

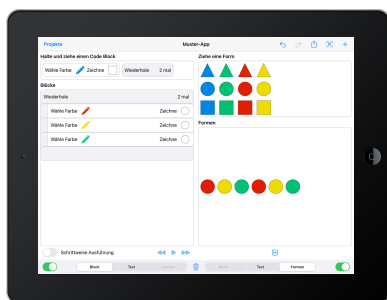
## Apps für den Mathematikunterricht

### 1. Apps als Arbeitsmittel

In diesen Apps werden bekannte didaktische Materialien, die im Unterricht als Arbeitsmittel eingesetzt werden, virtuell abgebildet. Sie bieten in der Regel eine Erweiterung der physischen Materialien durch die Ausnutzung spezifischer Potentiale des digitalen Mediums. So werden in vielen Apps die unterschiedlichen Darstellungsebenen miteinander vernetzt (Krauthausen, 2012a). Wie auch beim Einsatz analoger didaktischer Materialien gilt hier, dass das Material begleitend eingesetzt wird, um von der Lehrkraft gestellte Aufgaben zu bearbeiten.

App	Plattform	Kurzbeschreibung
-----	-----------	------------------

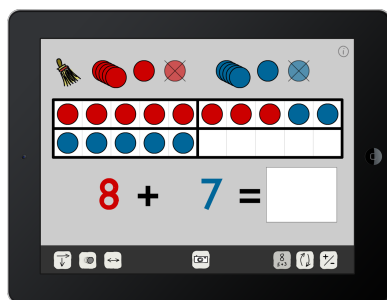
#### Muster



iOS (iPad)

- Mit der App können Muster auf verschiedenen Darstellungsebenen (Formen / Programmierblöcke) dargestellt werden. Dabei sind die Ebenen synchron miteinander vernetzt.
- Zentrale Features: Darstellungen synchron vernetzt, automatisiertes Bilden von Programmschleifen, Passenden Materialien dazu auf PIKAS digi.

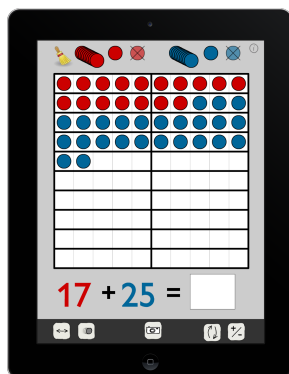
#### Zwanzigerfeld



iOS (iPad)

- Mit dieser App können Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 20 dargestellt werden.
- Zentrale Features: Simultanes Hinzufügen von fünf Plättchen; automatische Strukturierung der Plättchen nach ‚Kraft der Fünf‘; Synchronität von Plättchenbild und Zahlsymbolen; Abdecken des Ergebnisfeldes sowie die Möglichkeit des Verschiebens des ‚Abdeckens‘

#### Hunderterfeld

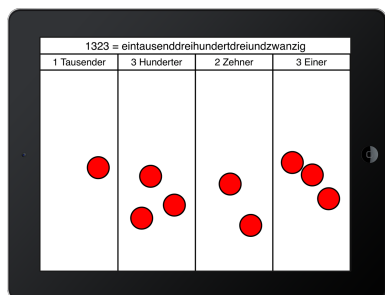


iOS (iPad)

- Mit dieser App können Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 dargestellt werden.
- Zentrale Features: Simultanes Hinzufügen von zehn Plättchen; automatische Strukturierung der Plättchen nach ‚Kraft der Fünf‘; Synchronität von Plättchenbild und Zahlsymbolen; Abdecken des Ergebnisfeldes sowie die Möglichkeit des Verschiebens des ‚Abdeckens‘



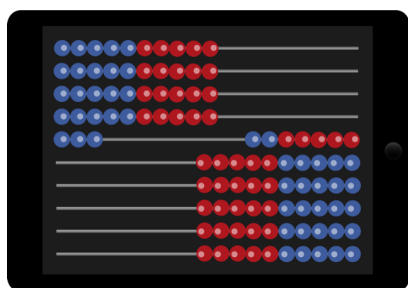
## Stellenwerttafel



iOS

- Mit dieser App können Zahlen in einer Stellenwerttafel dargestellt werden.
- Zentrale Features: Bündeln- und Entbündeln von Repräsentanten durch Verschieben von Plättchen in eine andere Spalte (z.B. ein Plättchen in der Zehner-Spalte wird zu 10 Plättchen in der Einer-Spalte). Daher ändert sich – anders als bei einer physischen Stellenwerttafel – der Zahlenwert nicht, wenn ein Plättchen verschoben wird.

