55mal Lernsoftware
für
Grundschule
und
Förderschule

**Ausführliche Rezensionen zu
Lernsoftware
mit Inhaltsangaben**

**Lernsoftware live erleben und
kennenlernen**

Verfasser: Walter Goschler

Herausgeber: Regierung von Unterfranken

Vorwort

Das Medium Computer mit all seinen Möglichkeiten nimmt in der modernen Gesellschaft einen zunehmend breiteren Raum ein. Dies wirkt sich auf den Bereich Erziehung und Bildung aus. Der neue Grundschullehrplan greift diese Entwicklung auf. „Der Umgang mit dem Computer gehört zu einer informationstechnischen Grundbildung und zukunftsweisenden Medienerziehung.“ (Lehrplan für die Grundschule in Bayern. Teil I, S. 1) Im Kommentar hierzu schreibt Stefan Pielmeier, Institutsrektor am Staatsinstitut für Schulpädagogik und Bildungsforschung: „Gerade der Computer lässt sich mit geeigneten Programmen sinnvoll im Rahmen von Differenzierung und Individualisierung in die tägliche Unterrichtsarbeit integrieren.“ (Kommentar Bildung und Erziehung als Auftrag der Grundschule, S. 3)

Der Markt für Lernsoftware hat sich in den letzten Jahren deutlich ausdifferenziert und es ist nicht ganz einfach, über die Vielzahl an Programmen mit ihren ganz unterschiedlichen Ansätzen und Möglichkeiten den Überblick zu bewahren. An dieser Situation möchte die vorliegende Veröffentlichung ansetzen, kann dabei aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit gewährleisten. Über die formale, inhaltliche und pädagogisch-didaktische Beschreibung der Programme soll eine Hilfestellung gegeben werden zur Beurteilung der Einsatzmöglichkeiten einer Lernsoftware.

Systematik

Die vorliegenden Programme sind von ihrer Struktur und Zielsetzung sehr unterschiedlich und vielschichtig. Der Spannungsbogen reicht von Software, mit der klar definierte Fertigkeiten gefestigt werden bis hin zu Produkten, in denen die Schülerinnen und Schüler in multimediale Lernwelten eintauchen. Aus diesem Grund wurde auf eine Punktebewertung der Programme verzichtet, da sich die Qualität

der Lernsoftware an ihrem beabsichtigten Einsatz orientiert und die jeweilige Lehrkraft oder Schule über ganz unterschiedliche Zielvorstellungen der Verwendung von Lernsoftware verfügen. Meist erfolgt zuerst eine formale Beschreibung des Programms, danach eine inhaltliche Orientierung und zum Ende ein Überblick über die pädagogisch-didaktischen Möglichkeiten. Die allgemeine Beschreibung wurde bei den Programmen zusammengefasst, die von ihrer Struktur ähnlich aufgebaut sind und sich von den inhaltlichen Anforderungen unterscheiden. Hier wurde nur der inhaltliche Teil jeweils extra aufgelistet. Jahrgangsbezeichnungen, die innerhalb des Rezensionstextes verwendet werden, beziehen sich auf die Grundschule und müssen für den Bereich der Förderschulen auf den individuellen Entwicklungsstand der Schülerinnen und Schüler bezogen werden.

* sind Verlagsangaben

Gliederung

In der Gliederung wurden jeweils die Produkte eines Verlages aneinandergereiht, da sich manche Programme auf den Bereich Deutsch und Mathematik beziehen oder in einem oder mehreren Bereichen verschiedene Jahrgangsstufen abdecken. Deshalb erschien mir eine inhaltliche Gliederung nach den Kriterien Deutsch oder Mathematik oder Jahrgangsstufe nicht sinnvoll. Die Reihenfolge ist dabei zufällig. Ziffernbezeichnungen in den Titeln der Programme geben dabei nicht immer die Jahrgangsstufe, sondern auch die Version wieder. Deshalb steht in der Regel gleich zu Beginn eines Textes ein Satz zum Einsatzbereich. Im Inhaltsverzeichnis können Angaben zum Lernbereich und zur Jahrgangsstufe schnell nachgeschlagen werden.

Preise

Die Bedingungen für Mehrplatz- oder Schullizenzen sind bei den Verlagen recht unterschiedlich und zum Teil auch ein wenig

kompliziert. Deshalb ist es unerlässlich, sich bei dem jeweiligen Verlag nach den geeigneten Konditionen für die jeweilige Einrichtung zu erkundigen. Aus diesen Gründen habe ich auf die Auflistung der Preise verzichtet. Es findet sich aber im Anhang eine Liste der Verlage mit Bestelladressen.

Lernsoftware live

Diese Broschüre möchte Ihnen, liebe Kolleginnen und Kollegen, eine Hilfestellung geben, sich auf dem Markt der Lernsoftware zurechtzufinden. Dabei sind

die Möglichkeiten der Schriftsprache begrenzt im Vergleich zu multimedialen Anwendungen. Die Möglichkeit, ein Programm mittels Beamer zu demonstrieren, übersteigt diese Broschüre in weitem Maße. Aus diesem Grund können Sie die hier rezensierte Software auch live erleben. Suchen Sie relevante Titel aus und nehmen Sie formlos oder über den Faxvordruck im Anhang mit mir Kontakt auf. Ich kann die von Ihnen ausgewählte Lernsoftware über einen Beamer zeigen und so vielleicht weitere Fragen klären.

Danke

Ein Dankeschön geht an die Verlage, die mir die Rezensionsoftware zur Verfügung stellten. Getestet wurden dabei jeweils Einzelplatzversionen.

Danke für die Beratung von Frau Anette Köhler und Herrn Erhard Grimm.

Herzlichen Dank für prompte Hard- und Softwareunterstützung an Herrn Peter Schubert von der Firma Saco-GmbH in Thüngen und Karlstadt.

Zur Person

Mein Name ist Walter Goschler. Ich unterrichte als Sonderschullehrer an der Georg-Kerschensteiner-Schule zur individuellen Lernförderung in Lohr am Main. Meine Arbeitsschwerpunkte liegen im Bereich der Diagnose- und Förderklassen und im Mobilen Sonderpädagogischen Dienst (MSD) an umliegenden Grund-schulen.

Kontakt:
Walter Goschler

Frankenstr. 7
97753 Karlstadt
Tel: 09353 / 99733
Fax: 09353 / 99735

Inhaltsverzeichnis Reader

Cesar Schreiben 1.0	Grundschulzeit	CES-Verlag	Seite 5
Cesar Lesen 1.0	Grundschulzeit	CES-Verlag	Seite 6
Lollipop Mathematik 2. Klasse	2. Klasse	Cornelsen Verlag	Seite 7
Lollipop Deutsch 2. Klasse	2. Klasse	Cornelsen Verlag	Seite 7
Matheland 1. und 2. Klasse	1./2. Klasse	Cornelsen Verlag	Seite 9
Matheland 3. und 4. Klasse	3./4. Klasse	Cornelsen Verlag	Seite 9
Rechtschreib-Clic 1	ab 2. Klasse	Schubi Verlag	Seite 11
Rechtschreib-Clic 2	ab 2. Klasse	Schubi Verlag	Seite 12
Logi-Clic 1	ab 1. Klasse	Schubi Verlag	Seite 13
Logi-Clic 2	ab 2. Klasse	Schubi Verlag	Seite 13
Mathe-Clic bis 1000 Zahlenrechnen	ab 3. Klasse	Schubi Verlag	Seite 14
Mathe-Clic bis 1000 Sachaufgaben	ab 3. Klasse	Schubi Verlag	Seite 15
Lettris 3	Grundschulalter +	mn-software	Seite 16
Emil und Pauline in der Burg D+M	1. Klasse	united soft media	Seite 17
Emil und Pauline in der Südsee D+M	2. Klasse	united soft media	Seite 18
Emil und Pauline Antarktis D+M	3. Klasse	united soft media	Seite 19
Emil und Pauline im Weltraum D+M	4. Klasse	united soft media	Seite 20
Emil und Pauline Piraten 1x1	2./3. Klasse	united soft media	Seite 22
Emil Pauline Geisterbahn Rechtschr.	2./3. Klasse	united soft media	Seite 23
Ursula Lauster Rechenspiele	1. Klasse	united soft media	Seite 24
Ursula Lauster Rechenspiele	2. Klasse	united soft media	Seite 24
Ursula Lauster Rechenspiele	3. Klasse	united soft media	Seite 24
Ursula Lauster Rechenspiele	4. Klasse	united soft media	Seite 24
Ursula Lauster Sprachspiele	1. Klasse	united soft media	Seite 27
Ursula Lauster Sprachspiele	2. Klasse	united soft media	Seite 27
Ursula Lauster Sprachspiele	3. Klasse	united soft media	Seite 27
Ursula Lauster Sprachspiele	4. Klasse	united soft media	Seite 27
Alfons Lernwelt Mathe 1+2	1./2. Klasse	Schroedel Verlag	Seite 30
Alfons Lernwelt Mathe 3+4	3./4. Klasse	Schroedel Verlag	Seite 32
Alfons Lernwelt Deutsch 1+2	1./2. Klasse	Schroedel Verlag	Seite 34
Alfons Lernwelt Deutsch 3+4	3./4. Klasse	Schroedel Verlag	Seite 36
Mathematikus Klasse 1	1. Klasse	westermann	Seite 38

Mathe 1 LÜK Lernspiel	1. Klasse	westermann	Seite 40
Mathe 2 LÜK Lernspiel	2. Klasse	westermann	Seite 40
Mathe 3 LÜK Lernspiel	3. Klasse	westermann	Seite 40
Mathe 1x1 LÜK Lernspiel	ab 2. Klasse	westermann	Seite 40
Lesen 2000 Version XXL	Grundschulzeit	Otto Mantler	Seite 42
Alphabet	1./2. Klasse	EugenTraegerVerlag	Seite 43
Uniwort	Grundschulzeit	EugenTraegerVerlag	Seite 44
Plättchenrechnen	1.-3. Klasse	EugenTraegerVerlag	Seite 45
Rechenrabe 3 Meeresgrund	3. Klasse	Klett Verlag	Seite 46
Tim 7 Milliardär Deutsch 4	4. Klasse	Klett Verlag	Seite 48
Tim 7 verlorene Zahlen Mathe 4	4. Klasse	Klett Verlag	Seite 48
Deutsch Diktat 3/4	3./4. Klasse	Klett Verlag	Seite 50
Fit in Mathe 3. Grundschuljahr	3. Klasse	KHSweb.de	Seite 51
Fit in Mathe 4. Grundschuljahr	4. Klasse	KHSweb.de	Seite 53
Fit in Deutsch Rechtschreibung 1	1. Klasse	KHSweb.de	Seite 55
Fit in Deutsch Rechtschreibung 2	2. Klasse	KHSweb.de	Seite 55
Fit in Deutsch Rechtschreibung 3	3. Klasse	KHSweb.de	Seite 55
Fit in Deutsch Rechtschreibung 4	4. Klasse	KHSweb.de	Seite 55
A la carte	Grundschulzeit	flexoft	Seite 57
AudioLog Auditive Funktionen	Grundschulzeit	flexoft	Seite 59
Spaß am Lesen	8 - 12 Jahre	chromis software	Seite 61
Spaß an Mathe Maßeinheiten	8 - 12 Jahre	chromis software	Seite 62
Spaß an Mathe Geometrie	8 - 12 Jahre	chromis software	Seite 64
Verlagsübersicht	Bestelladressen		Seite 66
Fax-Vordruck zur Anforderung einer Lernsoftware-live-Fortbildung			Seite 67

Cesar Schreiben 1.0

CES-Verlag

Windows-Multimedia PC, Win 95, 98, NT4.0, Pentium, 16 MB RAM, vierfach CD, 16 Bit Farben, Sound*

Dieses Programm beinhaltet verschiedene Spiele zur Unterstützung des Schriftspracherwerbs in den Grundschuljahren. Beim Programmstart wird der Name ausgewählt oder ein Kind meldet sich neu an. Es werden mehrere Schülerinnen und Schüler verwaltet. Die Arbeitsergebnisse werden automatisch gespeichert.

Auf dem Hauptmenü erscheinen drei Lernbereiche mit je drei Spielen. Es kann der Spielstand und eine qualitative und quantitative Fehlerauswertung für den Gesamtzeitraum und den Tag angezeigt und ausgedruckt werden. Zu jedem Spiel kann eine mündliche Spielanleitung abgerufen werden. Die Spiele beinhalten Einstellmöglichkeiten für unterschiedliche didaktische Zielstellungen oder verschiedene Niveaus.

Das Programm ist in drei Bereiche gegliedert:

- auditiv
- visuell
- auditiv-visuell

Der auditive Bereich umfasst 3 Spiele, bei denen Phoneme in Grapheme umgesetzt werden. Den Ausgangspunkt können einzelne Laute oder einfache Unsinnssilben bilden, die zunehmend schwieriger werden. Die Kinder arbeiten auch mit Wortmaterial und Übungen zur Mitlautverdoppelung oder Auslautverhärtung.

Der visuelle Bereich umfasst ebenfalls 3 Spiele. Hier soll das Kind richtige und falsche Schreibweisen eines beliebigen Zielwortes erkennen (mit Editorfunktion). Wörter werden sukzessive aufgebaut (mit Editorfunktion) oder als Blitzwort kurz eingeblendet. Im Anschluss werden die Wörter geschrieben.

