

Erstellt von	Hubert Pöchtrager
Fachbezug	Mathematik
Schulstufe	ab der 5. Schulstufe
Handlungsdimension	Wissen und Verstehen, Anwenden und Gestalten
Relevante(r) Deskriptor(en)	2 Informatiksysteme 2.4 Mensch-Maschine-Schnittstelle <ul style="list-style-type: none"> • Ich kann verschiedene Möglichkeiten der Interaktion mit digitalen Geräten nutzen. 3. Anwendungen 3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation <ul style="list-style-type: none"> • Ich kann digitale Texte, Bilder, Audio- und Videodaten in aktuellen Formaten mit verschiedenen Geräten und Anwendungen nutzen und gestalten.
Zeitbedarf	1-2 UE

Aufgabe 1 – Was ist ein Winkel?



[Erforsche einen Winkel! Link/URL](#)

[Das sollst du über Winkel wissen! Textseite](#)

Wie gibt man die Größe eines Winkels an?

[Wie wird die Größe eines Winkels angegeben? Link/URL](#)

[Lies die Information zur Größe von Winkeln! Textseite](#)

Entdecke nun die Winkelarten!

[Welche Winkelarten kannst du finden? Link/URL](#)

[Wiederhole nun die Winkelarten in einem Quiz!](#)

Aufgabe 2 – Gestalte deinen Merktext!

Öffne die Merktextdatei und das GeoGebra-Arbeitsblatt!

Zeichne auf dem GeoGebra-Arbeitsblatt einen Winkel und füge das Bild (das Bild kannst du z. B. mit Snipping Tool erzeugen) an der richtigen Stelle im Merktext ein.

Drucke anschließend deinen Merktext aus!

[Merktext - Winkel Datei](#)

[GeoGebra-Arbeitsblatt](#)

Zusatz – Weiteres Material zum Üben und Wiederholen

[Ordne den Winkeln die richtige Winkelart zu! Link/URL](#)

[Und so kannst du Winkel mit Bleistift und Geodreieck auf Papier zeichnen und messen.](#)