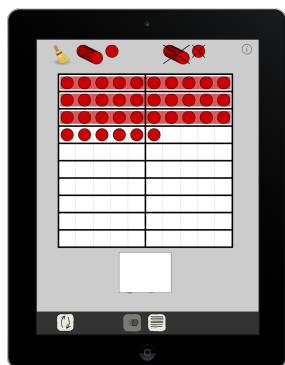
## 1st Calc



iOS

- Mit dieser App können Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 dargestellt werden.
- Zentrale Features: Die Kugeln können auf drei verschiedene Arten verschoben werden. 1. Frei (Freies Verschieben der Kugeln), Didaktisch (Zehner müssen aufgefüllt werden), Didaktisch + (Antippen einer Kugel bewirkt, dass alle vorherigen Kugeln ebenfalls verschoben werden)

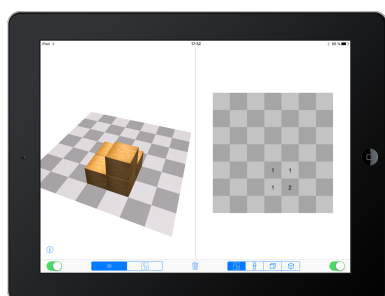
## Zahlen bis 100



iOS (iPad)

- Mit dieser App können Zahlen im Zahlenraum bis 100 auf ikonischer und symbolischer Ebene dargestellt werden.
- Zentrale Features: Simultanes Hinzufügen von zehn Plättchen; automatische Strukturierung der Plättchen nach ‚Kraft der Fünf‘; Synchronität von Plättchenbild und Zahlsymbolen; Möglichkeit des Ver- und Aufdeckens des Zahlzeichens

## Klötzchen

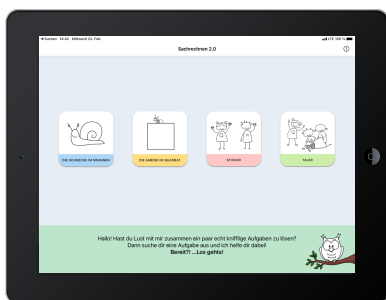


iOS

- Mit dieser App können Kinder Würfelbauwerke in verschiedenen Ansichten erstellen.
- Der Prozess der Erstellung eines Würfelbauwerks kann in der Programmierumgebung nachvollzogen werden.
- Zentrale Features: Synchronität von Würfelbauwerk, Bauplan, Dreifafelprojektion, Schrägbild; Drehung von Würfelbauwerken um alle Raumachsen.

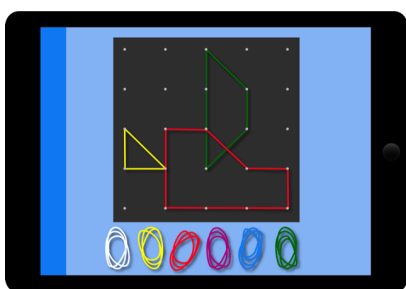
### Sachrechnen 2.0

iOS



- Mit dieser App können Kinder Sachaufgaben mit Bearbeitungshilfen bearbeiten
- Zentrale Features: Unterstützung des Aufgabenverständnisses durch verschiedene Darstellungen, Unterstützung der Lösungswege durch interaktive Veranschaulichungen.