Der auditiv-visuelle Bereich umfasst 3 Spiele. Die Kinder verändern die Bedeutung eines Wortes durch Veränderung eines Buchstabens. Ein Quiz stellt Fragen zur Lautgestalt eines Wortes. Es können Übungen zur B/P, D/T, G/K-Unterscheidung, zur Verdopplung bzw. zur Auslautverhärtung gemacht werden.

Das Programm Cesar Schreiben 1.0 ist ein sehr sorgfältig gemachtes und lohnenswertes Programm. Viel Wert wird auf den Bereich der phonologischen Bewusstheit gelegt, wie es im neuen Grundschullehrplan vorgesehen ist. Das Programm ist recht übersichtlich gestaltet. Die Kinder finden sich schnell zurecht. Cesar Schreiben 1.0 wirkt auf die Kinder sehr motivierend. Das Programm entfaltet in pädagogischer und vor allem didaktischer Hinsicht seine Stärken. Es bietet den Kindern viele hilfreiche und motivierende Übungen an, die auf einem hohen didaktisch-methodischen Niveau verfasst sind.

Cesar Schreiben 1.0 kann in der Grundschule begleitend zum Unterricht und an der Förderschule eingesetzt werden. Es eignet sich sehr gut für die Förderung von Kindern mit Lese-Rechtschreibproblemen oder in der Legasthenietherapie. Neue inhaltliche Orientierung des Lehrplan 2001 ist berücksichtigt.

Cesar Lesen 1.0

CES-Verlag

Windows-Multimedia PC, Win 95, 98, NT4.0, Pentium, 16 MB RAM, vierfach CD, 16 Bit Farben, Sound*

Das Programm Cesar Lesen 1.0 besteht aus 12 unabhängigen Lernspielen, mit denen Fähigkeiten gefördert werden, die zum Lesen notwendig sind. Das Programm ist sorgfältig geschrieben und übersichtlich aufgebaut. Auf die einzelnen Spiele ist ein direkter Zugriff möglich. Meist sind unterschiedliche Niveaus einstellbar oder veränderte didaktische Optionen. Dieser Vorgang kann flott durch die Lehrkraft erfolgen. Kinder der ersten beiden Jahrgangsstufen finden sich in den motivierenden Lernprogrammen schnell zurecht. Zu jedem Spiel kann eine genaue Anleitung abgerufen werden.

Die 12 Spiele beziehen sich auf Kompetenzen in den Bereichen:

- Raum-Lage
- Identifizierung von Buchstaben
- Lautanalyse- und Syntheseprozesse
- Lese-Sinnverständnis
- phonologische Prozesse
- Silbenstrukturprozesse

Bei den 3 Spielen zur Raum-Lage drehen oder vertauschen die Kinder Buchstaben, bis das Alphabet, zusammengesetzte Wörter oder Texte richtig sind. Durch das Umgehen mit vorgegebenen Fehlern wird der Gewichtung des Fehlers im neuen Lehrplan Rechnung getragen. Die Kinder lernen mit Fehlern spielerisch umzugehen.

Beim Buchstaben Identifizieren beseitigen die Kinder auf einem Buchstabenweg Störenfriede oder füllen ein Glas Honig mit den wiederzuerkennenden Buchstaben. Hier können unterschiedliche Druck- oder Schreibschriften (LA oder VA) eingestellt werden. Schließlich werden je vier Buchstaben nach dem Alphabet geordnet.

Bei der Lautanalyse und -synthese wählen die Kinder fehlende erste Buchstaben aus, um ein Wort zu vervollständigen. So wird aus -and Band, Hand, Land, Rand, Sand. Die Kinder setzen aus unterschiedlichen Silben Wörter zusammen oder bauen Wörter aus fehlenden Buchstaben.

Bei den Spielen zum sinnerfassenden Lesen wählen die Kinder aus mehreren unterschiedlichen oder ähnlichen Wörtern das richtige Wort passend zum Bild aus. Die Kinder können ein Memory spielen, bei dem Wörtern die entsprechenden Bilder mit Sprachunterstützung zugeordnet werden. Hier können unterschiedliche Lautgruppen eingestellt werden. Beim Blitzlesen lesen die Kinder ein Wort, das für eine einstellbare Zeit sichtbar ist und ordnen dann das Bild zu.

Das Programm kann begleitend zum Unterricht in der Grund- und Förderschule eingesetzt werden. Es eignet sich sehr gut für die Förderung von Kindern mit Lese-Rechtschreibproblemen oder bei frühzeitigem Einsatz zur Vorbeugung von Lese-Rechtschreibschwierigkeiten. Durch die Berücksichtigung von phonologischen Prozessen werden neue Aspekte des Grundschullehrplans 2001 in geeigneter Weise aufgegriffen.

Das Lernprogramm Cesar Lesen 1.0 ist sorgfältig verfasst und wird sehr kindgerecht präsentiert. Die Übungen zeichnen sich durch ihr hohes didaktisches Niveau aus. Der Einsatzbereich bezieht sich auf die ersten beiden Grundschuljahre oder bei Kindern mit Lese-Rechtschreibproblemen entsprechend länger. Sehr gut einsetzbar ist das Programm auch in der Legasthenietherapie. Neue inhaltliche Orientierung des Lehrplanes ist berücksichtigt.

LolliPop
Mathematik 2. Klasse
Cornelsen Verlag

LolliPop
Deutsch 2. Klasse
Cornelsen Verlag

Pentium-PC, mind. 200 MHz (empfohlen 350 MHz oder höher), mind. 32 MB Arbeitsspeicher (empf. 64 MB oder mehr), mind. 300 MB freier Festplattenspeicher, 8-fach CD-ROM, Grafik 800x600 High Color, Grafikkarte sollte DirectX-fähig sein, 16 bit-Soundkarte, DirectX-fähig, zur Nutzung der Spracheingabe über Mikrofon muss die Soundkarte full-duplex-fähig sein, Zugang zum Internet: DFÜ-Netzwerk und mind. Internet-Explorer4.0 mit Shell Extensions (andernfalls wird Internet-Explorer 5.0 installiert), Microsoft-kompatible Maus, Win 95, 98, 2000, ME*

Lollipop ist ein multimediales Lernprogramm, bei dem die beiden Figuren Lolli und Pop die Schülerinnen und Schüler durch eine 3D-Welt begleiten. Bitte beachten Sie die Systemvoraussetzungen. Das Programm wird mittels einer Installations-CD installiert. Danach läuft die Programm-CD mit, die je nach Installationsart mehr oder weniger mit Programm-CD 2 gewechselt werden muss.

Das Programm verfügt über eine Spracherkennung, so dass über das mitgelieferte Headset ein Kind an manchen Stellen mit den Figuren des Programms sprechen kann: Kurze Sätze werden vorgegeben, durch deren Auswahl der Inhalt weiterbestimmt wird.

Das Programm verwaltet unterschiedliche Schülerinnen und Schüler, die Ergebnisse werden gespeichert.

Nach der Anmeldung stellen sich Lolli und Pop vor und geben eine kurze Information über das Programm. Meist steht die Figur PA (Persönlicher Assistent) zur Verfügung. Über diese Figur erfolgt eine Menüsteuerung. Hier können die einzelnen Lernbereiche auch direkt angewählt werden, wobei beim ersten Mal noch nicht alle Bereiche zur Verfügung stehen. Die einzelnen Lernbereiche, die im Spielmodus auf dem Land Lolopolis entdeckt werden müssen oder über den PA direkt angesteuert werden, sind in 9 Schwierigkeitsstufen unterteilt. Insgesamt ist das Programm in 3 Progressionsstufen eingeteilt. Erst wenn alle Aufgaben in den unterschiedlichen Lernbereichen einer Progressionsstufe bearbeitet sind, werden die Lernbereiche der nächsten Progressionsstufe bereitgestellt.

Wurde ein Lernbereich ausgewählt, wird die Aufgabe verbal und in einer Kurzdemonstration erklärt. Dabei werden auch die didaktischen Hilfsmittel gezeigt, die bei Schwierigkeiten die Bearbeitung erleichtern. Diese Hilfsmittel können auf jede einzelne Aufgabe angewendet werden. Angezeigt wird auch der Level auf dem sich das Kind aktuell befindet.

Darüber hinaus verfügt der PA über ein Mathetool, mit dem beliebige Aufgaben gerechnet bzw. kontrolliert werden können. Bei fehlerhaften Ergebnissen erscheint eine Rechenhilfe in Form des Hunderterbretts oder des Zahlenstrahls. Hierbei werden auch mehrere Rechenwege angeboten.

Der PA bietet ein Schreibprogramm an mit Anlauttabelle, einer sprechenden Tastatur, einer Rechtschreibkontrolle mit Lösungsvorschlägen und einem umfassenden Wörterbuch.

Folgende Lernbereiche werden in **Mathematik 2** angeboten:

Stufe 1:

- Häuser bauen: Zahlenhäuser im ZR 100, Zahlzerlegung, Addition, Subtraktion

- Sieben gewinnt: Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division im ZR 100
- Muster reparieren: Muster als logische Reihe ergänzen, teilweise mit Drehungen und Spiegelungen

Stufe 2:

- Marsmännchen: Sachaufgaben: Lösungen, Rechenwege finden, unlösbare Aufgaben erkennen
- Kartonstapel: Geometrie, Raumvorstellung: Anzahl der fehlenden Würfel, passendes Stück
- Tresorknacker: Orientierung im 100er-Feld: Anzahlen und Aufgaben in begrenzter Zeit erkennen

Stufe 3:

- Schnellrechner: Kopfrechnen: Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division in unterschiedlichen Operationen in begrenzter Zeit
- Raketenstation: Gleichungen mit Variablen, Einsetzen von Rechenzeichen, Aufgaben mit mehreren Operationen
- Figuren auslegen: aus vorgegebenen Einzelelementen eine Figur zusammensetzen

In **Deutsch 2** fehlen dem PA die Mathe-Tools. Ansonsten sind folgende Lernbereiche angeboten:

Stufe 1:

- Fünf gewinnt: Einen Buchstaben im Satz verändern, damit der Sinn richtig wird, z.B. Peter schlägt im Bett - Peter schläft im Bett
- Marsmännchen: Purzelsätze, Wörter zu einem richtigen Satz reihen, auch mehrere richtige Lösungsmöglichkeiten sind zugelassen. Nach und nach entsteht eine Geschichte
- Wortfresser: Bei einem vorgegebenen Satz entscheidet das Kind, wie viele Wörter verschwinden, die danach neu eingetippt werden

Stufe 2:

- Tresorknacker: Lesetempotraining: kurz erscheinender Wortteil soll dem richtigen Wort zugeordnet werden; Zeitdauer kann individuell gestaltet werden
- Vorlesewettbewerb: Einen Text in sinnvolle Strukturen gliedern durch Einfügen von Punkt, Ausrufe- oder Fragezeichen; mit Intonation experimentieren
- Schreibbüro 1: Wortlücken und Wortteile in einem Text richtig ergänzen: lauttreue Wörter bis hin zu den Rechtschreibbesonderheiten der 2. Klasse

Stufe 3:

- Finde den Satz: Wortarten (Namenwort, Tunwort, Wiewort, Begleiter, Andere Wörter) auswählen, wenn im zu bauenden Satz diese Wortart vorhanden ist, erscheint das Wort an der richtigen Stelle
- Fotoalbum: Sinnentnehmendes Lesen: Aus einem Text können wesentliche Wörter auf einen Notizzettel markiert werden. Anhand des Notizzettels sollen dann die dazugehörigen Fotos ausgewählt werden
- Schreibbüro 2: wie Schreibbüro 1, zusätzlich Beachtung der Grammatik durch Auswählen von syntaktisch passenden Wörtern

Durch die aufwendigen Animationen wirken beide Programme sehr motivierend auf die Schülerinnen und Schüler. Kinder mit wenig Computererfahrung benötigen eventuell eine gewisse Anlaufzeit, bis sie sich selbstständig und zielgerichtet in den Programmen bewegen können.

Für den Einsatz in der Schule könnte ein Zugriff auf alle Übungsmöglichkeiten hilfreich sein. Andererseits können die Schülerinnen und Schüler durch das dosierte Angebot auch recht eigenständig und unabhängig vom Unterricht mit den Programmen arbeiten. So können individuelle

Unterschiede wie z.B. das Lerntempo berücksichtigt werden. Die Aufgaben sind recht vielfältig und können weite Teile des Unterrichts bereichern.

Matheland 1-2 Cornelsen

Matheland 3-4 Cornelsen

Pentium 100, 16 MB Arbeitsspeicher, 20 MB Festplatte, 4-fach CD-ROM, Grafikkarte DirectX-fähig, 16 bit Soundkarte, Win 95*

Matheland ist ein multimediales Lernprogramm für den Mathematikstoff der ersten beiden Grundschuljahre, bzw. der 3. und 4. Klasse. Beim Programmstart erfolgt die Aufforderung, sich anzumelden. Es können die Arbeitsergebnisse von mehreren Schülerinnen und Schülern gespeichert werden. Zuerst erfolgt eine Einführung in die Rahmenhandlung, die bei weiteren Starts übersprungen werden kann. Die einzelnen Aufgaben werden gut erklärt. Meist steht eine Hilfefunktion zur Verfügung.

