

Interaktives Lernspiel: Zahlen bis 20 Canva

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einordnung in den Medienkompetenzrahmen NRW](#)

<https://canva.link/i90x72sddlbv23k>

Das interaktive Lernspiel „Zahlenspiel bis 20“ fördert grundlegende mathematische Kompetenzen im Zahlenraum bis 20. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten spielerische Aufgaben zu Zahlenreihen, Mengenerfassung, Zahlenfindung und Rechenaufgaben. Gleichzeitig trainieren sie den sicheren Umgang mit digitalen Lernangeboten auf dem iPad, Tablet oder interaktiven Whiteboard.

<https://canva.link/i90x72sddlbv23k>

Die digitale Unterrichtsidee „**Zahlenspiel bis 20**“ verbindet mathematisches Lernen mit dem Aufbau grundlegender Medienkompetenzen in einer motivierenden und kindgerechten Lernumgebung. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten verschiedene interaktive Lernspiele rund um den **Zahlenraum bis 20** und festigen dabei mathematische Grundvorstellungen auf spielerische Weise.

Das Material umfasst mehrere Aufgabenbereiche:

- **Zahlenreihen ergänzen**
- **Mengen bestimmen**
- **Zahlen finden**
- **einfache Rechenaufgaben lösen**

Durch die abwechslungsreichen interaktiven Übungen trainieren die Lernenden das sichere Erfassen von Zahlen und Mengen sowie grundlegende Rechenstrategien. Die klare visuelle Gestaltung und die intuitive Bedienung ermöglichen einen niedrighschwelligigen Zugang und unterstützen insbesondere Kinder im Anfangsunterricht sowie Schülerinnen und Schüler mit erhöhtem Förderbedarf.

Neben den mathematischen Kompetenzen steht auch die Förderung von Medienkompetenz im Mittelpunkt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten eigenständig mit einem digitalen Lernspiel, bedienen interaktive Elemente und orientieren sich innerhalb einer digitalen Lernumgebung. Dabei lernen sie, digitale Endgeräte zielgerichtet und lernorientiert einzusetzen.

Im Rahmen der Arbeit mit dem Material erwerben die Lernenden unter anderem folgende Kompetenzen:

- digitale Lernangebote selbstständig nutzen,
- interaktive Aufgabenformate sicher bedienen,
- digitale Arbeitsaufträge bearbeiten,
- Informationen aus digitalen Darstellungen entnehmen,
- mathematische Inhalte mit digitalen Werkzeugen bearbeiten.

Das Lernspiel eignet sich besonders für die **Grundschule**, die **Förderschule Lernen** sowie die **Förderschule Geistige Entwicklung** und kann flexibel am **iPad**, Tablet, Laptop oder interaktiven Whiteboard eingesetzt werden.

1 Einordnung in den Medienkompetenzrahmen NRW

Die Unterrichtsidee fördert insbesondere folgende Bereiche des **Medienkompetenzrahmens NRW**:

- **1. Bedienen und Anwenden**

Die Schülerinnen und Schüler bedienen Tablets und digitale Lernangebote selbstständig und zielgerichtet.

Details

Herausgeberin oder Herausgeber	Michaela Reitemeyer
Weiterführender Link	https://canva.link/i90x72sddlbv23k
Geförderte Kompetenzen	Umgang mit dem iPad

Verortung

Medienkompetenzrahmen NRW	1.2 Digitale Werkzeuge
Unterrichtsfächer	Mathematik
Stufen	Unterstufe (KME), Primarstufe
Bildungsgänge	Geistige Entwicklung Lernen
Aktuelle Trends	iPad