

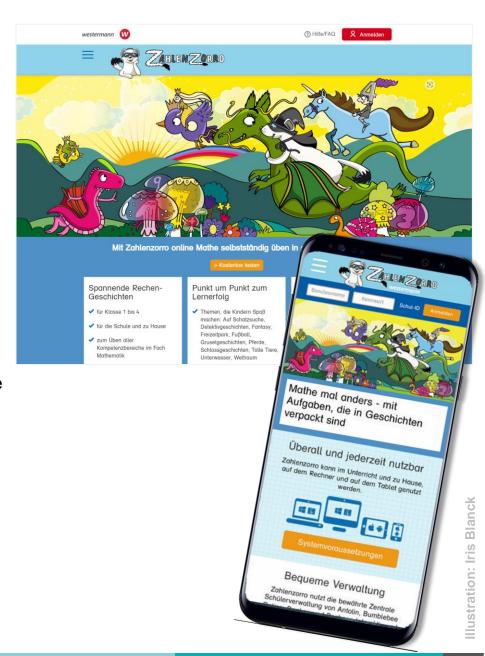
Mathe mal anders – mit www.zahlenzorro.de auf dem Rechner, Tablet & Smartphone





Das Online-Mathe-Programm für Klasse 1 bis 4:

- bietet spannende Themen für hohe Motivation
- fördert alle mathematischen Kompetenzbereiche
- beinhaltet auch Aufgaben zum Wettrechnen, Einmaleins-, Plus-und-minus-, Uhrzeit-Training sowie VERA- und Knobelaufgaben
- motiviert mit dem persönlichen Punktekonto, dem Belohnungsspiel "Superzorro", der Urkunde sowie dem Zorrozauber-Bild
- hilft mit der Vorlesefunktion Kindern, denen das Lesen noch schwer fällt
- eignet sich zur sinnvollen Differenzierung
- unterstützt die individuelle Förderung durch statistische Auswertungen
- ist lehrwerksunabhängig einsetzbar





Voraussetzungen für die Arbeit mit Zahlenzorro:

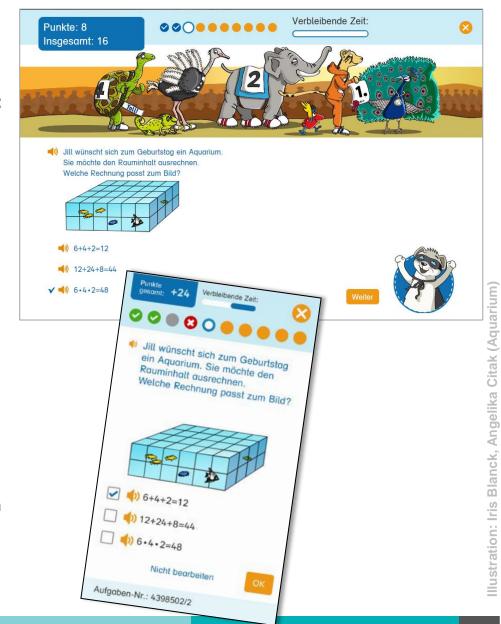
- Internetzugang
- Rechner, Tablet oder Smartphone
- Zahlenzorro-Lizenz mit Benutzername und Kennwort

Welche Lizenzen gibt es?

- Testzugang kostenfrei für 14 Tage
- Einzellizenz
- Klassenlizenz
- Schullizenz
- Schulträgerlizenz

Ausführliche Lizenzbedingungen und Möglichkeiten zur Anmeldung unter:

www.zahlenzorro.de/hilfe/lizenzen.jsp





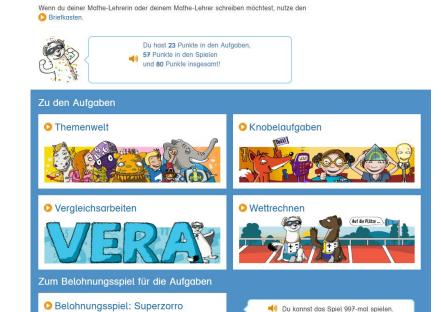


So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Aufgaben auswählen und aufrufen:

- www.zahlenzorro.de aufrufen.
- Benutzername und Kennwort eingeben
- Aufgaben-Bereich auswählen
- Im Aufgabengenerator auswählen:
 - > Klasse
 - > Jahreszeit
 - > Thema

Durch die Angabe von Klasse und Jahreszeit werden unterschiedliche Lernstände im Verlauf eines Schuljahres berücksichtigt.

 Per Zufallsgenerator wird eine passende Aufgabenreihe aufgerufen.



ZAHLENZORRO

Meine Übersicht





So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Aufgabentypen in Zahlenzorro:

- Themenwelten:
 Detektive, Fantasy, Freizeitpark, Fußball,
 Gruselgeschichten, Pferde, Piraten,
 Prinzessinnen, Tolle Tiere, Unterwasser,
 Weltraum
- Knobelaufgaben für Rätselfans
- Aufgaben zur Vorbereitung auf die Vergleichsarbeiten in Klasse 3 (VERA)
- Wettrechnen
- Einmaleins-, Plus-und-minus-, Uhrzeit-Training

In den Aufgaben sorgen unterschiedliche Aufgabenformate wie z. B. Multiple-Choice oder Lückentexte für Abwechslung.