Das Kind soll den Bewohnern von Matheland gegen den Magier helfen. Hierzu sind verschiedene Rätsel in Form von Rechenaufgaben zu lösen. Um zu den unterschiedlichen Stationen von Matheland zu kommen, muss sich das Kind erst Geld verdienen. Im Kaufladen soll es Rechnungen kontrollieren, Einkaufszettel für die Kunden erledigen oder schätzen, was die geplanten Einkäufe kosten. Im Lager sollen angefangene Kistenstapel zu fertigen Quadern ergänzt werden. Mit dem so verdienten Geld kann das Kind mit dem Taxi zu den verschiedenen Stationen auf Matheland gelangen. Bei dem Geld handelt es sich um währungsunabhängige Münzen und Scheine, wobei die Farbgebung der Scheine der DM nachempfunden ist.

Matheland 1 + 2

Inhaltliche Beschreibung der Stationen:

Lernort Höhle:

- Kopfrechnen bis 20 mit Übergang
- Kopfrechnen bis 100 ohne und mit Übergang

- Halbieren, Verdoppeln, Multiplikation, Division

Lernort Pizzeria:

- Orientierung auf dem 100er-Feld

Lernort Laden: Geldrechnen

- Kassenzettelkontrolle
- Einkaufen für einen bestimmten Betrag
- Schätzen

Lernort Lager: Geometrie

- Dreidimensionale Würfelbauten: Ermittlung der Anzahl der fehlenden Teile, des Passstückes

Lernort Tempel:

- Zahlenmauern im Zahlenraum 20
- Zahlenmauern im Zahlenraum 100
- Strukturierte Mengenerfassung am 100er-Feld

Lernort Spielhöhle:

- Verschiedene Operationen im ZR 20
- Verschiedene Operationen im ZR 20, Nachbarzahlen 100er-Feld
- Verschiedene Operationen im ZR 100

Matheland 3+4

Inhaltliche Beschreibung der Stationen:

Lernort Höhle (Kopfrechnen) Klasse 3:

- Einmaleins
- Addition, Subtraktion im ZR 1000
- Multiplikation, Division ZR 1000
- Halbieren, Verdoppeln ZR 1000

Lernort Höhle (Kopfrechnen) Klasse 4:

- Einmaleins
- Addition, Subtraktion im ZR 1000000
- Multiplikation, Division ZR 1000000
- Halbieren, Verdoppeln ZR 1000000

Lernort Pizzeria: Klasse 3:

- Rechnen mit Zeiten, Fahrplänen

Lernort Pizzeria: Klasse 4:

- Rechnen mit Zeiten, Fahrplänen

Lernort Laden (Geldrechnen) Klasse 3+4:

- Kassenzettelkontrolle

- Einkaufen für einen bestimmten Betrag
- Schätzen der Einkaufssumme

Lernort Lager Klasse 3+4:

- Dreidimensionale Würfelbauten (Anzahlbestimmung der fehlenden Teile)
- Würfelnetze und Färbung
- Klecksaufgaben

Lernort Tempel Klasse 3:

- Zahlenmauern ZR 1000
- Mustererkennung und Mustervervollständigung
- Messen und Flächenberechnung

Lernort Tempel Klasse 4:

- Zahlenmauern ZR 100000
- Mustererkennung und Mustervervollständigung
- Messen und Flächenberechnung

Lernort Spielhölle Klasse 3:

- Grundrechenarten ZR 1000 (Ergebnis gesucht)
- Grundrechenarten ZR 1000 (Term gesucht)
- Grundrechenarten ZR 1000 (Operatoren gesucht)
- Textaufgaben
- Schätzaufgaben im ZR 1000

Lernort Spielhölle Klasse 3:

- Grundrechenarten ZR 1000000 (Ergebnis gesucht)
- Grundrechenarten ZR 1000000 (Term gesucht)
- Grundrechenarten ZR 1000000 (Operatoren gesucht)
- Textaufgaben
- Schätzaufgaben im ZR 1000000

Hervorstechendes Qualitätsmerkmal dieses Programms ist die Einbettung von mathematischen Anforderungen in handlungsorientierte Situationen. Auch flächen- und raumgeometrische Aufgaben sind anschaulich angeboten. Darüber hinaus gibt es Übungsstationen, bei denen der Faktor Zeit wesentlich über das Gelingen entscheidet.

Zu wichtigen didaktischen Problemstellungen wie z.B. dem Zehnerübergang werden Hilfestellungen angeboten. Beim ersten Programmstart wird ein Rechentest durchgeführt, der über den Zahlenraum bzw. die folgenden Anforderungen entscheidet. Der Test ist relativ anspruchsvoll, so dass Kinder nicht immer nach ihrer Klassenstufe eingruppiert werden.

Für den ersten Einsatz des Programms Matheland 1+2 sollten die Kinder schon einige Rechenfähigkeiten des Stoffes der 1. Klasse erworben haben, da sie sonst schnell überfordert werden. Die Geometrieaufgaben sind teilweise schwieriger als der arithmetische Teil des Programms.

Die Notation von schriftlichen Aufgaben in Matheland 3+4 folgt nicht dem neuen Lehrplan.

Durch die konsequente Handlungsorientierung und die Hereinnahme von geometrischen Erfahrungen erfüllt das Programm auch Vorgaben des neuen GS-Lehrplanes.

Rechtschreib-Clic 1
Laute und Buchstaben
unterscheiden.

Ab 2. Schuljahr
B-P, D-T, G-K,
Aufgaben-Mix,
Konsonantenverbindungen
Schubi Learnsoft

486-er, 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher,
256 Farben, Windows ab 3.1, Windows
9x, NT, Sound, CD-Rom 4-fach*

Bei diesem Programm wird in mehreren, gleichartig strukturierten Übungsreihen die Unterscheidung von harten und weichen Lauten geübt. Eine Reihe widmet sich also der B-P bzw. b-p-Unterscheidung. Eine Übungsreihe bietet gemischte Aufgaben an.

Es kann mit und ohne Lernerdiskette, auf der die Arbeitsergebnisse gespeichert werden, gearbeitet werden. Zu den Übungsreihen gibt es jeweils auch eine Testreihe.

In den Übungsreihen werden zuerst jeweils die vorgegebenen harten oder weichen Buchstaben in die Wörter eingesetzt und die Wörter eingetippt. Im nächsten Abschnitt wird nach harten und weichen Buchstaben unterschieden. Es folgen Übungen mit Wortfamilien, die den Anforderungen des neuen Lehrplan mehr entgegen kommen als die vorangehenden etwas mechanisch aufgebauten Übungen. Es schließt sich ein Wortdiktat an und eine Zusammenfassung der zugrunde liegenden Regeln. Am Ende kann ein Spiel wie z.B. Kreuzworträtsel oder Domino etc. zum Thema gespielt werden.

Insgesamt sind es sehr viele Übungen, die trotz der Einbindung in eine Rahmenhandlung etwas statisch wirken. Das Medium Computer ersetzt das Heft mit teilweise mechanischen Übungen. Der Abschnitt mit Wortfamilien kommt den Anforderungen des neuen Grundschulplanes schon mehr

entgegen. Das Programm kann in Grund- und Förderschule von der 2. Jahrgangsstufe an für Freiarbeitsphasen oder begleitend zum Unterricht eingesetzt werden. Kinder finden sich in dem motivierenden Programm gut zurecht.

Rechtschreib-Clic 2

Bb, dd, ff, mm, nn,

pp, rr, ss, tt

Ab 2. Schuljahr

Schubi Learnsoft

486-er, 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher,
256 Farben, Windows ab 3.1, Windows
9x, NT, Sound, CD-Rom 4-fach*

Bei diesem Programm wird in mehreren, gleichartig strukturierten Übungsreihen die Unterscheidung von Doppelkonsonant und einfachem Konsonant geübt. Eine Reihe widmet sich also der bb-b-Unterscheidung. Eine Übungsreihe bietet gemischte Aufgaben an.

Es kann mit und ohne Lernerdiskette, auf der die Arbeitsergebnisse gespeichert werden gearbeitet werden. Zu den Übungsreihen gibt es jeweils auch eine Testreihe.

In den Übungsreihen werden zuerst die vorgegebenen Doppelkonsonanten in die Wörter eingesetzt und die Wörter eingetippt. Im nächsten Abschnitt werden kurze und lange Vokale vor den Konsonanten gekennzeichnet. Es folgen Wortstammübungen, bei denen beispielsweise -uppe zu Puppe, Suppe etc. ergänzt wird. Jetzt entscheiden die Kinder per ankreuzen, ob es sich um einen Einfachkonsonant oder einen Doppelkonsonant handelt. Im nächsten Schritt werden die Wörter eingetippt mit Unterscheidung nach Einfachkonsonant oder Doppelkonsonant. Leider werden auch Wörter verwendet wie z. B. Kapsel, das trotz kurzem Vokal mit einem p geschrieben wird. Die hierfür greifende Regel wird erst im Anschluss dargeboten. Hier werden dann auch andere Regeln mit Beispielen gezeigt. Nach einem Merktzettel sollen Einfach- oder Doppelkonsonanten eingesetzt werden, bevor sich ein Wortdiktat anschließt. Am Ende kann ein Spiel wie z.B. Kreuzworträtsel oder Domino etc. zum Thema gespielt werden.

Insgesamt sind es sehr viele Übungen, die trotz der Einbindung in eine Rahmenhandlung etwas statisch wirken. Das Medium Computer ersetzt das Heft mit teilweise mechanischen Übungen. Der Abschnitt mit Wortstammübungen kommt den Anforderungen des neuen Grundschul Lehrplanes schon mehr entgegen. Das Programm kann in Grund- und Förderschule von der 2. Jahrgangsstufe an für Freiarbeitsphasen oder begleitend zum Unterricht eingesetzt werden.

Logi-Clic 1

Ab 1. Schuljahr

Schubi Learnsoft

486-er, 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher, 256 Farben, Windows ab 3.1, Windows 9x, NT, Sound, CD-Rom 4-fach*

Logi-Clic 1 ist ein vielseitig einsetzbares Programm, das nicht nur in der 1. Klasse Verwendung findet. Es ist in 5 Bereiche gegliedert, für die es jeweils einen Übungs- oder Testmodus gibt. Sind alle 5 Tests mit mehr als 80% richtigen Ergebnissen absolviert, kann der in der Rahmenhandlung mit Detektiv Stiftli angekündigte Fall gelöst werden. Die Ergebnisse können jeweils auf Diskette gespeichert werden.

Die 5 Bereiche des Programms sind unterteilt in:

- Beobachten und Vergleichen
- Reihenfolgen
- Raumlage
- Spiegeln und Drehen
- Zuordnen

Das Programm ist übersichtlich gestaltet und einfach zu bedienen. Die wenigen Arbeitsanweisungen erfolgen schriftlich, erschließen sich für nichtlesende Kinder aber meist aus der Aufgabenstruktur oder nach einer Kurzeinführung.

Das Programm kann jederzeit und unabhängig vom Unterricht in Grund- und Förderschule eingesetzt werden. Die Aufgaben bieten den Kindern vielfältige Möglichkeiten zur Förderung von Wahrnehmung, logischem Denken und mathematisch-geometrischen Strukturen. Ein gelungenes Programm, das für die Kinder frischen Wind in manchmal recht papierene Übungen bringt.

Logi-Clic 2

Ab 2. Schuljahr

Schubi Learnsoft

486-er, 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher, 256 Farben, Windows ab 3.1, Windows 9x, NT, Sound, CD-Rom 4-fach*

Logi-Clic 2 ist ein vielseitig einsetzbares Programm zur Schulung des logischen Denkens und der visuellen Wahrnehmung, das nicht nur in der 2. Klasse Verwendung findet, sondern auch älteren Knoblerinnen und Knoblern viel Kopfzerbrechen bereiten kann. Es ist in 5 Bereiche gegliedert, für die es jeweils einen Übungs- oder Testmodus gibt. Sind alle 5 Tests mit mehr als 80% richtigen Ergebnissen absolviert, kann der in der Rahmenhandlung mit Detektiv Stiftli angekündigte Fall gelöst werden. Die Ergebnisse können jeweils auf Diskette gespeichert werden.

Die 5 Bereiche des Programms sind unterteilt in:

- Beobachten und Vergleichen
- Spiegeln und Drehen
- Reihenfolgen
- Kombinieren und Logicals
- Raumlage

Das Programm ist übersichtlich gestaltet und einfach zu bedienen. Die zum Teil längeren Arbeitsanweisungen erfolgen schriftlich und bedürfen guter Lesekenntnisse. Leider sind wenige Aufgabenstellungen nicht eindeutig oder vollständig formuliert oder der Oberbegriff ist nicht eindeutig abgegrenzt. Zum Teil wird eine eigentlich richtig gedachte Lösung durch eine falsche Rechtschreibung nicht akzeptiert. Die Schwierigkeitsgrade sind nicht immer ganz ausgewogen. Logi-Clic 2 kann die inhaltliche Qualität von Logi-Clic 1 nicht ganz erreichen.

Mathe-Clic bis 1000

Zahlenrechnen

Ab 3. Schuljahr

Schubi Learnsoft

486-er, 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher,
256 Farben, Windows ab 3.1, Windows
9x, NT, Sound, CD-Rom 4-fach*

Bei diesem Programm wird in mehreren Übungsreihen im Zahlenraum bis 1000 gerechnet. Eine Übungsreihe bietet gemischte Aufgaben an.

Es kann mit und ohne Lernerdiskette, auf der die Arbeitsergebnisse gespeichert werden, gearbeitet werden. Zu den Übungsreihen gibt es jeweils auch eine Testreihe. Das Programm ist übersichtlich aufgebaut und kann von den Schülerinnen und Schülern selbstständig bedient werden. Arbeitsanweisungen erfolgen schriftlich.