### Geoboard

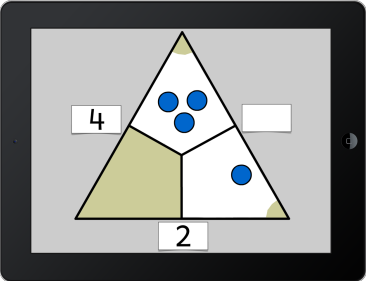
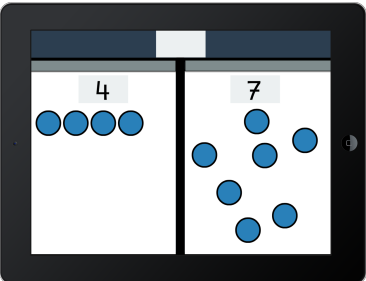


iOS  
PC

- Mit dieser App können Kinder geometrische Figuren am Geobrett darstellen.
- Zentrale Features: Einfache Anpassung der Gittergröße und Anordnung der Nägel; Einfärbung gespannter geometrischer Figuren.


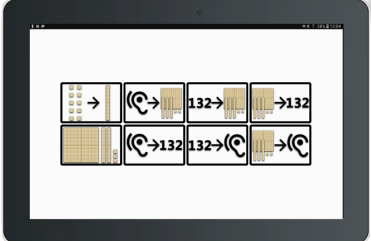

## 2. Apps als Aufgabenformate

Diese Apps sind virtuelle Umsetzungen bekannter Aufgabenformate, die – wie ihre analogen Entsprechungen – konkreter Aufgabenstellungen oder Forschungsaufträgen durch die Lehrkraft bedürfen (Krauthausen & Scherer, 2014). Es bietet sich an, diese in entsprechende Unterrichtsreihen zum Aufgabenformat einzubinden. Hier erscheint insbesondere auch die Kombination mit dem analogen ‚pencil & paper‘ Format sinnvoll, um die Potentiale beider Darbietungsarten voll auszuschöpfen (Ladel, 2018). In Abgrenzung zu analogen Aufgabenformaten bieten diese Apps häufig eine Erweiterung durch die Ausnutzung spezifischer Potentiale des digitalen Mediums. So wird bspw. in vielen dieser Apps das reine Rechnen automatisch durchgeführt, so dass die kognitiven Ressourcen vielmehr zur Erkundung mathematischer Zusammenhänge genutzt werden können (Walter, 2018). Darüber hinaus stellen diese Apps häufig unterschiedliche Darstellungsweisen synchron dar, was den Lernenden dabei unterstützen kann, ein adäquates Zahlverständnis aufzubauen (Ladel, 2018).

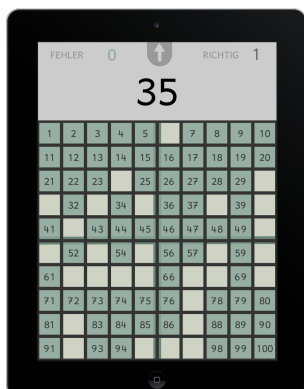
App	Plattform	Kurzbeschreibung
<p><b>Rechendreieck</b></p> 	iOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Aufgabenformat ‚Rechendreiecke‘ wird vielfach in Schulbüchern genutzt. Mit dieser App kann man Aufgaben am Rechendreieck veranschaulichen und lösen. Die Struktur des Rechendreiecks kann explorativ erforscht werden.</li> <li>• In den Innenfeldern werden Plättchen hinzugefügt, während die Außenzahlen durch Zahlsymbole repräsentiert werden.</li> <li>• Zentrale Features: Simultanes Hinzufügen mehrerer Plättchen mittels Multitouch; Synchronität von Plättchenbild und Zahlsymbolen; Abdecken der einzelnen Felder.</li> </ul>
<p><b>Rechentablett</b></p> 	iOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit dieser App können Kinder die Zerlegung von Zahlen verstehen.</li> <li>• Zentrale Features: Simultanes Hinzufügen mehrerer Plättchen mittels Multitouch; Strukturierung der Plättchen nach ‚Kraft der Fünf‘ auf Anfrage; Synchronität von Plättchenbild und Zahlsymbolen; Abdecken der einzelnen Zahlzeichen sowie der ikonischen Darstellungen</li> </ul>

