anton App

#### Reflexion

- Abschließendes Gespräch über Probleme und Schwierigkeiten bei der Bearbeitung der Übungseinheiten
- Ausklang: analoges Rechenspiel (z. B. Kopfrechnen-Fußball)

### Einordnung/Erfahrungen der Projektschulen

Beitrag zur Fortentwicklung des Fachunterrichts:

- Motivation durch die Arbeit mit digitalem Endgerät
- Höhere Motivation zur Überarbeitung als beim Rechnen im Heft

<sup>1</sup> Das Praxisbeispiel ist an der Grundschule Offenstetten entstanden.

<sup>2</sup> Es wird in den Praxisbeispielen nicht explizit darauf hingewiesen, dass mit den Schülerinnen und Schülern der Umgang mit Hard- und Software im Vorfeld eingeübt worden ist.

Beitrag zum Aufbau von Medienkompetenz:<sup>3</sup>

- 1. Basiskompetenzen
  - 1.1 Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben
- 3. Kommunizieren und Kooperieren
  - 3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen
  - 3.3. Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen
- 4. Produzieren und Präsentieren
  - 4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen

Erfahrungen:

- Korrektes Erheben der Datenmengen erfordert Genauigkeit und Durchhaltevermögen
- Transformation der Daten zu Diagrammen erfordert ein gewisses Maß an Abstraktionsvermögen

---

<sup>3</sup> Vgl. [Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen](#)