Folgende Übungsreihen werden angeboten:

- Orientierung im Zahlenraum
- Addition
- Subtraktion
- Aufgaben-Mix 1 (Addition und Subtraktion)
- Multiplikation
- Division
- Aufgaben-Mix 2 (Multiplikation und Division)
- Aufgaben-Mix 3 (alle Grundrechenarten, Klammern, Punkt vor Strich)
- Rätsel (als Belohnung für alle gelösten Übungsreihen)

Die Aufgaben sind insgesamt recht vielseitig und abwechslungsreich angelegt. An ausgewählten Stellen erscheint anstatt einer Fehlermeldung ein didaktischer Hinweis. Leider sind einige wenige unklare Anweisungen dabei. Unterschiedliche Lösungswege werden nicht zugelassen. Teilweise steigen die Anforderungen innerhalb einer Übungsreihe recht deutlich an. So stehen bei der Addition am Anfang Aufgaben mit ganzen Hunderten und am Ende Kettenaufgaben mit allen Übergängen.

Insgesamt eignet sich das Programm mehr zum abschließenden Üben. Vorrangig werden Rechenfertigkeiten abgerufen.

Mathe-Clic bis 1000

Sachaufgaben

Ab 3. Schuljahr

Schubi Learnsoft

486-er, 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher, 256 Farben, Windows ab 3.1, Windows 9x, NT, Sound, CD-Rom 4-fach*

Bei diesem Programm werden Sachaufgaben zu unterschiedlichen Themenschwerpunkten im Zahlenraum bis 1000 gerechnet. Meist werden zu den verschiedenen Themen Bilder und Textinformationen angeboten, welche die Schülerinnen und Schüler auf handlungsorientierte Sachzusammenhänge verweisen. Anhand dieser Informationen sollen die Schülerinnen und Schüler die Aufgaben lösen.

Es kann mit und ohne Lernerdiskette, auf der die Arbeitsergebnisse gespeichert werden, gearbeitet werden. Zu den Übungsreihen gibt es jeweils auch eine Testreihe. Das Programm ist übersichtlich aufgebaut und kann von den Schülerinnen und Schülern selbstständig bedient werden. Arbeitsanweisungen erfolgen schriftlich.

Folgende Übungsreihen werden angeboten:

- Zählen
- Längenmaße
- Uhrzeit
- Hohlmaße
- Gewichte
- Geld (in unterschiedlichen Währungen)
- Kalender
- Aufgabenmix

Am Anfang jeder Übungsreihe ist eine Kurzinformation über die zugrunde liegenden Maßeinheiten. Die Aufgaben gehen von der reinen Textform von herkömmlichen Sachaufgaben weg und bieten handlungsorientierte Ansätze durch die Verbindung mit Anschauungsmaterial aus dem Alltag. Dabei bleiben die Anforderungen durchaus komplex und fordern von den Schülerinnen und Schülern nicht nur Rechenfertigkeiten sondern auch Rechenfähigkeiten und

logische Lösungsansätze. Zum erfolgreichen Lösen der Aufgaben kann die Arbeit in Kleingruppen oder die Hilfestellung der Lehrkraft sehr hilfreich sein. Das Programm regt zum Nachdenken und Knobeln an.

Lettris 3

mn-software

Pentium-Prozessor mit mindestens 100 MHz, ab Windows 95, Bildauflösung 800x600, mindestens 256 Farben, Soundkarte (optional)*

Lettris ist ein Programm zum spielerischen Üben bei Lese- und Rechtschreibproblemen. Es kann auf der Festplatte installiert werden und läuft dann ohne CD. Lettris kann mehrere Schülerinnen und Schüler verwalten.

Beim Programmstart wird der Name eingetippt. Danach wird im Menu ausgewählt, ob ein neues Spiel begonnen oder eines fortgesetzt wird. Beim Menüpunkt Optionen können das Erscheinungsbild von Lettris, Zeichen und Leveleditorfunktionen etc. festgelegt werden. Eine ausführliche Hilfe kann abgerufen werden. Der Highscore kann angezeigt werden. Eine Demoversion ist verfügbar und der Leveleditor kann aufgerufen werden.

Ebenso kann die Spielstufe festgelegt werden. Hierbei handelt es sich um die inhaltliche Bestimmung des Wortmaterials:

- Englisch Klasse 5
- Grundwortschatz Klasse 1
- Grundwortschatz Klasse 2
- Grundwortschatz Klasse 3
- Grundwortschatz Klasse 4
- Training 1 (Dehnungs-h, ie-ieh, aa-ee-oo, Dehnung ohne h, Laut-h)
- Training 2 (D/d-T/t, G/g-K/k, B/b-P/p im Anlaut; d-t, g-k, b-p im Inlaut; d-t, g-k im Auslaut)
- Training 3 (r-rr, p-pp, l-ll, m-mm, n-nn)
- Training 4 (z-tz, k-ck, f-ff, t-tt, s-ss-ß)
- Training 5 (Sp/sp, St/st, Fer-/fer-Ver-/ver-, V/v, Pf/pf, Qu/qu)
- Training 6 (Au/ä-Eu/eu, a-ä, s-z im Auslaut, zusammengesetzte Wörter)

Für jeden dieser Bereiche stehen 9 Levels zur Verfügung. In der einfachsten Version

ist ein Wort vorgegeben. Die zugehörigen Buchstaben erscheinen einzeln und müssen an die richtige Position im Wort gebracht werden. In den folgenden Levels müssen Buchstaben auch gedreht, gespiegelt oder falsche Buchstaben eliminiert werden. Dieser Vorgang erfolgt über Tastatur oder Maus. Das jeweilige Wort erscheint dann auch nur mehr kurz und muss gemerkt werden.

Bei Fehlern bei der Eingabe wird eine Mauer aufgebaut und das fehlerhafte Wort kommt nochmal. Für richtige Lösungen gibt es Punkte, die im Highscore gespeichert werden können.

Die jeweiligen Wortschätze können über den Leveleditor angesehen werden. Es können auch eigene Wortschätze unkompliziert eingegeben werden.

Dieses Programm ist bei den Schülerinnen und Schülern recht beliebt. Durch die vielfältigen Einstellmöglichkeiten ist es die komplette Grundschulzeit oder an der Förderschule bis in die obersten Klassen verwendbar. Die einfache Einbindung von eigenem Wortmaterial macht das Programm recht flexibel und individuell einsetzbar.

Trainiert wird mit diesem Programm vor allem der visuelle und serielle Bereich der Rechtschreibung. Aspekte der phonologischen Bewusstheit kommen weniger zum Tragen. Dieses Programm bietet ein motivierendes Üben einer Vielzahl von Wortschätzen. Es ist übersichtlich gegliedert und kann von den Schülerinnen und Schülern selbstständig bedient werden.

Emil und Pauline in der Burg Deutsch und Mathe für die 1. Klasse

United Soft Media

Pentium 75, 16 MB Arbeitsspeicher, 3 MB Festplatte, 4-fach CD-ROM, 16 Bit Audio, Win 95, 98*

Der Eisbär Emil und die Pinguin Pauline begleiten die Schülerinnen und Schüler durch verschiedene Stationen in der Burg. Jede Station repräsentiert Übungsaufgaben, die zum Teil in 3 wählbare Schwierigkeitsstufen untergliedert sind. Bei jeder Station gibt es Übungen aus dem Bereich Deutsch und Mathe. Die Kinder können hierbei Belohnungen für die Schatzkiste sammeln.

Das Programm läuft von der CD und braucht nicht installiert zu werden. Es können mehrere Kinder verwaltet werden.

Folgende Übungen werden für **Mathematik** angeboten:

- Ergebniszahl der Rechenaufgabe zuordnen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Sprünge des Ritterfräuleins zählen
- Rechenaufgaben, 3 Schwierigkeitsstufen
- Logische Reihen
- Zahlen einfangen, 3 Schwierigkeitsstufe
- Menge - Zahl - Verbinden
- Bewegungsablauf von Ziffern erkennen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Zahlen der Größe nach ordnen
- Formen, Farben, Größen, 3 Schwierigkeitsstufen
- 2 Aufgaben mit gleichem Ergebnis finden
- mehrgliedrige Rechenaufgaben zu vorgegebenem Ergebnis bilden, 3 Schwierigkeitsstufen
- Zahlenpuzzle

Folgende Übungen werden für **Deutsch** angeboten:

- Anlaut und/oder Auslaut finden, 3 Schwierigkeitsstufen

- Zahlwörter lesen
- Vokal-Wort-Zuordnung, 3 Schwierigkeitsstufen
- Ein Buchstabe im Wort zuviel
- Buchstaben einfangen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Zuordnung Groß- und Kleinbuchstabe
- Bewegungsablauf von Buchstaben erkennen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Purzelwörter
- Wort-Bild-Zuordnung, Purzelwort-Bild-Zuordnung, 3 Schwierigkeitsstufen
- Reimwort-Bild-Zuordnung
- Wörter schreiben bzw. nachschreiben, 3 Schwierigkeitsstufen
- Buchstabenpuzzle

Das Programm ist sehr übersichtlich gestaltet, so dass sich die Kinder alleine zurechtfinden können.

Alle Anweisungen werden von Emil und Pauline gesprochen. Lesekenntnisse sind nicht nötig. Die Übungen sind sehr vielfältig. Bei Fehlermeldungen könnte mehr Wert auf didaktische Hilfen gelegt werden.

Das Programm eignet sich zur Differenzierung und zum Üben. Für die Kinder ist es sehr motivierend. Als Sammlung von verschiedenen Lernspielen ist die Balance zwischen Lernen und Spielen ausgewogen.

Emil und Pauline in der Südsee Deutsch und Mathe für die 2. Klasse

United Soft Media

Pentium 75, 16 MB Arbeitsspeicher, 3 MB Festplatte, 4-fach CD-ROM, 16 Bit Audio, Win 95, 98*

Der Eisbär Emil und die Pinguin Pauline begleiten die Schülerinnen und Schüler durch verschiedene Stationen auf der Südseeinsel. Jede Station repräsentiert Übungsaufgaben, die zum Teil in 3 wählbare Schwierigkeitsstufen untergliedert sind. Bei jeder Station gibt es Übungen aus dem Bereich Deutsch und Mathe. Die Kinder können hierbei Belohnungen für die Schatzkiste sammeln.

Das Programm kann direkt von der CD gestartet werden. Arbeitsergebnisse werden automatisch gespeichert, wobei mehrere Schüler verwaltet werden können.

Folgende Übungen werden für **Mathematik** angeboten:

- Vielfaches von ...
- Ergänzungsaufgaben (Grundrechenarten), 3 Schwierigkeitsstufen
- Falschen Teiler finden
- Ergebniszahlen zuordnen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Aufgaben rechnen und mit Ergebnis verbinden
- Rechenwippe $a+b=c+x$, 3 Schwierigkeitsstufen
- Immer 50
- 1 Rechenglied zuviel, 3 Schwierigkeitsstufen
- Zehner-Einer der Größe nach ordnen
- Richtige Rechenergebnisse angeln Grundrechenarten, 3 Schwierigkeitsstufen, Faktor Zeit
- Aufgaben mit gleichem Ergebnis finden
- Zahlen der Einmaleinsreihen kennzeichnen, 3 Schwierigkeitsstufen

Folgende Übungen werden für **Deutsch** angeboten:

- Umlaute, Selbstlaute...
- Fehlender Buchstabe, 3 Schwierigkeitsstufen
- 1 Buchstabe zuviel
- Begleiter zu vorbeischiebenden Wörtern zuordnen (Faktor Zeit), 3 Schwierigkeitsstufen
- Anlautbuchstaben zu Bildern zuordnen
- Groß- und Kleinbuchstaben Druckschrift, 3 Schwierigkeitsstufen
- Wörter aus Silben zusammensetzen
- 1 Buchstabe zuviel, 3 Schwierigkeitsstufen
- Purzelwörter
- Silben zählen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Zusammengesetztes Namenwort aus Bild und Wort bilden
- Farbwörter lesen, 3 Schwierigkeitsstufen, Faktor Zeit

Emil und Pauline erklären das Programm sehr ausführlich, so dass sich Kinder auch alleine im Programm zurechtfinden.

Die Übungen sind sehr abwechslungsreich und unterschiedlich anspruchsvoll. Der Schwerpunkt liegt im Bereich Üben von Fertigkeiten. Das Programm ist kindgerecht und sehr motivierend gestaltet.

Es eignet sich für den Einsatz zur Differenzierung oder Freiarbeit. Als Sammlung von verschiedenen Lernspielen ist die Balance zwischen Lernen und Spielen ausgewogen.

Emil und Pauline in der Antarktis Deutsch und Mathe für die 3. Klasse

United Soft Media

Pentium 75, 16 MB Arbeitsspeicher, 3 MB Festplatte, 4-fach CD-ROM, 16 Bit Audio, Win 95, 98*

Der Eisbär Emil und die Pinguin Pauline begleiten die Schülerinnen und Schüler durch verschiedene Stationen in der Antarktis. Jede Station repräsentiert Übungsaufgaben, die zum Teil in 3 wählbare Schwierigkeitsstufen untergliedert sind. Bei jeder Station gibt es Übungen aus dem Bereich Deutsch und Mathe. Die Kinder können hierbei Belohnungen für die Schatzkiste sammeln.

Das Programm läuft von der CD und braucht nicht installiert zu werden. Es können mehrere Kinder verwaltet werden.