### 3. Apps zum Automatisieren

Bei diesen Apps erfolgt die Ausgabe von Aufgaben in der Regel über einen Zufallsalgorithmus. Entweder wird eine Aufgabe von dem Programm generiert oder es wählt diese aus einem zuvor festgelegten Aufgabensortiment aus. Die Aufgabe wird anschließend ausgegeben, um vom Lernenden gelöst zu werden. Häufig erhält er ein sofortiges Feedback zu seiner Lösung. Da dieser behavioristische Ansatz nicht auf den Verständnisaufbau, sondern das Abrufen von Faktenwissen abzielt, eignen sich diese Apps besonders für das Automatisieren bereits verstandener Inhalte – also für Übungs- und Festigungsphasen nach dem Verständnisaufbau (Urff, 2014; Ladel, 2017).

App	Plattform	Kurzbeschreibung
<p><b>Blitzrechnen 1-4</b></p> 	<p>iOS Android: PC/ CD</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit diesen Apps können Kinder selbstständig grundlegende Rechenaufgaben der ersten bis vierten Klasse üben.</li> <li>• Die Apps enthalten dieselben Übungsmodulare, die auch auf der CD-Version erhältlich sind.</li> </ul>
<p><b>Stellenwerte üben</b></p> 	<p>iOS Android</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit dieser App können Kinder Übungen zum Stellenwertverständnis durchführen.</li> <li>• Neben zwei Grundlagenmodulen zum Bündeln und Sortieren sind sechs Übersetzungsmodulare vorhanden, die auf verschiedene Darstellungswechsel mehrstelliger Zahlen abzielen.</li> </ul>
<p><b>Fingerzahlen</b></p> 	<p>iOS (iPad)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit vier verschiedenen Spielen können mit Hilfe der Finger Vorstellungen zu Zahlen aufgebaut werden.</li> <li>• Die App gibt eine Zahl vor. Das Kind muss genau diese Anzahl an Fingern auf den Bildschirm legen.</li> </ul>

## Zahlensucher



iOS (iPad)

- Mit dieser Übungssoftware wird die Orientierung im Zahlenraum bis 100 geschult.
- Die App kann von Kindern selbstständig genutzt werden: Oberhalb der Hundertertafel steht ein Zahlensymbol, dessen Position in der Hundertertafel per Touchbedienung angegeben werden soll.

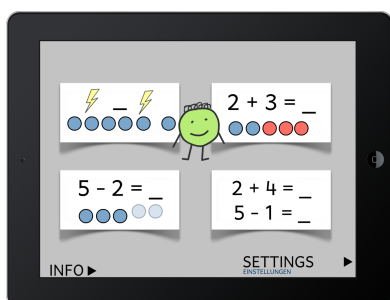
## Die Zahlenjagd - Finde die Zahl!



iOS (iPad)

- Mit dieser Übungssoftware wird die Addition im Zahlenraum bis 100 geübt.
- Die App kann von Kindern selbstständig genutzt werden: Oberhalb der Hundertertafel steht ein Zahlensymbol, das zu einer anderen vorgegebenen Zahl addiert werden muss. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis eine bestimmte Zahl erreicht ist (hier: 45).
- Je schneller das Kind vorgeht, desto mehr Punkte bekommt es.
- Analog zum physischen Material ist es auch hier wichtig, dass die Struktur der Hundertertafel genutzt wird, um dem zählenden Rechnen entgegenzuwirken.

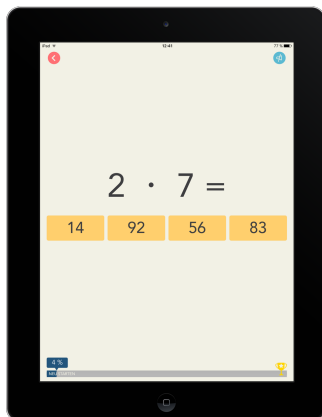
## Rechnen mit Wendi



iOS

- Vier „Spiele“ stehen zur Verfügung. In diesen können die Kinder selbstständig Additions- und Subtraktionsaufgaben trainieren.
- Verknüpfungen zwischen den Rechenaufgaben und den verknüpften ikonischen Darstellungen werden durchgängig hergestellt.

