

Arbeiten mit Übungscode

Einleitung

Durch die Übungscode können schnell und unkompliziert Inhalte mit Ihren Schülerinnen und Schülern geteilt werden.

Optimal zum Unterrichten

- zügiges Austeilen von Lerninhalten
- flexibler Wechsel der Sozialform: von Plenumsdiskussion zur Gruppen- und Paararbeit und wieder zurück
- unmittelbar auf Verständnisfragen reagieren durch schnelles Teilen passender Inhalte
- Übungscode können in Ihrer Vorbereitung oder dem Wochenplan Ihrer Klasse notiert werden

Schritt 1

Übungscode finden

Jeder Lerninhalt in "Unterrichten" besitzt einen Übungscode.

1. Übungscode erkennen Sie an den 4 Zeichen in einem grauen Rechteck.
2. Wählen Sie den Übungscode, um ihn zu vergrößern.

446C Aufg
Schritt

Marie rechnet die Multiplikationsaufgabe schrittweise. [Stelle für Stelle](#)
Wie macht sie das?
Rechne wie Marie.
Multipliziere zunächst

Marie rechnet:
$$\begin{array}{r} 5 \cdot 86 \\ \hline 30 \\ 400 \\ \hline 430 \end{array}$$

Welche Fläche nimmt dein Freizeitpark ein?
a) Überlege dir zunächst, welche Attraktionen es in deinem Freizeitpark geben soll. Gib geeignete Flächenangaben für jede
b) Plane auch ausreichend Flächen ein, zum Beispiel Gehwege. Gib auch hier Flächenangaben an. Nimm Platz ein als die Attraktion
c) Gib an, wie groß dein Freizeitpark sein soll. Entscheide, ob deine Attraktionen Platz für alle Attraktionen haben. Recherchiere dazu Größe, Kosten und Verhältnisse.

R3 **2** Impuls
Ballons verteilen

FEGA Offene A
Freizeitpar

62DE Wissenskasten
Spiegelung an einer Achse

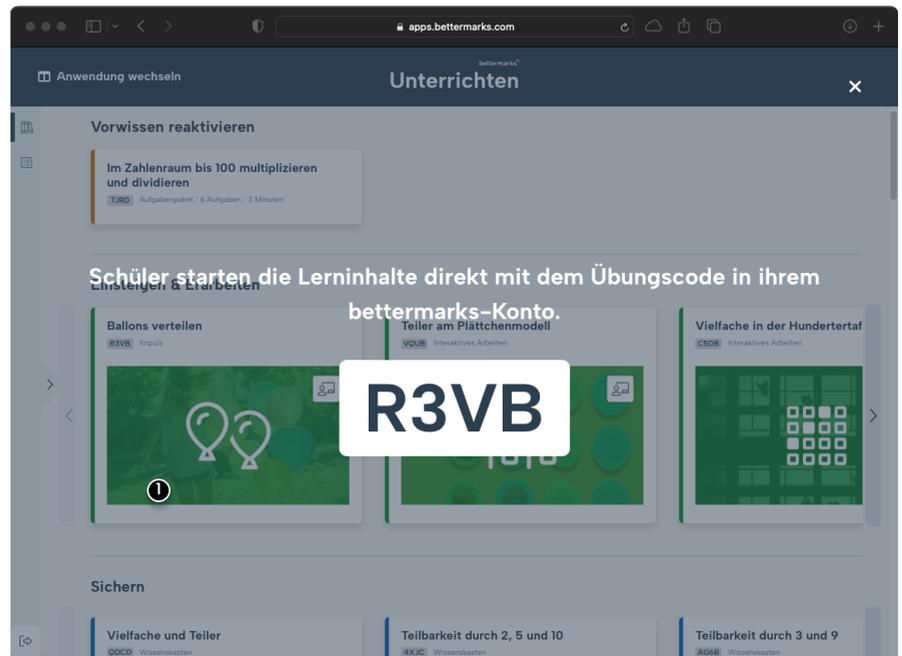
FDTA Aufgabenpaket | 5 Aufgaben | 4 Minuten
Elementare Größen messen und schätzen

Schritt 2

Übungscode vergrößern

So können Ihre Schülerinnen und Schüler den Übungscode leicht vom Whiteboard ablesen und sich notieren.

1. Schließen Sie die Vergrößerung, indem Sie in die leere Fläche um den Übungscode klicken.



Im Schülerkonto

Übungscode eingeben

Fordern Sie Ihre Schülerinnen und Schüler auf, den Übungscode in das Feld im Hauptmenü der jeweiligen Zugänge einzugeben.

