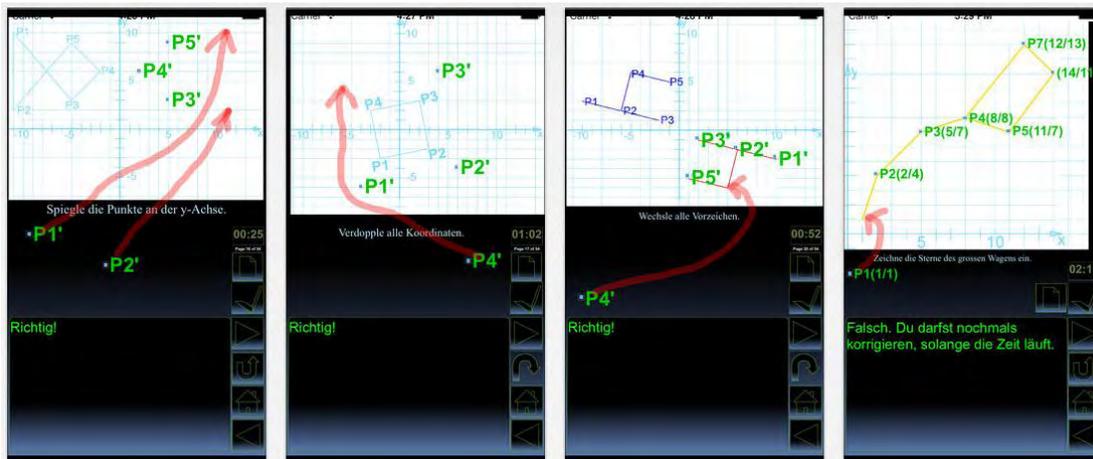


## App mathapp LU 6 Koordinaten empfohlene freiwillige Aufgabe

1. Arbeite im Buch Mathematik 7 mit dem **Kapitel Koordinaten ab Seite 179**.
2. Mit der LernApp mathapp LU 6 kannst du spielerisch noch mehr lernen. Lade in iTunes App Store die App mathapp LU6 herunter. Du findest die App in dem du im Suchfenster oben rechts im Suchfenster das Suchwort „Lernklick“ eingibst. Du brauchst dazu ein iPhone, iPad oder iPod touche und eine iTunes Gutscheinkarte. W-LAN braucht es nur für den Download, für die Arbeit brauchst du nachher keine Internetverbindung mehr. Du kannst auch einen Code beim Softwareentwickler anfordern, mit dem du das Lernprogramm gratis herunterladen kannst: [andres.streiff@lernklick.ch](mailto:andres.streiff@lernklick.ch). Solange Vorrat: 100 Codes sind verfügbar.
3. Die LernApp ist wie ein Buch aufgebaut. Du kannst von vorne nach hinten blättern. Schiebe die Schilder und die Abbildungen an die entsprechenden Stellen.
4. Lerne aus Fehlern indem du die Wiederholungstaste verwendest und die Seite wiederholen darfst.
5. Vergleiche deine Punktzahl mit deinen Mitschülern. Übe bis du bei den Besten bist. Du kannst überall üben, es braucht kein Internet.
6. Führe den Testmodus durch. Dabei gibt es keine Wiederholungstaste. Dafür zählt die Punktzahl doppelt.

Auswertung Kapitel 1: LU 6 Entdecken	Punkte	%	Fleissnote
Auswertung Kapitel 2: LU 6 Schlusstest	Punkte	%	Leistungsnote
Total: Auswertung Kapitel 1 und Test alles bis hier	Punkte	%	Fleiss und Leistung