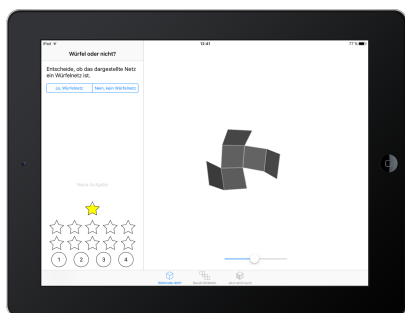
### Einmaleins Einsdurcheins



iOS

- Mit dieser App können Kinder Multiplikations- und Divisionsaufgaben trainieren.
- Die App ist ein reines Übungsprogramm. Bevor die Aufgaben gerechnet werden können, ist ein grundlegendes Verständnis zwingend notwendig.

### Klipp Klapp



iOS (iPad)

- Mit „Klipp Klapp“ können Raumvorstellungsaufgaben an Würfelnetzen geübt werden.
- Die folgenden Übungsaktivitäten sind unter anderem enthalten: 1. Entscheiden, ob ein Netz ein Würfel ist; 2. Netze durch Hinzufügen von Flächen zu Würfelnetzen ergänzen.



## 4. Apps zum Nachdenken und Knobeln

Diese Apps sind eher dem Unterhaltungsbereich zuzuordnen und weisen häufig einen spielerischen Charakter auf. Dennoch können sie Chancen bieten, sowohl inhalts- als auch prozessbezogene Kompetenzen zu fördern. Insbesondere können hier die Förderung des räumlichen Vorstellungsvermögens, des strategischen Vorgehens, aber auch der Aufbau eines Zahlenblicks unterstützt werden (Krauthausen, 2012a). Einige dieser Apps bergen also gewisse mathematikdidaktische Potentiale. Diese gilt es unserer Meinung nach im Einzelfall auszumachen und sinnvoll in den Unterricht zu integrieren. Hierbei sollte insbesondere bedacht werden, dass diese Apps in der Regel in sich geschlossen sind, was möglicherweise eine unterrichtliche Einbindung erschweren kann. Eine Schwäche einiger dieser Apps sehen wir darin, dass häufig Ergebnisse durch reines Ausprobieren erzielt werden können. Um jedoch die zuvor beschriebenen prozessbezogenen Kompetenzen nachhaltig aufzubauen, bedarf es immer einer Reflexion des eigenen Vorgehens. Daher sollte in der unterrichtlichen Einbindung dieser Apps darauf geachtet werden, dass diese angeregt und eingefordert wird.

App	Plattform	Kurzbeschreibung
<b>Nachdenken und Knobeln</b>	iOS Android PC	In den jeweiligen Vertriebsplattformen für Softwareapplikationen gibt es ein großes Angebot an verschiedenen Programmen, die über einen spielerischen Charakter dazu einladen, sowohl inhalts-, als auch prozessbezogene Potentiale anzusprechen. Unserer Meinung nach reicht es allerdings in den meisten Fällen nicht aus, lediglich die Spiele zu spielen, um diese Kompetenzen ausreichend zu fördern. Wir sehen eine sinnvolle Integration in den regulären Unterricht als unabdingbar und möchten bzw. können daher aktuell noch keine expliziten Empfehlungen für einzelne Programme dieser Kategorie aussprechen.



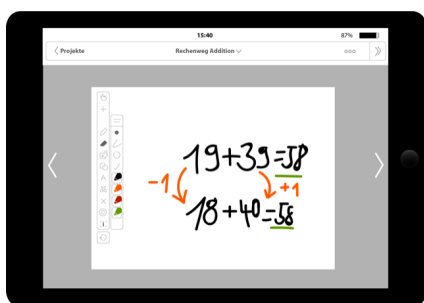


## 5. Weitere Apps

Diese Apps sind nicht explizit für den Mathematikunterricht entwickelt worden, bieten jedoch auch für diesen sinnvolle Einsatzmöglichkeiten. So können beispielsweise Lernprozesse dargestellt und für einen gegenseitigen Austausch genutzt werden. Diese Apps bedürfen demnach einer fachdidaktischen Aufbereitung für den Unterricht (Krauthausen, 2012a; Krauthausen, 2012b).