So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Aufgaben bearbeiten:

- Die Bearbeitungszeit kann von der Lehrkraft individuell angepasst werden.
- Die Bearbeitung der Aufgaben kann von den Kindern unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden.
- Die Kinder können innerhalb einer Aufgabenreihe jederzeit zwischen den Aufgaben wechseln.
- Verbale und symbolische Rückmeldungen zeigen den Kindern, ob eine Aufgabe richtig oder falsch gelöst wurde.







So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Punktestand ansehen:

- Über die Reiter können aufgerufen werden:
 - o alle Punkte
 - Punkte pro Aufgabe
 - Punkte pro Monat
 - Punkte im Wettrechnen
 - Stand Zorrozauber
 - Ergebnisse im Wettrechnen

Punkte	Punkte pro Aufgabe	Punkte pro Monat	Punkte im	Wettrechnen	Zorrozauber	Weiterrechnen	
Punkte ohne Spiele*		Punkte ohne Wettrechnen		Alle Punkte	Schuljahr 🔷		
23		70		80	Schuljahr 202	21/2022 (Zahlenzoi	ro_3a)
0		0		0	Schuljahr 202 (Zahlenzorro		
479		622		777	Schuljahr 202 (Zahlenzorro	20/2021 _3a_zuerst_alt)	
1961		1737		1961	Schuljahr 20 Klasse Zahle	18/2019 (Wechsel : nzorro_3a)	zu
2463		2429		2818	Gesamtpunkt	te	
des Belohi	kte zählen für die Freischaltung nungsspiels. Is/Plus und Minus/Uhrzeit						



So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – spielerisch zum Lernerfolg:

Für jede richtige Antwort werden den Kindern Punkte auf ihrem persönlichen Punktekonto gutgeschrieben. Und das Punktesammeln lohnt sich:

- damit das Belohnungsspiel "Superzorro" freigeschaltet wird
- um eine Zahlenzorro-Urkunde zu erhalten
- damit die 12-teiligen Zorrozauber-Bilder nach und nach aufgedeckt werden
- um mit den Zahlenzorro-Sammelstickern das bunte Zirkus-Sammelbild zu vervollständigen











Weitere Vorteile von Zahlenzorro für Kinder und Eltern:

Zahlenzorro

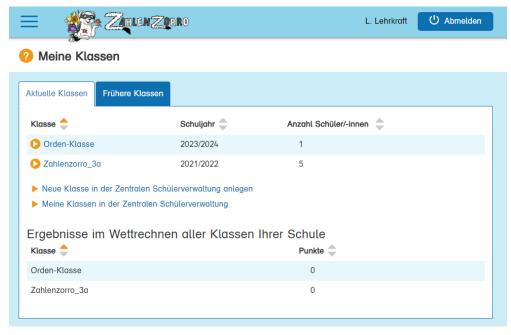
- kann auch zu Hause genutzt werden
- kann lehrwerksunabhängig genutzt werden
- berücksichtigt individuelle Lernstände
- fördert alle mathematischen Kompetenzbereiche in jeder thematischen Aufgabenreihe
- bietet die Vorlesefunktion für Kinder, denen das Lesen noch schwerfällt
- führt zu einer hohen Motivation durch die Arbeit am Rechner oder auf dem Tablet
- beinhaltet vielfältige Belohnungsmöglichkeiten
- ermöglicht elektronische Nachrichten an die Lehrkraft über die Briefkasten-Funktion





So arbeiten Lehrkräfte mit Zahlenzorro – eine neue Klasse einrichten:

- www.zahlenzorro.de aufrufen
- Benutzername und Kennwort eingeben
- Unter "Neue Klasse in der Zentralen Schülerverwaltung anlegen" eine neue Klasse anlegen und Schüler/-innen aus der Zentralen Schülerverwaltung übernehmen bzw. neu hinzufügen.



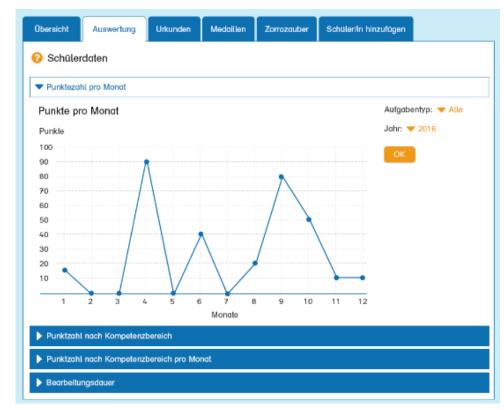
Zentrale Schülerverwaltung (ZSV)

An Zahlenzorro ist die Zentrale Schülerverwaltung der Westermann Gruppe angebunden, die auch von den Grundschul-Online-Programmen Alfons, Antolin, Grundschule interaktiv und Online-Diagnose Grundschule genutzt wird.



