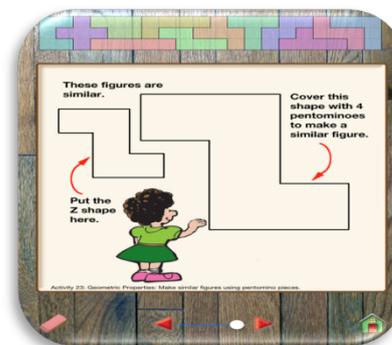
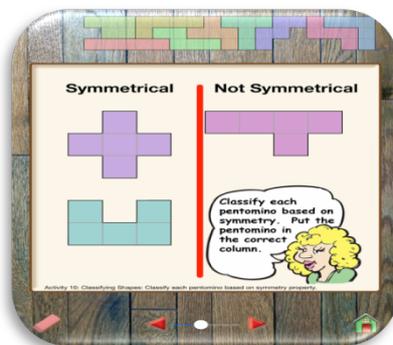
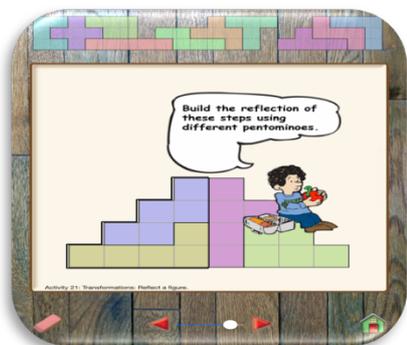


Hands-On Math Pentominos

Ventura Educational Systems



Klassenstufe:	Klassenstufen 3 und 4	
Menüsprache:	Englisch	
Kosten:	iTunes-Store: 2,99€ Google-Store: /	
Inhalt / Kontext:	Die App Pentominos bietet eine interaktive Lernumgebung, die sowohl für einzelne Schüler als auch für kleinere Schülergruppen zahlreiche Aktivitäten zur Behandlung und Visualisierung geometrischer Formen und deren Eigenschaften ermöglicht. Im beigegeführten Handbuch zur App erläutern die Hersteller ihre Intention und wie die App im Unterricht genutzt werden kann. Zugleich wird im Handbuch auf die Funktionsweise der App eingegangen und hilfreiche Tipps gegeben.	
Ziele:	Ziel der App ist es, mit Hilfe einer Vielzahl an Lernaktivitäten, Schülern geometrische Formen und deren Eigenschaften näherzubringen. Die Schülerinnen und Schüler sollen zu einem abstrakten, logischen Denken befähigt werden, indem sie die verschiedenen mathematischen Konzepte verinnerlichen.	
Funktionen der App:	<ul style="list-style-type: none"> • Radiergummi-Tool zum Löschen des bisherigen Ergebnisses • Pfeile, um zwischen verschiedenen Aufgaben auszuwählen • Variation der Größe der Pentominos • Auswahl des Hintergrunds (z.B. Gitternetz) 	
Aufgabe:	Es gibt verschiedene Aufgaben zur Auswahl: <ul style="list-style-type: none"> • Freies Legen mit Pentominos • Zuordnen von Pentominos zu deren Bezeichnung • Figuren mit einer gegebenen Anzahl an Pentominos auslegen • Klassifizieren der Pentominos nach der Symmetrie • Klassifizieren der Pentominos nach der Anzahl der Seiten • Brüche mit Hilfe von Pentominos darstellen • Pentominos mit Hilfe kleinerer Pentominosteine auslegen 	
<i>Allgemeine / prozessbezogene Kompetenzen:</i>	je nach Aufgabenstellung: Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Vorgehensweisen beschreiben, Lösungswege anderer verstehen und gemeinsam darüber reflektieren • mathematische Fachbegriffe und Zeichen sachgerecht verwenden • Aufgaben gemeinsam bearbeiten, dabei Verabredungen treffen und einhalten