App	Plattform	Kurzbeschreibung
-----	-----------	------------------

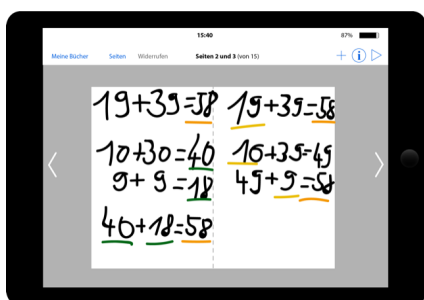
### Explain Everything



iOS  
Android

- Mit „Explain Everything“ können Aufgabenbearbeitungen nicht nur als Produkt dargestellt werden. Auch der Prozess wird über die Aufzeichnung des Bildschirms (in Form eines Videos) deutlich. Man kann somit nachvollziehen, wie ein Dokument entstanden ist.
- Dabei können auch mündliche Erläuterungen durch die Aufnahmefunktion begleitend zu den schriftlichen Ausführungen eingesprochen werden.

### Book Creator



iOS (iPad)  
Android  
Browser

- Der „Book Creator“ ist ein digitales Buch.
- Seiten können mit verschiedenen Tools (Foto-, Video-, Audio-, Schreib- und Zeichenwerkzeugen) gestaltet werden
- In Kombination mit „Explain Everything“ können bspw. verschiedene Aufgabenbearbeitungen zu einer Aufgabe in einem „Rechenbuch“ zusammengestellt werden.
- Erstellte Bücher können komfortabel empfangen und verschickt oder per Link geteilt werden.

**\*Bitte beachten Sie, dass die angegebenen Preise tagesaktuell sind. Abweichungen können daher nicht ausgeschlossen werden.**

Hinweis: Derzeit gibt es in dieser Liste noch eine Häufung an Appempfehlungen für das iPad, was vor allem daran zu liegen scheint, dass sich Programmierer mit fachdidaktischer Expertise auf die Appentwicklung in iOS spezialisiert haben. Apps aller Plattformen, wenn vorhanden, werden von uns allerdings gleichermaßen geprüft.

#### Literatur

- Krauthausen, G. (2012a).** *Digitale Medien im Mathematikunterricht.* Berlin, Heidelberg: Springer.
- Krauthausen, G. (2012b).** Tablet-Apps - neuer Anlauf für digitale Medien in der Grundschule? In M. Ludwig & M. Kleine (Hrsg.), *Beiträge zum Mathematikunterricht* (473–476). Münster: WTM-Verlag.
- Krauthausen, G. & Scherer, P. (2014).** *Natürliche Differenzierung im Mathematikunterricht - Konzepte und Praxisbeispiele aus der Grundschule.* Seelze: Klett/Kallmeyer.
- Ladel, S. (2017).** Ein TApplet für die Mathematik. In J. Bastian & S. Aufenanger (Hrsg.), *Tablets in Schule und Unterricht - Forschungsmethoden und -perspektiven zum Einsatz digitaler Medien* (301 - 326). Wiesbaden: Springer.
- Ladel, S. (2018).** Sinnvolle Kombination virtueller und physischer Materialien. In S. Ladel, J. Knopf & A. Weinberger (Hrsg.), *Digitalisierung und Bildung* (3 – 22). Wiesbaden: Springer.
- Urff, C. (2014).** *Digitale Lernmedien zur Förderung grundlegender mathematischer Kompetenzen - Theoretische Analysen, empirische Fallstudien und praktische Umsetzung anhand der Entwicklung virtueller Arbeitsmittel.* Berlin: Mensch und Buch Verlag.
- Walter, D. (2018).** *Nutzungsweisen bei der Verwendung von Tablet-Apps - Eine Untersuchung bei zählend rechnenden Lernenden zu Beginn des zweiten Schuljahres.* Wiesbaden: Springer.