Folgende Übungen werden für **Mathematik** angeboten:

- Kettenaufgaben bilden zur Ergebniszahl im Zahlenraum 1000 mit ganzen Hunderten und Zehnern
- Ergebniszahlen den Einmaleinsreihen zuordnen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Maßeinheiten umrechnen
- Einmaleinsreihen mit Ergebnissen verbinden, 3 Schwierigkeitsstufen
- Grundrechenarten im Zahlenraum 100
- Subtraktion im Zahlenraum bis 1000 mit ganzen Hunderten und Zehnern, 3 Schwierigkeitsstufen
- Zahlen der Größe nach ordnen
- Aufgaben mit gleichem Ergebnis finden, Grundrechenarten im Zahlenraum 100, 3 Schwierigkeitsstufen
- Grundrechenarten im Zahlenraum 100
- Blitzrechnen von Kettenaufgaben mit Einern im Zahlenraum 100, 3 Schwierigkeitsstufen
- Zahlenreihen fortsetzen im Zahlenraum 1000

- Rechenergebnisse der Größe nach ordnen im Zahlenraum 100, 3 Schwierigkeitsstufen

Folgende Übungen werden für **Deutsch** angeboten:

- Wörter aus drei Silben bilden
- Wortarten erkennen und zuordnen (Namenwörter, Tunwörter, Wiewörter), 3 Schwierigkeitsstufen
- Wort-Bild-Zuordnung
- Buchstaben in Wörtern suchen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Alfabet ergänzen
- Dehnungen ergänzen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Druckbuchstaben nach dem Alfabet ordnen
- Bilder zu geschriebenen Oberbegriffen zuordnen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Auslaut = Anlaut des Folgebildes
- Blitzsynthese von einzelnen Buchstaben, 3 Schwierigkeitsstufen
- Alfabet ergänzen
- Sätze aus vorgegebenen Wörtern bilden, 3 Schwierigkeitsstufen

Das Programm ist sehr übersichtlich gestaltet, so dass sich die Kinder alleine zurechtfinden können.

Alle Anweisungen werden von Emil und Pauline gesprochen. Die Übungen sind sehr vielfältig. Bei Fehlermeldungen könnte mehr Wert auf didaktische Hilfen gelegt werden. Leider stimmen die Anforderungen mit dem Lehrplan nur bedingt überein. Im Bereich Mathematik wird der Zahlenraum bis 1000 nicht komplett abgedeckt. Der Zahlenraum bis 100 ist dagegen überrepräsentiert. Auch in Deutsch finden sich Anforderungen, die eher in die 2. Jahrgangsstufe passen.

Das Programm eignet sich zur Differenzierung und zum Üben. Für die Kinder ist es sehr motivierend.

Emil und Pauline im Weltraum Deutsch und Mathe für die 4. Klasse

United Soft Media

Pentium 75, 16 MB Arbeitsspeicher, 3 MB Festplatte, 4-fach CD-ROM, 16 Bit Audio, Win 95, 98*

Der Eisbär Emil und die Pinguin Pauline begleiten die Schülerinnen und Schüler durch verschiedene Stationen im Weltraum. Jede Station repräsentiert Übungsaufgaben, die zum Teil in 3 wählbare Schwierigkeitsstufen untergliedert sind. Bei jeder Station gibt es Übungen aus dem Bereich Deutsch und Mathe. Die Kinder können hierbei Belohnungen für die Schatzkiste sammeln.

Das Programm läuft von der CD und braucht nicht installiert zu werden. Es können mehrere Kinder verwaltet werden.

Folgende Übungen werden für **Mathematik** angeboten:

- Rechenzeichen der Grundrechenarten einfügen im Zahlenraum bis 1000
- Verschiedene Rechenaufgaben der Grundrechenarten einer Ergebniszahl zuordnen im Zahlenraum bis 100, 3 Schwierigkeitsstufen
- Aus Ziffern Zahlen bilden im Zehntausender
- Falsche Rechenergebnisse kennzeichnen, Grundrechenarten im Zahlenraum 10000, 3 Schwierigkeitsstufen, Faktor Zeit
- Flächen und Körper aus 2 Teilen zusammensetzen
- Zuordnen von Rechenaufgaben zu Sachaufgaben, 3 Schwierigkeitsstufen
- Ergänzen von Grundrechenaufgaben mit Rechenzeichen im Zahlenraum bis 1000
- Zuordnen von Zahlwörtern zu Zahlen im Zahlenraum bis 1 Million, 3 Schwierigkeitsstufen

- Zuordnung von Zahlen zu Zahlenbereichen im Zahlenraum bis 1 Million
- Auf 1000 ergänzen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Ergebniszahlen den Rechenaufgaben zuordnen, Zahlenraum 1000
- Zugehörige Rechnung zu einer gegebenen Ergebniszahl auswählen unter zeitlicher Beschränkung, 3 Schwierigkeitsstufen

Folgende Übungen werden für **Deutsch** angeboten:

- Buchstaben oder Buchstabengruppen in Wörter einfügen: z.B. „tz“ in kra_en, Fa_ne, Geh_se, L_d. Dehnungen, Dopplungen, Umlaute, schwierige Buchstabenverbindungen.
- Geheimschrift (Ober-, Mittel-, Unterlängen der Buchstaben) zu Bildern zuordnen, 3 Schwierigkeitsstufen
- Wörter zu Wortarten zuordnen (Für-, Zahl-, Wie-, Namen-, Tunwörter)
- Verschiedene Vorsilben mit einem Wort verbinden, 3 Schwierigkeitsstufen
- Purzelwörter (z.B. Markt, Fuchs, Wärme, Marke)
- Falsch geschriebene Wörter aus einer Reihe ausscheiden in zeitlicher Beschränkung: z.B. rauchen, flüstern, Haken, Ahrl; 3 Schwierigkeitsstufen
- Wörter aus Silben bilden
- Satzglieder bestimmen, 3 Schwierigkeitsstufen: Satzgegenstand, Satzaussage, Zeitangabe
- Aus Namenwörtern und einem Wiewort ein Eigenschaftswort bilden: „Knochen, Nudel, Pudel, Nagel, Galle“ + „trocken“ ergibt „knochentrocken“
- Sätze nach Satzarten ordnen: Erzähl-, Frage-, Aufforderungssatz, 3 Schwierigkeitsstufen
- Buchstaben nach Alphabet ordnen
- Bilder zu Anlauten oder Auslauten zuordnen, 3 Schwierigkeitsstufen

Das Programm ist sehr übersichtlich gestaltet, so dass sich die Kinder alleine zurechtfinden können.

Alle Anweisungen werden von Emil und Pauline gesprochen. Die Übungen sind sehr vielfältig. Bei Fehlermeldungen könnte mehr Wert auf didaktische Hilfen gelegt werden. Der Lehrplan ist nur teilweise repräsentiert. Das Programm eignet sich zur Differenzierung und zum Üben. Für die Kinder ist es sehr motivierend.

***Emil und Pauline bei den Piraten
Einmaleins-Rechenspiele für die
2. und 3. Klasse***

United Soft Media

Pentium 75, 16 MB Arbeitsspeicher, 3 MB Festplatte, 4-fach CD-ROM, 16 Bit Audio, Win 95, 98*

Der Eisbär Emil und die Pinguin Pauline begleiten die Schülerinnen und Schüler durch verschiedene Stationen bei den Piraten. Jede Station repräsentiert Übungsaufgaben, die alle in 3 wählbare Schwierigkeitsstufen untergliedert sind. Es handelt sich um unterschiedliche Übungsformen rund um das 1x1. Die Kinder können hierbei Belohnungen für die Schatzkiste sammeln.

Das Programm läuft von der CD und braucht nicht installiert zu werden. Es können mehrere Kinder verwaltet werden.

Folgende Übungen sind angeboten:

- Ergebniszahlen einer Einmaleinsreihe erkennen: kleines 1x1, 1x10
- Größenvergleiche von je 2 Aufgaben: 1x1, 1x10
- Einmaleinsreihen ergänzen: 1x1, 1x10
- Ergebniszahlen einer Einmaleinsreihe erkennen: 1x1, 1x10
- Einmaleinsaufgaben mit gleichem Ergebnis finden und zuordnen: 1x1, 1x10
- vier Ergebnissen zugrunde liegende Einmaleinsreihe erkennen: 1x1, 1x10, 1x100
- Ergebniszahlen einer Einmaleinsreihe erkennen und auswählen: 1x1, 1x10
- Zu einem Ergebnis zwei passende Faktoren auswählen: 1x1, 10x10

Es ist sehr übersichtlich gestaltet, so dass sich die Kinder alleine zurechtfinden können. Alle Anweisungen werden von Emil und Pauline gesprochen. Die einzelnen Stationen sind altersgemäß animiert. Bei Fehlermeldungen könnte mehr Wert auf didaktische Hilfen gelegt werden.

Das Programm eignet sich zur Differenzierung und zum Üben. Für den Einsatz in der Schule wäre eine didaktische Kennzeichnung der Stationen und eine klare Gliederung der Schwierigkeitsstufen hilfreich. Für die Kinder ist es sehr motivierend.

Die Sammlung von unterschiedlichen Lernspielen zum 1x1 macht dieses Programm interessant.

Emil und Pauline in der Geisterbahn

Rechtschreibung und Grundwortschatz

United Soft Media

Pentium 75, 16 MB Arbeitsspeicher, 3 MB Festplatte, 4-fach CD-ROM, 16 Bit Audio, Win 95, 98*

Der Eisbär Emil und die Pinguin Pauline begleiten die Schülerinnen und Schüler durch verschiedene Stationen in der Geisterbahn. Jede Station beinhaltet Übungsaufgaben, die alle in 3 wählbare Schwierigkeitsstufen untergliedert sind. Es handelt sich um unterschiedliche Übungsformen rund um die Rechtschreibung. Die Kinder können hierbei Belohnungen für die Schatzkiste sammeln.

Das Programm läuft von der CD und braucht nicht installiert zu werden. Es können mehrere Kinder verwaltet werden.

Folgende Stationen werden angeboten:

- Wörter zusammensetzen aus Wortteilen
- Wörter nach Besonderheiten auswählen: z.B. Umlautungen, Dehnungen
- Buchstaben zu Wörtern ordnen nach Ober-, Mittel- und Unterlängen
- Lückenwörter ergänzen mit Dehnungen
- An- oder Auslaute von Bildern nach ihrer Stellung im Alphabet kennzeichnen
- Passende Lückenwörter zu einer Verdopplung auswählen (leider waren hier nicht alle Lösungsangebote eindeutig)
- Wortendungen auswählen: z.B. d/t , g/k, ig/lich/isch, heit/keit/ung
- richtig geschriebene Wörter von Unsinnswörtern unterscheiden, Lückenwörter mit Rechtschreibbesonderheit z.B. ck, ie bilden

Das Programm ist sehr übersichtlich gestaltet, so dass sich die Kinder alleine zurechtfinden können.

Alle Anweisungen werden von Emil und Pauline gesprochen. Die einzelnen Stationen sind altersgemäß animiert. Bei Fehlermeldungen könnte mehr Wert auf didaktische Hilfen gelegt werden.

Das Programm eignet sich zur Differenzierung und zum Üben. Für den Einsatz in der Schule wäre eine didaktische Kennzeichnung der Stationen und eine klare Gliederung der Schwierigkeitsstufen hilfreich. Für die Kinder ist es sehr motivierend.

Mit dem Programm liegt eine Sammlung von Lernspielen zu ausgewählten Rechtschreibfeldern der 2. und 3. Jahrgangsstufe vor.

Ursula Lauster
Rechenspiele für die 1. Klasse
United Soft Media

Ursula Lauster
Rechenspiele für die 2. Klasse
United Soft Media

Ursula Lauster
Rechenspiele für die 3. Klasse
United Soft Media

Ursula Lauster
Rechenspiele für die 4. Klasse
United Soft Media

Ab Windows 95, Pentium 75 MHz,
Arbeitsspeicher 32 MB, Grafik
640x480x256, CD-ROM 4-fach,
Festplattenspeicher 25 MB, Audio 16
BIT*

Diese Reihe mit je einer CD pro
Jahrgangsstufe ist strukturell gleich
aufgebaut. Die Übungsinhalte unterscheiden
sich nach Jahrgangsstufen.

Kibongo, der kleine Löwe begleitet die
Schülerinnen und Schüler durch das
Programm und erklärt auch die einzelnen
Bestandteile. Das Programm verwaltet
mehrere Schülerinnen und Schüler.

Bei standardmäßiger Installation werden
Kinder aus unterschiedlichen
Jahrgangsstufen, die mit unterschiedlichen
CDs arbeiten, in einer Übersicht aufgeführt.
Die CD muss mitlaufen.

Nach dem Programmstart erscheint ein 36-
teiliges Puzzle. Jedes Puzzleteil steht für
eine Übungsreihe mit meist 8 oder 16
Aufgaben. Das Puzzle ist farbig in vier
verschiedene Schwierigkeitsgrade
eingeteilt. Ein Puzzleteil bzw. eine
Übungsreihe gilt in der Dokumentation erst
dann als erledigt, wenn alle Aufgaben richtig
gelöst sind. Allerdings ist in der
Dokumentation dann auch nicht mehr
ersichtlich, wie viele Aufgaben beim

vorherigen Versuch fehlerhaft waren. Ist
eine Übungsreihe komplett richtig, dreht
sich das Puzzleteil um.

Die einzelnen Übungsreihen sind frei
wählbar. Fährt der Mauszeiger über ein
Puzzleteil, wird der Name des Spieles
gezeigt und gesprochen. Aus dem Namen des
Spieles lässt sich nicht immer auf den
didaktischen Inhalt schließen.

