

Tipps zur Förderung der Medienkompetenz mit Zahlenzorro

Arbeiten mit www.zahlenzorro.de	Kompetenzbereiche ¹⁾
Zugangsdaten verteilen	
<ul style="list-style-type: none"> • Warum brauche ich Zugangsdaten? 	Schützen und sicher agieren
<ul style="list-style-type: none"> • Warum darf ich meine Zugangsdaten nicht an meine Freunde und Freundinnen weitergeben? 	<ul style="list-style-type: none"> • Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
<ul style="list-style-type: none"> • Was mache ich, wenn jemand anderes meine Zugangsdaten kennt? 	Problemlösen und Handeln
<ul style="list-style-type: none"> • Was mache ich, wenn ich meine Zugangsdaten vergessen habe? 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen
Programm vorstellen	
<ul style="list-style-type: none"> • Wo melde ich mich an? 	Produzieren und Präsentieren
<ul style="list-style-type: none"> • Was bietet mir das Programm? 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Produzieren
<ul style="list-style-type: none"> • Wie komme ich zu den Aufgaben? 	Problemlösen und Handeln
<ul style="list-style-type: none"> • Wo kann ich sehen, wie viele Punkte ich erzielt habe? 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
<ul style="list-style-type: none"> • Was passiert, wenn ich auf einen Menüpunkt, einen Link, einen Button klicke/tippe? 	
<ul style="list-style-type: none"> • Welche Aufgabentypen gibt es? 	Analysieren und Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> • Wie lange sollte ich am Tag mit Zahlenzorro arbeiten? 	<ul style="list-style-type: none"> • Medien analysieren und bewerten
Briefkasten-Funktion	
<ul style="list-style-type: none"> • Wie funktioniert der Briefkasten? 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunizieren und Kooperieren • Interagieren • Problemlösen und Handeln • Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

<ul style="list-style-type: none"> • Welche Regeln soll ich beim Schreiben einer E-Mail einhalten? 	Kommunizieren und Kooperieren <ul style="list-style-type: none"> • Umgangsregeln kennen und einhalten
Programm individualisieren	
<ul style="list-style-type: none"> • Schriftgröße verändern 	Problemlösen und Handeln <ul style="list-style-type: none"> • Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen
Probleme mit dem Programm	
<ul style="list-style-type: none"> • Wer kann mir helfen (Briefkasten, Kontakt-Formular)? 	Problemlösen und Handeln <ul style="list-style-type: none"> • Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen • Technische Probleme lösen • Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

Kompetenzbereiche ¹⁾	Umsetzung auf www.zahlenzorro.de
Kommunizieren und Kooperieren	Über die Briefkasten-Funktion können Lehrkräfte und Schüler/-innen in einer geschützten Umgebung miteinander kommunizieren.
<ul style="list-style-type: none"> • Interagieren 	Die Kinder lernen die Grundfunktionen von E-Mail-Programmen kennen.
<ul style="list-style-type: none"> • Umgangsregeln kennen und einhalten 	Die Kinder lernen, dass auch in der E-Mail-Kommunikation Verhaltensregeln beachtet werden müssen.
Produzieren und Präsentieren	Die Kinder arbeiten mit Zahlenzorro, einem Online-Lernprogramm.
<ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Produzieren 	Durch die Arbeit mit Zahlenzorro lernen die Kinder, wie eine Website aufgebaut/strukturiert ist (Platzierung des Logos, der Menüleisten, Funktionalität von Verlinkungen, Buttons ...).
Schützen und sicher Agieren	Um sich bei Zahlenzorro anzumelden, benötigen die Kinder Zugangsdaten.

<ul style="list-style-type: none"> • Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 	<p>Die Kinder lernen, ihren Benutzernamen und ihr Kennwort nicht an andere Kinder weiterzugeben. Was könnte passieren, wenn andere Kinder diese Zugangsdaten kennen? Was sollte ein Kind machen, wenn ein anderes Kind seine Zugangsdaten kennt?</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Gesundheit schützen 	<p>Die Kinder lernen, dass es nicht gesund ist, wenn sie zu lange am Rechner/mit dem Tablet arbeiten.</p>
<p>Problemlösen und Handeln</p>	<p>Über das Kontakt-Formular können die Kinder Fragen stellen/Rückmeldungen geben zu Zahlenzorro und den Aufgaben.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Technische Probleme lösen 	<p>Die Kinder lernen, wie ein Kontakt-Formular aufgebaut ist, wie es funktioniert und wozu es dient.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Durch die Nutzung der Briefkasten-Funktion lernen die Kinder die Grundfunktionen von E-Mail-Programmen kennen. • Durch die Nutzung des Kontakt-Formulars lernen die Kinder, wie sie Fragen an den Hersteller des Programms stellen können oder Rückmeldungen geben können. • Durch die Nutzung der Schriftgrößen-Funktion lernen die Kinder ihre digitale Umgebung an ihre persönlichen Bedürfnisse anzupassen.
<ul style="list-style-type: none"> • Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 	<p>Die Kinder lernen, welche Möglichkeiten ihnen Zahlenzorro bietet, wenn sie Probleme mit der Nutzung des Online-Programms oder den Mathe-Aufgaben haben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Über die Briefkasten-Funktion können sie sich an ihre Lehrkraft wenden. • Über das Kontakt-Formular können sie sich an den Hersteller des Programms wenden. • Mit der Schriftgröße-Einstellung können sie das Programm an ihre Bedürfnisse anpassen.
<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 	<p>Die Arbeit mit Zahlenzorro ermöglicht den Kindern herauszufinden, was ihnen an der Arbeit mit diesem Online-</p>

	Programm gefällt/nicht gefällt und ggf. Gründe/Verbesserungsvorschläge zu formulieren.
Analysieren und Reflektieren	
<ul style="list-style-type: none"> • Medien analysieren und bewerten 	Die Arbeit mit Zahlenzorro ermöglicht den Kindern herauszufinden, was ihnen an der Arbeit mit diesem Online-Programm gefällt/nicht gefällt und ggf. Gründe/Verbesserungsvorschläge zu formulieren.

¹⁾ Die Kompetenzbereiche sind übernommen aus dem Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 *Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“*.