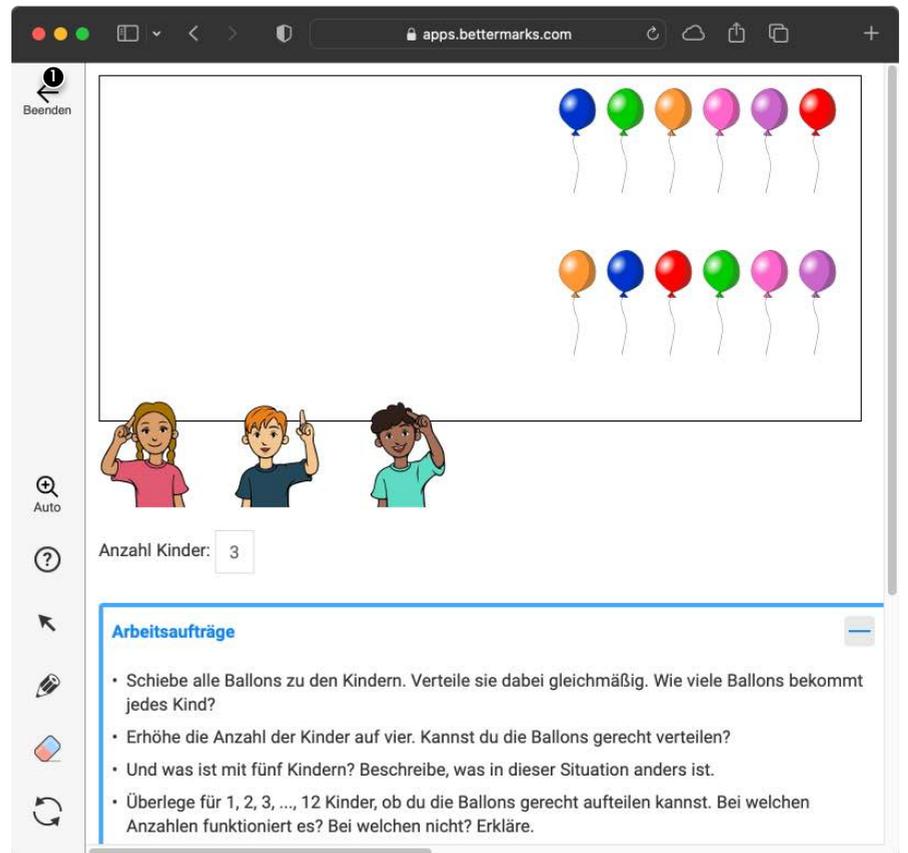
1. Ihr Schüler oder Ihre Schülerin gibt hier den Übungscode ein.
2. Der "Starten"-Button startet den Lerninhalt sofort.



Fertig

Ihre Schülerinnen und Schüler können nun mit dem Bearbeiten des Inhaltes beginnen.

1. Der "Beenden"-Button führt in die jeweiligen Zugänge der Schülerinnen und Schüler zurück.



The screenshot shows a web browser window with the URL 'apps.bettermarks.com'. The main content area displays a math problem involving balloons and children. At the top right, there are two rows of balloons: the first row has 6 balloons (blue, green, orange, pink, purple, red) and the second row has 6 balloons (orange, blue, red, green, pink, purple). Below the balloons are three cartoon children. A text input field labeled 'Anzahl Kinder:' contains the number '3'. Below this is a section titled 'Arbeitsaufträge' (Tasks) with a list of questions:

- Schiebe alle Ballons zu den Kindern. Verteile sie dabei gleichmäßig. Wie viele Ballons bekommt jedes Kind?
- Erhöhe die Anzahl der Kinder auf vier. Kannst du die Ballons gerecht verteilen?
- Und was ist mit fünf Kindern? Beschreibe, was in dieser Situation anders ist.
- Überlege für 1, 2, 3, ..., 12 Kinder, ob du die Ballons gerecht aufteilen kannst. Bei welchen Anzahlen funktioniert es? Bei welchen nicht? Erkläre.

The left sidebar contains several icons: 'Beenden' (Back), 'Auto', a question mark, a mouse cursor, a pencil, a eraser, and a refresh icon.

Bei weiteren Fragen

Bitte wenden Sie sich an unseren Kundensupport. Dieser steht Ihnen von Montag bis Freitag von 8:30 – 17:00 Uhr kostenfrei zur Verfügung.



kontakt@bettermarks.com



+49 30 300 2440 00



de.bettermarks.com/kontakt