Ist eine Übungsreihe ausgewählt, erscheinen
9 Felder, von denen das blinkende Feld die
Aufgabe darstellt, die anderen Felder
dienen als Lösungsmöglichkeiten. Teilweise
werden die Lösungen eingetippt. Es werden
nur richtige Lösungen akzeptiert. Eine
didaktisch aufbereitete Fehlermeldung
erfolgt nicht.

Aus dem Inhalt der 1. Klasse:

- Ziffernhälften zusammensuchen (ZR 9)
- Mengen bis neun
- Gesprochene Ziffern erkennen
- Vorgänger und Nachfolger, Zahlenreihen
- Versteckte Ziffern
- Veranschaulichte Addition und Subtraktion
- Zur 1 vermindern (ZR 20)
- Zur 10 ergänzen
- Visuelle Übungen zur Gleichheit
- Zur 9 ergänzen
- Zur 10 vermindern
- Platzhalteraufgaben Addition ZR 10
- Visuelle Größenvergleiche
- Addition im ZR 20
- Geld zählen mit Zehnern und Einern
- Verdoppeln und halbieren
- Zur 20 ergänzen
- Veranschaulichte Addition ZR 30
- Falsche Aufgaben finden ZR 10
- Vorgelesene Sachaufgaben ZR 10
- Zusammengehörige Teile
- 3 Zahlen addieren ZR 20
- Zum nächsten Zehner ergänzen ZR 100

Aus dem Inhalt der 2. Klasse:

- Ziffernhälften erkennen
- Größenvergleiche von Blumen
- Tauschaufgaben des 1x1 finden

- Zehnerunterschreitung in Schritten
- Multiplikationsaufgaben
- Drei- und Vierecke
- Formen ergänzen
- Fehlende Zahlen von 1x1-Reihen ergänzen
- Gleiches Ergebnis mit Zehnerübergang
- Aufgaben mit Zehnerübergang
- Aufgaben aus dem 1x1 mit 2, 4, 6, 8
- Veranschaulichte Multiplikation
- Fehlende Zahl der 1x1-Reihe mit 5, 6
- Addition ZR 100 ohne Übergang
- Veranschaulichte Division
- Nächstgrößere Zahl
- Veranschaulichte Subtraktion ZR 10
- Formen zerlegen
- Addition mit Zehnerübergang
- Multiplikation mit 3, 4, 5, 6
- Veranschaulichte Division
- Veranschaulichte dreigliedrige Addition
- Größen in cm und m schätzen
- Zehnerübergang in Schritten im ZR 100
- Zentimeter und Dezimeter
- Rechenmix
- Kettenaddition
- Drehungen fortsetzen
- Verdoppeln und halbieren
- Platzhalteraufgaben Multiplikation
- 1x1-Reihen mit 3, 4, 5 vervollständigen
- Größenunterschiede berechnen
- Größenvergleiche ZR 100
- Vorgelesene Sachaufgaben mit unterschiedlichen Operationen

Aus dem Inhalt der 3. Klasse:

- Multiplikation mit 2 und 4
- Veranschaulichte Addition von 3 Gliedern ZR 20
- Bildausschnitte erkennen
- Analogaufgaben ZR 100
- Begriffspaare
- Begriffsreihen
- 6er und 7er Einmaleins
- Umkehraufgaben der Multiplikation und Division
- Einmaleinsreihen korrigieren
- Veranschaulichte Division mit Rest

- Ergänzungsaufgaben ZR 100
- Logische Reihen
- Kettenaddition von einstelligen Zahlen
- Rechenzeichen einsetzen
- Multiplikation mit 8 und 9
- Sachaufgaben Division durch 2
- Vorteilhaft Rechnen ZR 100
- Zum nächsten Hunderter ergänzen
- Minuten zur vollen Stunde ergänzen
- Multiplikation von zweistelligen Zahlen in Teilschritten
- Berechnen von km/h-Unterschieden ZR 100
- Sachaufgaben mit Stunden und Minuten
- Sachaufgaben mit kg und g
- Subtraktion von dreistelligen Zahlen ohne Übergang
- Halbieren und Verdoppeln
- Uhrzeiten ordnen
- Minuten in Stunden und Minuten umwandeln

Aus dem Inhalt der 4. Klasse:

- Richtig oder falsch halbiert, grafische Formen
- Ganze und halbe Teile zählen ZR 10
- Reihen des großen 1x1 vervollständigen
- Aus 6 Ziffern die kleinste Zahl bilden
- Versprachlichte Rechenzeichen erkennen
- Gleiche Bilder
- Formen erkennen
- Fehlende Ziffer einer dreistelligen Additionsaufgabe ergänzen
- Aufgabenstellungen erkennen
- 11er und 12er Einmaleins
- 19er Einmaleins clever rechnen
- Spiegeln von einfachen Figuren
- Anzahl von teilweise verdeckten Bausteinen ermitteln
- Bilder vervollständigen
- Anzahl der Quadrate einer Figur ermitteln
- 7-stellige Zahlen lesen
- 7-stellige gesprochene Zahlen erkennen
- Digitale und analoge Uhrzeiten

- 2- oder 3-stellige Zahlen mit 9 vorteilhaft multiplizieren
- Einmaleins mit 13 und 14
- Einmaleins mit 15 und 16
- Anzahl der versteckten Dreiecke
- Ergebniszahlen des großen 1x1 zuordnen
- Divisor erkennen
- Zahlwörter in 7-stellige Zahlen umwandeln
- Zeitdauer in Stunden und Minuten ermitteln
- 17er und 18er Einmaleins
- Tage, Stunden, Minuten, Sekunden
- Vorgelesene Rechenrätsel

Die vier CDs stellen eine abwechslungsreiche Sammlung von Lernspielen dar. Auch Kinder mit wenig Computererfahrung finden sich in den Spielesammlungen leicht zurecht. Die CDs können ergänzend bzw. unabhängig vom Unterricht eingesetzt werden. Sie eignen sich eher zum spielerischen Umgang mit Rechenfertigkeiten. Gezielte didaktische Aufgabenstellungen lassen sich weniger vermitteln.

Während die Rechenspiele zur 1. und 2. Jahrgangsstufe relativ nahe an den Anforderungen des Lehrplans angesiedelt sind, decken die Spiele der 3. und 4. Jahrgangsstufe nur mehr einen Teil des Lehrplans ab. In die Spiele der 3. und 4. Klasse sind einige logische Reihen eingebaut, die z.T. mehr auf Begriffsbildung als auf mathematisch-logisches Denken abzielen. Als Sammlung von recht unterschiedlichen spielerischen Anforderungen zur Abwechslung vom reinen Unterricht eignen sich vor allem die ersten beiden CDs.

Ursula Lauster
Sprachspiele für die 1. Klasse
United Soft Media

Ursula Lauster
Sprachspiele für die 2. Klasse
United Soft Media

Ursula Lauster
Sprachspiele für die 3. Klasse
United Soft Media

Ursula Lauster
Sprachspiele für die 4. Klasse
United Soft Media

Ab Windows 95, Pentium 75 MHz,
Arbeitsspeicher 32 MB, Grafik
640x480x256, CD-ROM 4-fach,
Festplattenspeicher 25 MB, Audio 16
BIT*

Diese Reihe mit je einer CD pro
Jahrgangsstufe ist strukturell gleich
aufgebaut. Die Übungsinhalte unterscheiden
sich nach Jahrgangsstufen.

Kibongo, der kleine Löwe begleitet die
Schülerinnen und Schüler durch das
Programm und erklärt auch die einzelnen
Bestandteile. Das Programm verwaltet
mehrere Schülerinnen und Schüler.

Bei standardmäßiger Installation werden
Kinder aus verschiedenen Jahrgangsstufen,
die mit unterschiedlichen CDs arbeiten, in
einer Übersicht aufgeführt. Die CD muss
mitlaufen.

Nach dem Programmstart erscheint ein 36-
teiliges Puzzle. Jedes Puzzleteil steht für
eine Übungsreihe mit meist 8 oder 16 oder
24 Aufgaben. Das Puzzle ist farbig in vier
verschiedene Schwierigkeitsgrade
eingeteilt. Ein Puzzleteil bzw. eine
Übungsreihe gilt in der Dokumentation erst
dann als erledigt, wenn alle Aufgaben richtig
gelöst sind. Allerdings ist in der
Dokumentation dann auch nicht mehr
ersichtlich, wie viele Aufgaben beim

vorherigen Versuch fehlerhaft waren. Ist
eine Übungsreihe komplett richtig, dreht
sich das Puzzleteil um.

Die einzelnen Übungsreihen sind frei
wählbar. Fährt der Mauszeiger über ein
Puzzleteil, wird der Name des Spieles
gezeigt und gesprochen. Aus dem Namen des
Spieles lässt sich nicht immer auf den
didaktischen Inhalt schließen.

Ist eine Übungsreihe ausgewählt, erscheinen
9 Felder, von denen das blinkende Feld die
Aufgabe darstellt, die anderen Felder
dienen als Lösungsmöglichkeiten. Teilweise
werden die Lösungen eingetippt. Es werden
nur richtige Lösungen akzeptiert. Eine
didaktisch aufbereitete Fehlermeldung
erfolgt nicht.

Bei den Sprachspielen ist standardmäßig die
Klickspielvariante ausgewählt. Bei einigen
Übungsreihen kann auf eine Hör-, Diktier-
oder Eintippvariante umgestellt werden.
Hierdurch verändern sich die
Anforderungen. Nicht mehr das Lesen,
sondern der Rechtschreibprozess oder die
auditive Wahrnehmung steht im
Vordergrund.

Aus dem Inhalt der **1. Klasse:**

- Zu Bildern Anlautbuchstaben finden
- Groß- und Kleinbuchstaben zuordnen
- Wort wiedererkennen
- Buchstabenform M oder W
- Anfangsbuchstaben zuordnen
- Letzten Buchstaben zuordnen
- Bild-Wort-Zuordnung
- Selbstlaute einfügen
- Purzelwörter
- „Sch“ im Anlaut
- Silben zu Wörtern ordnen
- Reimwörter
- Begleiter zuordnen
- Wörter, die sich durch einen
Selbstlaut unterscheiden
- A - u - au einfügen
- Bild - Wort - Zuordnung bei
Wörtern mit Mitlautverdopplung
- ie oder ei
- Wiewörter, Farbwörter zuordnen
- Einzahl - Mehrzahl
- Zusammengesetzte Wörter

- Bild-Wort-Zuordnung mit Tunwörtern
- Grundform von Verben finden
- sp oder st im Anlaut
- Bild - Satzzuordnung
- Falschen Selbstlaut korrigieren
- Verkleinerungen
- Mehrzahl zuordnen
- b oder d
- Gegensätze

Aus dem Inhalt der 2. Klasse:

- Buchstaben nach dem Alphabet ordnen
- Anlaute finden
- Reimen mit Selbstlauten
- Selbstlaut oder Umlaut
- o oder u
- Wörter mit tz
- d oder b im Anlaut
- ie oder ei als Buchstabenkombination unterscheiden
- Begleiter zuordnen
- Bild-Wort-Zuordnung bei Konsonantenverdopplungen
- Bild-Wort-Zuordnung mit Obstwörtern
- Kurzer oder langer Vokal
- Bild-Wort-Zuordnung mit Zootieren
- Bild-Wort-Zuordnung mit Kleidungsstücken
- Wörter mit ck
- Wiewörter (rosenrot)
- Doppelte Mitlaute
- d-t-Unterscheidung im Auslaut durch Pluralbildung
- der, die oder das
- ein oder eine
- Bild-Wort-Zuordnung mit Tunwörtern
- Namen-, Tun- oder Wiewort
- Wiewörter zuordnen
- Spiegelwörter
- Reimwörter
- Gegenteil
- Zusammengesetzte Namenwörter
- Stummes h
- Wörter mit ei
- Sätze lesen und schreiben
- Wörtersuche in Buchstabenkolonne
- Tierrätsel

- Scherzfragen
- Die Monate
- Tunwörter finden
- Wörter einsetzen
- Wie bewegen sich Tiere
- Wie sind die Dinge

Aus dem Inhalt der 3. Klasse:

- Zusammengesetzte Namenwörter
- Einzahl und Mehrzahl
- Tätigkeiten von verschiedenen Berufen
- „be“ oder „de“ am Wortende
- Versteckte Vogelnamen, Baumnamen
- Tiernamen zusammensetzen
- Anlaut von Eigenschaftswörtern
- Reimwörter ergänzen
- Tätigkeitswörter vervollständigen, einordnen
- Silben zu Gemüsesorten zusammensetzen
- Wörter mit „ll“
- Unsinnswörter erkennen
- Tiernamen zuordnen
- Doppelte Mitlaute einfügen
- Tunwörter in Buchstabenkolonnen finden
- Lautmalerische Ausrufe
- B oder P
- Oberbegriffe
- G oder K
- Zusammengesetzte Wiewörter
- Gegenwart und vollendete Gegenwart
- Selbstlautvertauschungen korrigieren
- Personenbeschreibungen zuordnen
- Haushaltsgegenstände
- Gemüseamen schreiben
- Wörter mit tz finden
- Satzenden mit Reimwörtern ergänzen
- Synonyme
- Aussage-, Ausrufe- und Fragesatz
- Gegenwart und Vergangenheit erkennen
- Sätze ergänzen
- k oder ck
- Bilder im Satz durch Wörter ersetzen
- Falsch zusammengesetzte Namenwörter

- Richtig oder falsch
- z oder tz
- Schlangensätze mit Wortlücken eintippen
- Superlative eintippen
- ss oder ß
- Tunwörter zu Bildern zuordnen

Diese Aufgaben haben keinen Auswahlmodus der Bearbeitung.

