

Mathematik und Medien Arbeitsanleitung: erste Schritte mit dem PC

Einschätzung meines Könnens	Se scl	Selbstein- schätzung		Ein- schätzung durch die Lehrperson			
Computer einschalten			$\overline{\mathbf{S}}$	\odot		\odot	
Beachte die Regeln für die Benutzung des Computers.							
Schalte den Computer ein.							
Schalte den Bildschirm ein.							
Warte bis zur Eingabe des Passwortes, es kann einige Zeit dauern.							
Gib das Passwort ein und bestätige mit einem einfachen linken Mausklick auf OK.							
Warte bis du keine Sanduhr mehr siehst.							
Programm starten (Internet-Browser)			\odot	\odot		\odot	
Suche auf dem Desktop das Symbol für den Browser:							
Öffne das Programm mit einem Doppelklick der linken Maustaste auf das Symbol. Du hast eine Verbindung zum Internet hergestellt.							
Gib in die Adresszeile (oben am Bildschirm) folgende Internetadresse ein: <u>http://www.matlet.ch</u>							





× Google	http://www.matlet.ch	▼ 🚼 Suche 🕶 Mehr ≫
× Norton	🗸 🚾 Safe Web 🕶 🚹 Id	entity Safe -
Google	Diese Seite ist Italienisch	n. Soll sie mit der Google Toolbar übersetzt werden? Erfahren Sie mehr Nicht auf Italienisch? Unterstüt
		ß
		Applets per la matematica Un progetto intercantonale coordinato dal CIIP, in collaborazione con il Freudenthal Institut. Versione in lingua italiana, a cura del Centro didattico del cantone Ticino Tespubblica e Cantone Ticino
good pr	Qctice	Applets pour les mathématiques Un projet intercantonal coordonné par la CIIP en collaboration avec Freudenthal Institut. Version en langue française, Centre fri-tic, Fribourg
© Wisw		Mathematikapplets Ein interkantonales Projekt, von der CIIP koordoniert, in Zusammenarbeit mit dem Freudenthal Institut. Deutsche Version, ICT Basler Schulen, Basel-Stadt

Einschätzung meines Könnens		selbst			Lehrperson				
	\odot		\odot	\odot		6			
Unter Mathematikapplets findest du ein Spiel, bei dem du einschätzen sollst, wo sich vorgegebene Zahlen auf einem Zahlenstrahl befinden.									
Damit du zu dem Spiel kommst, klicke auf das Symbol:									
Zieh jetzt mit der linken Maustaste den rechten grauen Balken hinunter, bis du folgendes Symbol siehst:									
ARITHMETIK									
Zahlen müssen auf dem Zahlenstrahl richtig platziert werden ändert sich von Aufgabe zu Aufgabe.	Zahlen müssen auf dem Zahlenstrahl richtig platziert werden. Der Zahlenraum ändert sich von Aufgabe zu Aufgabe.								
Titel: Ballone schiessen a Schuljahr: von 3 bis 6 Infos 🔂									
Durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf den roten Ballon startet das Programm.									
Du siehst oben in der Mitte eine Zahl stehen und unten den Ausschnitt eines Zahlenstrahls.									
Zieh mit der linken Maustaste den roten Ballon an jene Stelle im Zahlenstrahl, wo du den oben abgebildeten Zahlenwert einordnen würdest. Lass die linke Maustaste los.									





R score: 0 436	fi 436 Ptel worden	
Klicke mit einem einfachen Linksklick auf das Feld "Pfeil werfen" – ein Pfeil fällt herunter.		
555 500 Plail Warten 700		
Trifft der Pfeil den Ballon und er platzt, hast du die Stelle richtig gefunden.		
Hast du den Ballon nicht richtig platziert, trifft der Pfeil den Ballon nicht und der Ballon fliegt bis zum oberen Bildrand. Die nächste Zahl erscheint.		
score: 3 615		
Zieh wieder den Ballon mit der Maustaste zur richtigen Stelle. Versuche fünf Treffer zu erzielen.		



Beende das Programm, indem du das Fenster des Browsers schließt (rechts oben rotes Feld mit Kreuzerl 🔀).			
Fahr den Computer herunter, indem du mit der linken Maustaste auf das Symbol "Start" links unten klickst …			
und dann auf "Ausschalten" (Klick mit der linken Maustaste).			
Agmet en 💽 Ausschalten			-
Wähle "Ausschalten"			
Computer ausschalten			
Füll den Kompetenzanzeiger neben den Arbeitsanweisungen aus.			

Hol dir noch ein Feedback von deiner Lehrperson.

