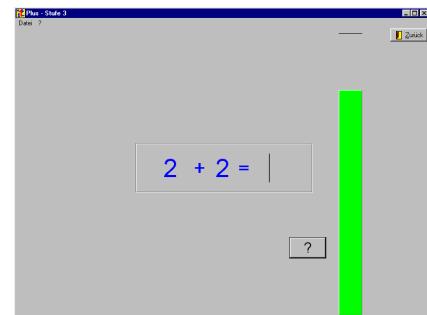


## 8. Die drei Modi

### 8.1. Aufwärmnen

- ❖ Die SchülerInnen sollen unbelastet vor der Angst vor Fehlern den Lehrstoff kennenlernen.
- ❖ „Rechne so lange, bis du 5/10/15/20 Rechnungen richtig gelöst hast.“
- ❖ Die „Richtigsäule“ (grün) soll bis hinauf zum Bildschirmrand wachsen.

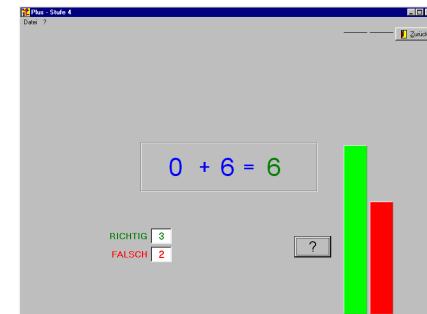
Ein Protokoll kann ausgedruckt werden. Dabei werden der Name, das Datum, die Rechenart, die Stufe und das Ergebnis ersichtlich.



### 8.2. Training

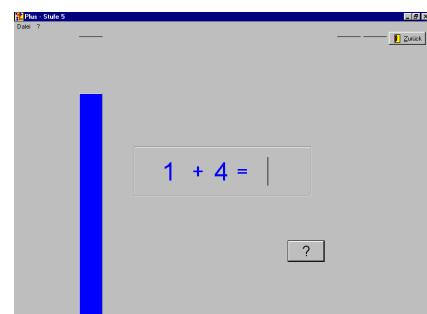
- ❖ Nach Auswahl der Anzahl der Aufgaben erhalten die SchülerInnen eine Rückmeldung.
- ❖ Richtig wird im Wachsen des grünen Balken ausgedrückt, falsch im roten Balken.

Ein Protokoll kann ausgedruckt werden. Dabei werden der Name, das Datum, die Rechenart, die Stufe und das Ergebnis ersichtlich.



### 8.3. Meister

- ❖ Die SchülerInnen „überprüfen“ ihr Wissen.
- ❖ Der blaue Balken zeigt die Anzahl der noch zu lösenden Aufgaben an.
- ❖ Erst nach dem Lösen der letzten Aufgabe wird die Rückmeldung über den Wissensstand gegeben.
- ❖ Im Meistermodus erhalten die SchülerInnen zur Steigerung der Motivation ein Puzzle, das sich aus den jeweiligen Stufen des Lehrstoffes zusammensetzt. „Rechenmeister“ gewinnen den dazugehörigen Puzzleteil.
- ❖ Das Puzzle kann auch ausgetauscht (was die Motivation natürlich erhöht!) und angepasst werden. (z.B. Schulhaus, Klassenbild, Haustier, Freizeiteinrichtungen, usw.)
- ❖ Im Meistermodus erscheint eine Einfärbung der gelernten Stufen mit 5 Farben (von grün bis rot). Damit kann jederzeit eingesehen werden, was und mit welchem Erfolg bereits geübt wurde.



Ein Protokoll kann ausgedruckt werden. Dabei werden der Name, das Datum, die Rechenart, die Stufe und das Ergebnis ersichtlich.