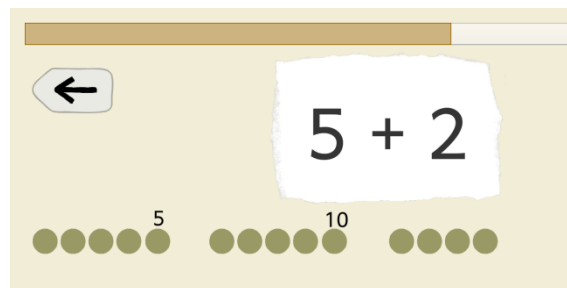
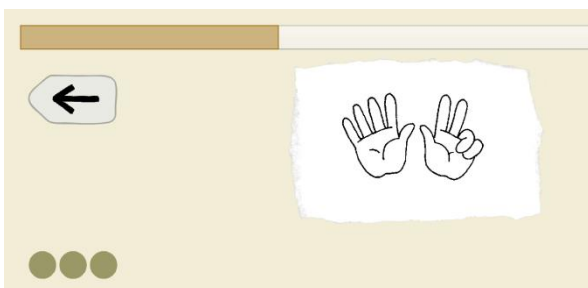
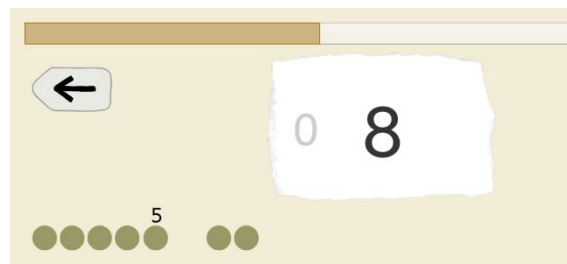
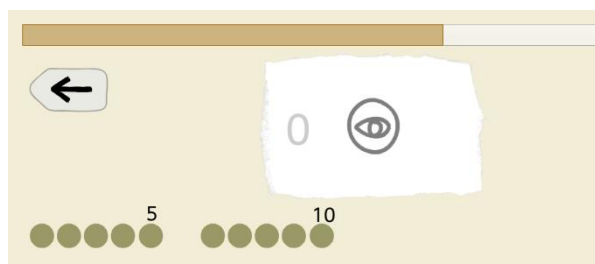







Fingerzahlen



Klassenstufe	Klasse 1	
Menüsprache	deutsch	
Kosten	1,99€	
Sprache	Deutsch, Englisch	
Entwickler	Christian Urff	
Internet	http://www.lernsoftware-mathematik.de/	
iOS	https://itunes.apple.com/de/app/fingerzahlen-fingermengen/id455497654?mt=8	
Android	-	
Beschreibung / Einordnung	Bei dieser App handelt es sich um eine Trainingsapp, in der es darum geht, Anzahlen schnell und ohne Abzählen zu erkennen und mit den Fingern zu legen, d.h. den Bildschirm damit zu berühren (simultane Fingerpräsentation). Ziel des Spieles ist es, in der vorgegebenen Spielzeit möglichst viele Punkte zu erreichen und den persönlichen Rekord immer wieder durch Üben zu schlagen.	
Ziele	Die Lernenden können <ul style="list-style-type: none"> • Zahlen in strukturierten Mengenbildern schnell sehen ohne Elemente abzuzählen • Zahlen mit den Fingern schnell wiedergeben ohne sie abzuzählen • die simultan bzw. quasi-simultan-Erfassung trainieren und automatisieren 	
Inhaltsbezogene Kompetenzen	Zahlen und Operationen	<ul style="list-style-type: none"> • Anzahlen simultan und quasi-simultan erfassen und nennen (zum Beispiel Blitzblick, Fingerzahlen, ...)



Lernvoraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> • Zahlen mit den Fingern statisch darstellen • Wissen, dass es unterschiedliche Möglichkeiten gibt, eine Zahl mit Fingern zu zeigen • Beide Hände verwenden, um Zahlen als Mengen dazustellen • Bei Fingerzahlen den Bezug zur 5 oder auch zur 10 herstellen (Wie viel Finger fehlen noch?) • Über Kenntnis verfügen, dass wie das vorstrukturierte Zehnerfeld zu interpretieren ist • Wissen, wie Mengenbilder schnell ohne Zählen erkannt werden können 	
Mögliche Aufgabenstellungen in der App	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zahlen: Wie lege ich die zur angezeigten Zahl passende Anzahl an Fingern auf das Display? 2. Mengenbilder: Strukturierte Mengenbilder möglichst schnell ohne Abzählen erfassen 3. Gemischte Darstellungen: Unterschiedliche Darstellungen für Mengen und Zahlen blitzartig erfassen 4. Rechenaufgaben: Aufgaben mit Bezug zur 5 schnell rechnen oder abrufen 	
Funktionen		<ul style="list-style-type: none"> • Balken am oberen Bildrand, der die benötigte Zeit erfasst.
		<ul style="list-style-type: none"> • Helle Punkte, die die Zahl der gelösten Aufgaben dokumentieren
Einstellungen	<p>Ton am Tablet einschalten, um die mündlichen Anweisungen zu hören</p>	
	<p>Blitzblick</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • aus - kurz – lang: Einstellung der Zeit, die die zu tippende Zahl sichtbar ist, bevor sie wieder verdeckt wird • aus: Mengendarstellung wird nicht verdeckt, die Punkte können ausgezählt werden
	<p>Zahlenraum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • - 10 + • Auswahl des Zahlenraums von 3 bis 10, in dem die Simultan- oder Quasi-Simultanerfassung trainiert oder angewendet werden kann
	<p>Spielzeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kann in Zehnerschritten (Sekunden) erhöht oder verringert werden
	<p>Rekord</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumentiert den eigenen Rekord • Der eigene Rekord kann hier gelöscht und auf null gesetzt werden
Einschätzung	<p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Automatisierung der Simultanerfassung bzw. Quasi-Simultanerfassung • Unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten (mit zwei Händen, ggf. mit einer Hand) • Differenzierung durch unterschiedliche Zeitvorgaben oder Zählmöglichkeit • Unterschiedliche Darstellungsformen (Fingerzahl, Zifferzahl, Punktmenge) 	<p>Contra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reines Trainingsmittel • Vorkenntnisse erforderlich • Lösung über Abzählen der Finger möglich