Mit mathapp LU6 lernst du Aufgaben mit Koordinaten zu lösen. Das was du in der Schule lernen musst, kannst du spielerisch üben und vertiefen. Alles wird genau in einer Videoanimation anschaulich erklärt. Zuerst entdeckst du die Lösungen handlungsorientiert indem du Aufgaben löst, in denen du mit dem Finger Koordinaten zuordnest. Mit Mathapp LU6 spielerisch zu lernen macht Spass und hilft dir deine Mathematikkenntnisse zu verbessern und braucht etwas Köpfchen. Das Niveau entspricht dem 7. Schuljahr. Es hat aber auch viele Aufgaben die schon in der Unterstufe gelöst werden können. Es hat auch anspruchsvolle Aufgaben, die du jedoch gut lösen kannst, weil alles genau erklärt wird und es Schritt für Schritt schwieriger wird. Im Probiertmodus kannst du alles zuerst selbst entdecken. Du bekommst immer sofort Feedback. Innerhalb einer gewissen Zeit kannst du sogar Fehler wieder korrigieren oder die Seite wiederholen und lernst aus Fehlern. So entdeckst du Schritt für Schritt vom Einfachen zum Schweren wie alles funktioniert. Im Schlusstest kannst du dann nicht mehr korrigieren und nicht mehr die Seite wiederholen, dafür werden die Punkte doppelt gezählt. Am Schluss gibt es eine Auswertung in Punkten oder in Prozent. Ein Zertifikat kann deiner Lehrperson geschickt werden. Wenn du einmal das Programm heruntergeladen hast, brauchst du keinen Internetzugang und keine Codewörter mehr. Du kannst das Wesentliche im Bus, in der Badi, oder wenn du warten musst spielerisch repetieren. So macht Mathematik Spass. Die Universalapp funktioniert auf allen iPhones und iPads. Wenn du die Aufgaben in mathapp LU6 gut geübt hast, kannst du das Kapitel Koordinaten auch in der Schule. So kannst du deine Leistungen verbessern. Denke auch an deine Freunde die keine Devices haben und stelle dein Gerät auch ihnen zur Verfügung, damit alle bessere Leistungen erzielen können.

Diese Lern-App ist eine Universalapp und kann mit einem einzigen Kauf auf dem iPod touch, dem iPhone und dem iPad genutzt werden.

Lernziele: Ich kann die Begriffe Koordinatensystem, x-Koordinate, Abszisse, Ordinate und Ursprung erklären. Ich kann die Bedeutung der Vorzeichen von Koordinaten erklären. Ich kann bei gegebenen Koordinaten die Punkte in ein Koordinatensystem einzeichnen. Ich kann Koordinaten symmetrisch abbilden, spiegeln, vergrössern und verschieben.

Entspricht dem Lernplan 21 der ersten Oberstufe, folgende Kompetenzen werden gefördert: Koordinaten von Figuren bestimmen, Begriffe und Symbole verstehen und verwenden.

## Lehrerhinweise

- Falls sich ein Lernender „vertippt“ kann er die Wiederholungstaste betätigen.
- Falls er sich dann nochmals auf der gleichen Seite vertippt, kann die Lehrperson mit den Schaltflächen nacheinander:    das nochmalige Wiederholen ermöglichen.
- Im Testmodus muss vorsichtig gearbeitet werden. Wird ein Schild nur etwas falsch verschoben ist es gesperrt. Die Zuordnungen müssen in einem Zug ausgeführt werden.
- Die Auswertung nur vom Test ist leistungsorientiert. Die gesamte Auswertung enthält eine Fleisskomponente, weil beim Übungsmodus einmal die Seite wiederholt werden kann, wobei die Punkte vom Test doppelt zählen.
- Mein Anliegen: LernApps sollen unsere obligatorischen Lehrmittel ergänzen.
- Kommentare im AppStore Suchwort „lernklick“ würden mich sehr freuen. Verbesserungsvorschläge bitte direkt an [andres.streiff@oswa.ch](mailto:andres.streiff@oswa.ch) (Lehrerkolleg Oberstufe Weesen-Amden)
- Weitere LernApps zu obligatorischen Lehrmittel Suchwort: „Lernklick“ oben rechts im AppStore.