So arbeiten Lehrkräfte mit Zahlenzorro – Statistiken zur Klasse aufrufen:

- Unter "Meine Klassen" auf die gewünschte Klasse klicken oder in der Klassenübersicht auf das gewünschte Kind klicken.
- Unter dem Reiter "Auswertung" die gewünschte Statistik aufrufen.
- Mit den Zahlenzorro-Statistiken haben Lehrkräfte die Stärken und Schwächen der Kinder im Blick.
- Aussagen zum individuellen Förder- und Forderbedarf sind schnell und einfach möglich.
- Alle Statistiken lassen sich ausdrucken.





So arbeiten Lehrkräfte mit Zahlenzorro – von einem Kind bearbeitete Aufgabenreihen einsehen:

- Unter "Meine Klassen" auf die gewünschte Klasse klicken.
- In der Übersicht auf das gewünschte Kind klicken.
- In der Tabelle auf die gewünschte Aufgabenreihe klicken.
 - -> Es öffnet sich ein PDF, das die richtige Lösung und die vom Kind eingegebene Lösung abbildet.

o –	Kenntnisstand: Sommer Aufgaben bearbeitet von: Sina, am: 02.07.2015 in 03:27 Minuten, mit 52 von 80 Punkten 6 Aufgaben richtig im 1. Versuch 1 Aufgabe richtig im 2. Versuch 2 Aufgaben falsch 1 Aufgaben nicht bearbeitet Aufgabe 1 Kompetenzbereiche: Zahlen und Operationen, Größen und Messen Aufgabentyp: Multiple Choice Diese Aufgabe wurde richtig beantwortet. Robi der Roboter und sein Freund Marlon haben eine fast dreijährige Weltraumreise hinter sich Wie viele Tage sind das ungefähr?
	Wie viele Tage sind das ungefähr? ungefähr 500 Tage
Gruselgeschichten	Klosse ungefähr 1000 Tage Somme ungefähr 1500 Tage
Prinzessinnen	Klasse Somm 323 Aufgabe 2
Fuβball	Klasse Kompetenzbereiche: Zahlen und Operationen, Größen und Messen Winter Aufgabentyp: Multiple Choice 70514 Diese Aufgabe wurde übersprungen.
Fuβball	Somn Ihre Rakete wiegt 13,579 Tonnen. 2009: Welches Gewicht passt?
Weitraum Weitraum	Mehrere Antworten können richtig sein.) Som
	Aufgabe 3 Kompetenzbereiche: Raum und Form Aufgabentyp: Multiple Choice Diese Aufgabe wurde richtig beantwortet. Zur Entspannung backt Robi sein Lieblingsessen: Kekse. Wie viele Symmetrieachsen hat das Blech mit den Keksen?

Aufgabenrelhe

Thema: Weltraum

Klasse: 4

Typ: Thematische Aufgabenreihe



Vorteile von Zahlenzorro für Lehrkräfte:

- detaillierte Auswertungen der mathematischen Kompetenzen als Basis für das individuelle Fördern und Fordern
 - der ganzen Klasse und
 - einzelner Schüler/-innen im Vergleich zum Klassendurchschnitt
- Vorbereitung auf die Vergleichsarbeiten in Klasse 3 (VERA)
- Möglichkeit zur Erstellung eigener Aufgaben
- Möglichkeit zum Versenden elektronischer Nachrichten an die Kinder über die Briefkasten-Funktion
- hohe Motivation der Schüler/-innen durch:
 - o die Arbeit am Rechner, auf dem Tablet/Smartphone
 - o das Sammeln von Punkten
 - das Belohnungsspiel "Superzorro"
 - das schrittweise Aufdecken der 12-teiligen Zorrozauber-Bilder
 - o die Vergabe von Zahlenzorro-Sammelstickern für das Zirkus-Sammelbild
 - o die Vergabe von Zahlenzorro-Urkunden





Weitere Informationen zu Zahlenzorro:

- www.zahlenzorro.de/hilfe/lizenzen.jsp
- Prospekt: https://zahlenzorro.westermann.de/Zahlenzorro_Prospekt.pdf
- Unser Berater-Team hilft Ihnen gern weiter:

o E-Mail: <u>zahlenzorro@westermanngruppe.de</u>

Telefon: +49 531 708 8575
 Mo - Do: 8:00 – 18:00 Uhr
 Fr: 8:00 – 17:00 Uhr





Noch mehr Mathe-Spaß:

mit den Zahlenzorro-Heften

Weitere Infos und Bestellmöglichkeiten unter:

www.westermann.de/zahlenzorro-hefte



- Einmaleis trainieren
- Plus und Minus Trainieren
- Uhrzeiten trainieren

für Android- und iOS-Geräte

(weitere Infos unter www.westermann.de/grundschul-apps oder in Ihrem App-Store)







