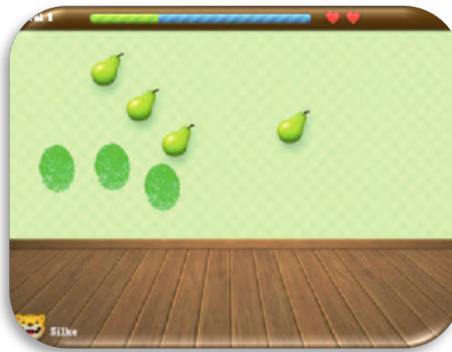
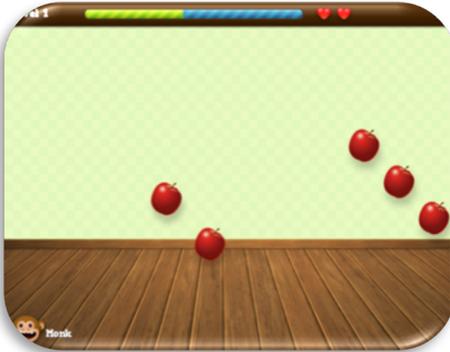




Fingu

by Image & Form International AB



Klassenstufe:	Vorschulalter bis Klassenstufe 1	
Menüsprache:	Englisch	
Kosten:	iTunes-Store: Gratis Google-Store: /	
Inhalt / Kontext:	Bei der App Fingu werden dem Spieler unterschiedliche Anzahlen von Obstsorten gezeigt. Diese bewegen sich strukturiert angeordnet über den Bildschirm, so dass eine quasi-simultane Zählerfassung möglich ist. Die Anzahl muss dann durch das Berühren des Bildschirms mit der gleichen Anzahl an Fingern in einer möglichst kurzen Zeit dargestellt werden.	
Ziele:	Eine Gefahr beim Nutzen der Finger besteht im Mathematikunterricht vor allem darin, dass diese zählend eingesetzt werden. Dennoch eignen sich die Finger vor allem, wenn es um die Förderung des kardinalen Zahlkonzepts und des Teil-Ganze-Konzepts geht, als gutes Arbeitsmittel. Wichtig ist, dass die Finger nicht zählend, sondern simultan gezeigt werden. Die App Fingu knüpft genau an diesem Aspekt an und zielt darauf ab die Kinder spielerisch und motivierend weg vom Zählen hin zur simultanen und quasi-simultanen Zahldarstellung mit den Fingern zu bewegen.	
Funktionen der App:	/	
Aufgabe:	Aufgabe der Kinder ist es die gezeigte Menge quasi-simultan zu erfassen und mit ihren Fingern durch Berühren des Bildschirms darzustellen.	
<i>Allgemeine prozessbezogene Kompetenzen:</i>	/	/
<i>Inhaltliche mathematische Kompetenzen:</i>	Zahlen und Operationen	- bei einstelligem Zahlen die Zahlbeziehungen zur 5 und 10 auswendig kennen - Zerlegungen bis 10 auswendig beherrschen
Variationen:	Über die Einstellungen ist es möglich die folgenden Änderungen vorzunehmen: • Erscheinungsdauer der Objekte	

	<ul style="list-style-type: none"> • Erscheinungsdauer der Objekte, die bereits in einer zuvor gestellten Aufgabe korrekt gelöst wurde • verfügbar Zeit eine Aufgabe zu bearbeiten • verfügbare Zeit eine Aufgabe zu bearbeiten, die zuvor bereits korrekt gelöst wurde • Distanz zwischen den strukturierten Obstpäckchen • Bewegungsgeschwindigkeit der Objekte • Zeit zwischen dem Berühren des Bildschirms und dem Feedback 	
Tipps:	Durch eine sukzessive Verkürzung der jeweiligen Zeiten können die Kinder üben Objekte quasi-simultan zu erfassen und entsprechend darzustellen. Dadurch bietet die App ein großes Potenzial die Kinder weg vom Zählen hin zur simultanen und quasi-simultanen Zahldarstellung mit Fingern zu bewegen	
Lernvoraussetzungen:	/	
Bewertung:	<i>positiv</i>	<i>negativ</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • einfache und kindgerechte Bedienung • sprachunabhängig • ohne spezifischen Einführungsbedarf • viele Variationsmöglichkeiten • Möglichkeit zur individuellen Anpassung unterstützt den Erwerb des kardinalen Zahlkonzepts • zahlreiche Motivationselemente (Levelsystem, verschiedene Aufgaben, Spiel auf Zeit...) 	/

Allgemeine Informationen:

Altersangemessenheit:	altersangemessen, sprachunabhängige Bedienung
Gestaltung:	kindgerechte Gestaltung
Navigation:	einfache und klare Navigation ohne spezifischen Einführungsbedarf
Kommerzielle Elemente:	keine In-App-Käufe, keine kommerziellen Elemente
Sicherheit/ Datenschutz:	keine persönlichen Daten erforderlich
zugehörige Apps:	Weitere Apps von Image & Form International AB: <ul style="list-style-type: none"> - SteamWorld - Anthill