Aus dem Inhalt der 4. Klasse:

- Neue Wörter durch Vokalveränderung
- Reimwörter
- Zusammengesetzte Adjektive
- Wörter mit Dehnungs-h eintippen
- Vokalvertauschungen korrigieren
- Befehlsform
- Lautmalungen zuordnen
- 3 Wörter zusammensetzen
- Eigenschaftswörter mit der Endung -los
- Verben zu Bildern zuordnen
- F oder Pf
- Datumsabkürzungen zuordnen
- ss oder ß
- Wörter mit äu, z, ie
- Oberbegriffe zuordnen
- Gegensätze zuordnen
- Satzergänzungen zuordnen
- Zusammengesetzte Substantive
- Substantiv-Verb-Kombinationen
- Wort im Wort
- Gegensatzpaare
- äu oder eu
- ck oder k
- ie oder i
- Tätigkeitswörter zuordnen
- Tatform oder Leideform
- Rätselwörter mit Pf
- Rätselwörter mit k
- z oder tz
- Sätze mit Reimwörtern ergänzen
- Passiv
- Zweiteilige Satzaussage
- Der Werfall
- Der Wesfall
- Der Wemfall
- Der Wenfall
- Grammatikbegriffe

Diese Aufgaben haben keinen Auswahlmodus der Bearbeitung.

Jede CD bietet eine Sammlung von verschiedenen Übungen aus dem Bereich Deutsch. Dabei steht das Üben von Fertigkeiten im Vordergrund. Umfassende didaktische Zielsetzungen können mit den Programmen nicht verfolgt werden.

Die Spiele bzw. Anforderungen sind recht abwechslungsreich und bieten Zusatzmaterial, um den Unterricht aufzulockern. Dementsprechend kann die Reihe in offenen Unterrichtsphasen besser zum Tragen kommen.

Die Programme sind übersichtlich strukturiert und können von den Kindern selbstständig bedient werden. Durch die vielfältigen Angebote sind die Programme motivierend für die Kinder.

Alfons Lernwelt Mathematik 1 - 2

Schroedel

PC ab 486-er, Windows 3.x, 95, 98,
8 MB RAM, 16 MB empfohlen, VGA mit
mind. 256 Farben, Sound, CD-Rom*

Alfons und Luisa begleiten die Schülerinnen und Schüler durch die Alfons-Lernwelt. Zentrale Steuereinheit ist dabei das sogenannte Lernpad. Hier entscheiden die Kinder zuerst, in welcher Lernumgebung sie arbeiten möchten und danach, welche Aufgabenpakete zu lösen sind. Die Aufgabenpakete sind didaktisch umrissene Themenbereiche der Jahrgangsstufe. Für richtig gelöste Aufgaben gibt es Punkte. Ab einer bestimmten Punktzahl kann das Kind die erworbenen Punkte für Spiele ausgeben. Alle Arbeitsergebnisse werden gespeichert und können in einem Protokoll aufgerufen werden. Es kann ein Arbeitsplan ausgedruckt werden.

Folgende Übungspakete erscheinen für die
1. Klasse:

- Zahlen hören und schreiben
- Sortieren und Vergleichen
- Zählen, ergänzen und zerlegen
- Rechnen bis 6
- Rechnen bis 10
- Zahlen von 11 - 20
- Plus und minus bis 20 (ohne Übergang)
- Plus und Minus bis 20 (mit Übergang)
- Halbieren und Verdoppeln
- Rechnen mit Geld (Mark und Euro)
- Zehner bis 100
- Zahlenstrahl (Zahlen bis 10)
- Zahlenstrahl (Zahlen bis 20)
- Zahlenstrahl (Zehner bis 100)
- Zahlenstrahl (bunt gemischt)
- Uhrzeit und Wochentage
- Sachaufgaben (plus)
- Sachaufgaben (minus)
- Sachaufgaben (gemischt)
- Alles Zufall

Insgesamt sind es ca. 10000 Aufgaben, die
in 328 Übungen eingebunden sind.*

Folgende Übungspakete erscheinen für die
2. Klasse:

- Zählen
- Zahlen hören und schreiben
- Zehner und Einer
- Orientieren bis 100
- Der Zahlenstrahl (Zehnerzahlen bis 100)
- Der Zahlenstrahl (alle Zahlen bis 100)
- Plus bis 100
- Minus bis 100
- Plus und Minus bis 100
- Einführung Malnehmen
- Einführung Teilen
- Das Einmaleins (mit 2, 4, 5, 8, 10)
- Malnehmen und Teilen (Aufgaben vorgelesen)
- Textaufgaben (Plus und Minus)
- Textaufgaben (Malnehmen und Teilen)
- Vermischte Textaufgaben
- Rechnen mit Geld
- Längen
- Die Zeit
- Alles Zufall

Insgesamt sind es ca. 9000 Aufgaben, die in
324 Aufgaben eingebunden sind.*

Das Programm ist für Kinder motivierend aufgemacht. Meldet sich ein Schüler neu an, erklärt sich das Programm mit einer relativ langen Sprachunterstützung. Dennoch kann die Bedienung des Lernpads als zentraler Steuereinheit für manche Kinder im Anfangsstadium der Arbeit mit diesem Programm etwas kompliziert sein. Die Schwierigkeiten werden bald überwunden sein. An allen Stellen kann ein Bedienungshilfe aufgerufen werden.

Die Übungspakete sind schnell ansteuerbar. Dabei können die unterschiedlichen Teilbereiche einer Übung auch einzeln geladen werden. Der schnelle Zugriff auf eng umrissene didaktische Bausteine ist ein wesentlicher Pluspunkt dieses Programms. Dabei kann auch die Anzahl der einzelnen Aufgaben gewählt werden.

Auch bei den Spielen, die unterschiedlich viele Punkte vom Konto des Kindes abziehen,

gibt es jeweils eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten, meist auf unterschiedliche Niveaus. Die Spiele haben einen hohen Aufforderungscharakter.

Den Änderungen des neuen Lehrplanes wird nicht an allen Stellen gefolgt. Es werden noch Einmaleinsreihen vermittelt und der geometrische Teil ist gering. Der Schwerpunkt des Programms liegt in der Übung von Rechenfertigkeiten.

Alfons Lernwelt Mathematik 3 - 4

Schroedel

PC ab 486-er, Windows 3.x, 95, 98,
8 MB RAM, 16 MB empfohlen, VGA mit
mind. 256 Farben, Sound, 2-fach CD-
Rom*

Alfons und Luisa begleiten die Schülerinnen und Schüler durch die Alfons-Lernwelt. Zentrale Steuereinheit ist dabei das sogenannte Lernpad. Hier entscheiden die Kinder zuerst, in welcher Lernumgebung sie arbeiten möchten und danach welche Aufgabenpakete zu lösen sind. Die Aufgabenpakete sind didaktisch umrissene Themenbereiche der Jahrgangsstufe. Für richtig gelöste Aufgaben gibt es Punkte. Ab einer bestimmten Punktzahl kann das Kind die erworbenen Punkte für Spiele ausgeben. Alle Arbeitsergebnisse werden gespeichert und können in einem Protokoll aufgerufen werden. Es kann ein Arbeitsplan ausgedruckt werden.

Folgende Übungspakete erscheinen für die
3. Klasse:

- Wiederholung
- Zahlenstrahl bis 1000
- Malnehmen und Teilen (3, 6, 7, 9, das ganze Einmaleins)
- Stellenwertsystem bis 1000
- Addition bis 1000
- Subtraktion bis 1000
- Plus und Minus bis 1000
- Schriftlich addieren bis 1000
- Schriftlich subtrahieren bis 1000, Schreibweise noch nicht an neuen Lehrplan angepasst
- Einmaleins mit großen Zahlen: 10er-Zahlen, Zahlen bis 100 Malnehmen, Zahlen bis 100 Teilen
- Textaufgaben
- Geld- und Maßeinheiten: DM und Euro, Längen (mm, cm, dm, m, km), Gewichte (g, kg, t), Rauminhalte (l). Bei den Aufgaben zu den Rauminhalten passten die

Lösungsmöglichkeiten z.T. nicht zu den Aufgaben

- Zeit: Uhr (erste und zweite Tageshälfte in Minuteneinstellungen), Zeitspannen, Zeitpunkte, Umrechnen s - min - h
- Geometrie: Flächen, Körper, Geometrie

Insgesamt sind es ca. 18000 Aufgaben in 594 Übungen.*

Folgende Übungspakete erscheinen für die
4. Klasse:

- Wiederholung
- Große Zahlen Einführung: mit und ohne Stellentafel, Zahlen lesen
- Vertiefen bis 10000: Aufbau der Zahlen, Nachbarzahlen
- Zahlenstrahl: Einer, Zehner bis 10000
- Addieren bis 10000: Kopf, schriftlich, mit, ohne Übergang
- Subtrahieren bis 10000: im Kopf, schriftlich, mit, ohne Übergang. Die schriftliche Darstellung folgt nicht der Schreibweise des neuen Lehrplanes.
- Im Kopf multiplizieren
- Schriftlich multiplizieren: dreistellige mal eins-, zwei-, dreistellige Zahlen; vierstellige mal einstellige Zahlen
- Schriftlich dividieren: einstelliger, zweistelliger Divisor, Rest. Die schriftliche Darstellung folgt nicht der Schreibweise des neuen Lehrplanes.
- Geometrie: Symmetrie, Körpernetze (Würfel, Quader), Flächen (Rechteck, Dreieck), Umfang (Rechtecke)
- Maßeinheiten: Gewichte, Längen, Liter
- Textaufgaben
- Uhr
- Römische Zahlen

Insgesamt sind es ca. 15000 Aufgaben in 297 Übungen.*

Das Programm ist für Kinder motivierend aufgemacht. Meldet sich ein Schüler neu an,

erklärt sich das Programm mit einer relativ langen Sprachunterstützung. An allen Stellen kann eine Bedienungshilfe aufgerufen werden.

Die Übungspakete sind schnell ansteuerbar. Dabei können die unterschiedlichen Teilbereiche einer Übung auch einzeln geladen werden. Der schnelle Zugriff auf eng umrissene didaktische Bausteine ist ein wesentlicher Pluspunkt dieses Programms. Dabei kann auch die Anzahl der einzelnen Aufgaben gewählt werden.

Auch bei den Spielen, die unterschiedlich viele Punkte vom Konto des Kindes abziehen, gibt es jeweils eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten, meist auf unterschiedliche Niveaus. Die Spiele haben einen hohen Aufforderungscharakter.

Den Änderungen des neuen Lehrplanes wird nicht an allen Stellen gefolgt. Die Schreibweise von schriftlichen Rechnungen v.a. bei Subtraktion und Division entspricht nicht durchgängig dem neuen Lehrplan. Der Schwerpunkt des Programms liegt in der Übung von Rechenfertigkeiten.

Alfons Lernwelt

Deutsch 1 - 2

Schroedel

PC ab 486-er, Windows 3.x, 95, 98, 8 MB RAM, 16 MB empfohlen, VGA mit mind. 256 Farben, Sound, 2-fach CD-Rom*

Alfons und Luisa begleiten die Schülerinnen und Schüler durch die Alfons-Lernwelt. Zentrale Steuereinheit ist dabei das sogenannte Lernpad. Hier entscheiden die Kinder zuerst, in welcher Lernumgebung sie arbeiten möchten und danach welche Aufgabenpakete zu lösen sind. Die Aufgabenpakete sind didaktisch umrissene Themenbereiche der Jahrgangsstufe. Für richtig gelöste Aufgaben gibt es Punkte. Ab einer bestimmten Punktzahl kann das Kind die erworbenen Punkte für Spiele ausgeben. Alle Arbeitsergebnisse werden gespeichert und können in einem Protokoll aufgerufen werden. Es kann ein Arbeitsplan ausgedruckt werden.

Folgende Übungspakete erscheinen für die **1. Klasse:**

- Die Buchstaben und ihr Klang
- Die Buchstaben und ihr Name
- Buchstabendiktat Klang
- Buchstabendiktat Name
- Rund ums Abc
- Wörter abschreiben
- Wörter aufschreiben
- Einsetzübungen
- Leseübungen
- Findest du das
- Leserätsel
- Wortdiktate
- Satzdiktate
- Rechtschreibung
- Wörter auf- und abbauen
- Reihenfolge der Buchstaben
- Formähnliche Buchstaben
- D-t, b-p, g-k
- Weitere Buchstaben, die ähnlich klingen

Insgesamt sind es ca. 33000 Aufgaben in 551 Übungen.*

Folgende Übungspakete erscheinen für die **2. Klasse:**

- Die Buchstaben und ihr Klang
- Die Buchstaben und ihr Name: Übungen zu seltenen Buchstaben oder Buchstabenverbindungen
- Rund ums Abc
- Leseübungen: Wörter erkennen, Sätze erkennen, Da fehlt etwas, Findest du das, Bilder erkennen, Leserätsel
- Wortschatz: Zahlwörter bis 20, Wörter aufschreiben mit und ohne Diktat, Einsetzübungen
- Rechtschreibung: Wortaufbau, Formähnliche Buchstaben, Klangähnliche Buchstaben, Schwierige Buchstabengruppen, Umlautungen, Groß- und Kleinschreibung, Reimwörter
- Diktate: Wortdiktate: gemischt, lauttreu, Namenwörter, Tunwörter, Wiewörter. Satzdiktate: Wörter ergänzen, Rechtschreibbesonderheiten.
- Sprachlehre: Begleiter, Namenwort, Tunwort, Wiewort, Satzarten und Satzzeichen
- Alles Zufall

Insgesamt sind es ca. 32000 Aufgaben in 411 Übungen.*

Das Programm ist für Kinder motivierend aufgemacht. Meldet sich ein Schüler neu an, erklärt sich das Programm mit einer relativ langen Sprachunterstützung. An allen Stellen kann eine Bedienungshilfe aufgerufen werden. Dennoch kann die Bedienung des Lernpads als zentraler Steuereinheit für manche Kinder im Anfangsstadium der Arbeit mit diesem Programm etwas kompliziert sein.

Die Übungspakete sind schnell ansteuerbar. Dabei können die unterschiedlichen Teilbereiche einer Übung auch einzeln geladen werden. Der schnelle Zugriff auf eng umrissene didaktische Bausteine oder verschiedenen Übungen zu einem Buchstaben ist ein wesentlicher Pluspunkt dieses Programms. Dabei kann auch die

Anzahl der einzelnen Aufgaben gewählt werden.

Während der Arbeit kann ein Lexikon bzw. eigentlich mehr ein Wörterbuch aufgerufen werden. Das Wörterbuch ist erweiterbar. Auch die Schriften sind wählbar. Hierbei greift das Programm auf die Schriftarten zurück, die sich in den Windows-Fonts befinden.

Auch bei den Spielen, die unterschiedlich viele Punkte vom Konto des Kindes abziehen, gibt es jeweils eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten, meist auf unterschiedliche Niveaus. Die Spiele haben einen hohen Aufforderungscharakter.

Alfons Lernwelt

Deutsch 3 - 4

Schroedel

PC ab 486-er, Windows 3.x, 95, 98, 8 MB RAM, 16 MB empfohlen, VGA mit mind. 256 Farben, Sound, 2-fach CD-Rom*

Alfons und Luisa begleiten die Schülerinnen und Schüler durch die Alfons-Lernwelt. Zentrale Steuereinheit ist dabei das sogenannte Lernpad. Hier entscheiden die Kinder zuerst, in welcher Lernumgebung sie arbeiten möchten und danach welche Aufgabenpakete zu lösen sind. Die Aufgabenpakete sind didaktisch umrissene Themenbereiche der Jahrgangsstufe. Für richtig gelöste Aufgaben gibt es Punkte. Ab einer bestimmten Punktzahl kann das Kind die erworbenen Punkte für Spiele ausgeben. Alle Arbeitsergebnisse werden gespeichert und können in einem Protokoll aufgerufen werden. Es kann ein Arbeitsplan ausgedruckt werden.

Folgende Übungspakete erscheinen für die **3. Klasse:**

- Rund ums Abc
- Ordnung des Alphabets
- Selbstlaute, Mitlaute, Schwierige Buchstaben. Manche Vorgaben erscheinen in Druck- und Lateinischer Ausgangsschrift und entsprechen so nicht mehr dem neuen Lehrplan.
- Leseübungen: ähnliche Wörter unterscheiden, Sätze unterscheiden (Gabi schneidet mit der Schere - Gabi schneidet mit einer Schere), Leseübungen und Rätsel
- Wortschatz: Übungen zu ausgewählten Buchstaben mit und ohne Diktat
- Rechtschreibung: Reihenfolge der Buchstaben (er - er in Adresse), Silben, ähnlich klingende Buchstaben (d - t etc. in Wörter einsetzen), schwierige Buchstabengruppen, d-t, b-p, g-k am Ende, Umlautungen, lang

- oder kurz, Verdopplung. Dehnung, Verdopplung oder Dehnung, S-Laute, Groß- oder Kleinschreibung,
- Wortdiktate (Grundwortschatz gemischt, lauttreue Wörter, Namenwörter, Zeitwörter, Eigenschaftswörter und sonstige Wörter)
- Satzdiktate: Lückenwörter, mehrere Lückenwörter, ganze Sätze
- Sprachlehre
- Begleiter: der, die das; ein, eine, ein
- Namenwort: welches Namenwort passt, Finde das Namenwort, mehrere Namenwörter, Mehrzahl, Zusammengesetzte Namenwörter
- Zeitwort: Formen, Endungen, Zeiten Gegenwart, 1. Vergangenheit, 2. Vergangenheit
- Eigenschaftswort: Finde das Eigenschaftswort, Eigenschafts- oder Zeitwort. Das Eigenschaftswort im Satz, Was passt zusammen, Gegensatzpaare
- Fürwörter
- Zahlwörter
- Zusammengesetzte Wörter: Zeitwort - Namenwort, Namenwort - Eigenschaftswort
- Vor- und Nachsilben
- Satzzeichen und Satzarten: Erzähl-, Frage-, Ausrufesatz
- Satzteile: Satzgegenstand - Satzaussage
- Wortfamilie

Insgesamt sind es ca. 43000 Aufgaben in 324 Übungen.*

Folgende Übungspakete erscheinen für die **4. Klasse:**

- Wörter lesen nach akustischer Vorgabe: der Blick; Block - blicken - Blick
- Sätze unterscheiden nach akustischer Vorgabe: Die Maikäfer fliegen manchmal noch im Juni - Die Maikäfer flogen manchmal noch im Juni
- Sätze nach Bildern ergänzen: Luisa spielt mit: dem Telefonhörer, der Fernbedienung

- Lesespiele und Rätsel
 - Rechtschreibung Kontrastmitlaute: d
 - t: _raurig
 - Schwierige Buchstabengruppen
 - d/t, b/p, g/k am Ende
 - Umlautungen
 - Lang oder kurz
 - Doppelte Mitlaute
 - Dehnung
 - Dehnung oder Verdopplung
 - S-Laute
 - Groß- und Kleinschreibung
 - Wortdiktate: der Unterricht
 - Satzdiktate: Womit atmen die Fische?
 - Sprachlehre: Namenwort, Zeitwort, Eigenschaftswort, Steigerung, Fürwörter, Zahlwörter, Zusammengesetzte Wörter, Vor- und Nachsilben, Satzarten und -zeichen, die vier Fälle, die Satzglieder, Wortfamilie, Wortfeld
- Insgesamt sind es ca. 36000 Aufgaben in 276 Übungen.*

Einstellmöglichkeiten, meist auf unterschiedliche Niveaus. Die Spiele haben einen hohen Aufforderungscharakter.

Das Programm ist für Kinder motivierend aufgemacht. Meldet sich ein Schüler neu an, erklärt sich das Programm mit einer relativ langen Sprachunterstützung. An allen Stellen kann ein Bedienungshilfe aufgerufen werden.

Die Übungspakete sind schnell ansteuerbar. Dabei können die unterschiedlichen Teilbereiche einer Übung auch einzeln geladen werden. Der schnelle Zugriff auf eng umrissene didaktische Bausteine oder verschiedenen Übungen zu einem Buchstaben ist ein wesentlicher Pluspunkt dieses Programms. Dabei kann auch die Anzahl der einzelnen Aufgaben gewählt werden.

Während der Arbeit kann ein Lexikon bzw. eigentlich mehr ein Wörterbuch aufgerufen werden. Das Wörterbuch ist erweiterbar. Auch die Schriften sind wählbar. Hierbei greift das Programm auf die Schriftarten zurück, die sich in den Windows-Fonts befinden.

Auch bei den Spielen, die unterschiedlich viele Punkte vom Konto des Kindes abziehen, gibt es jeweils eine Vielzahl von

Mathematikus Klasse 1

westermann multimedia

IBM und kompatibel, Pentium, 16 MB RAM, VGA Grafik, Farbbildschirm, CD-ROM, Sound, Windows 95/98/2000/NT *

Mathematikus ist ein gelungenes Programm, das sich auf den Mathematik-Stoff der 1. Jahrgangsstufe bezieht. Die Software wirkt auf Kinder recht motivierend. Die Übungen sind klar gegliedert. Arbeitsergebnisse der Schülerinnen und Schüler können per Mausclick auf der jeweiligen Festplatte gespeichert werden. Zu Beginn müssen sich die Schülerinnen und Schüler neu anmelden und erhalten dann eine Einführung oder sie laden ihre vorherigen Arbeitsergebnisse.

Alle Rechenaufgaben sind in eine kleine Rahmenhandlung eingebunden: Der geniale Professor hat im Städtchen Zahlenhausen 14 Häuser an seine Maschine angeschlossen, die sich um alles kümmert. Leider hat ein frecher Kobold alles durcheinander gebracht und die Maschine muss neu eingestellt werden.

Über das Statistik-Feld können die SchülerInnen / LehrerInnen die Anzahl der erledigten Aufgaben abrufen und direkt auf eine Aufgabengruppe zugreifen.

- Zahlenstrahl:

Die insgesamt 60 Aufgaben sind in 4 Gruppen unterteilt. Die zum Teil fehlende Zwischenskalierung und die sich verändernden Zahlenraumausschnitte tragen wesentlich zu einer flexiblen und kreativen Problemlösungsstrategie bei.

- Rechnen mit Geld

Die insgesamt 60 Aufgaben sind mit währungsunabhängigen Münzen und Scheinen gestaltet.

- Mini - Einmaleins

40 Aufgaben: grafische Darstellungen. Leider akzeptiert das Programm zur Aufgabe 1x4 auch die Darstellung 2x2.

- Uhrzeit

30 Aufgaben: ganze Stunden von 1 bis 12 auf verschiedenen teilweise unskalierten Zifferblättern ablesen oder eintragen.

- Größer / Kleiner / Gleich

3 Aufgabengruppen mit insgesamt 70 Aufgaben: Mengen, Rechenzeichen einfügen, Ergänzungsaufgabe lösen ($a-x<=>b$) oder „geht nicht“-Knopf. Anspruchsvoll ist die Mengendarstellung bei teilweise verdeckten Mengen durch hintereinander positionierte Türme.

- Spiegelungen

50 Aufgaben

- Schnellrechnen

80 Aufgaben unterteilt in: Rechnen im 1. Zehner; Aufgaben mit Zehnerübergang; zum Zehner, zur 20 ergänzen (störend fand ich die Formulierung: 7 plus was gleich 20); Zerlegen der 20; halbieren oder verdoppeln.

- Zahlenhäuser

20 Aufgabengruppen: je 5 Zahlen zu einer vorgegebenen Zahl ergänzen.

- Verliebte Herzen

10 Aufgaben: zur 10 ergänzen, vorgegebene Zahl verschwindet nach kurzer Zeit.

- Zahlenpyramiden

60 Aufgaben: je 2 Zahlenfelder müssen nach oben zusammenaddiert werden,

- Zwanzigerfeld

60 Aufgaben: Mengen im 20-er Feld erkennen, Vorgabe verschwindet nach kurzer Zeit.

- Rechenscheiben

20 Aufgabengruppen: bei dreigliedrigen Rechnungen Plus- und Minuszeichen so einsetzen, dass die Aufgabe stimmt. Anspruchsvolle Arbeit, die zu kreativen Lösungsstrategien herausfordert.

- Zahlen- und Musterfolgen

40 Aufgaben: Zahlenreihen, Muster, 9-er Felder ergänzen. Reihungsprinzip nicht immer einfach ersichtlich.

- Textaufgaben

60 Aufgaben zum selber lesen oder zum sich vorlesen lassen: Aufgaben ohne Fragen, deren Ergebnisse angeklickt werden sollen, wobei Unsinnsaufgaben ausgeschaltet werden müssen.

Insgesamt handelt es sich um ein solide gemachtes und motivierendes Lernprogramm, das sich für Freiarbeits- bzw. offene Unterrichtsphasen gut eignet. Der schnelle Zugriff durch Lehrkraft über die Statistik ermöglicht einen gezielten didaktischen Einsatz.

An einigen Stellen setzt das Programm schon gute Kenntnisse des Stoffes der 1. Jahrgangsstufe voraus. Hier wäre eine abgegrenzte Aufgabenstruktur der jeweiligen Aufgabengruppen beispielsweise mit oder ohne Zehnerübergang hilfreich. Das Programm ist sowohl an Grund- als auch an Förderschulen gut einsetzbar. Neue inhaltliche Orientierung des Lehrplan 2001 ist berücksichtigt.

Mathe 1

Mathematik üben und verstehen

LÜK Lernspiel ab Klasse 1

westermann multimedia

Mathe 2

Mathematik üben und verstehen

LÜK Lernspiel ab Klasse 2

westermann multimedia

Mathe 3

Mathematik üben und verstehen

LÜK Lernspiel ab Klasse 3

westermann multimedia

Mathe 1x1

Mathematik üben und verstehen

LÜK Lernspiel ab Klasse 2

westermann multimedia

Pentium 90, 16 MB RAM, Grafikmodus 800x600 mit 32000 Farben, CD-Rom Double-Speed, 16 bit Sound, Windows 95 oder höher*

Die Programme sind aufgebaut wie die LÜK-Reihe. Zu jeder Übungseinheit gibt es 12 Übungen, aus denen sich ein Farbmuster ergibt, das mit dem Lösungsmuster verglichen werden kann. Falsch bearbeitete Aufgaben werden markiert und können neu gelöst werden.

Jeder Themenbereich umfasst in der Regel 12, 24, 36, 48 oder 60 Aufgaben.

Das Programm kann komplett installiert werden oder von der CD laufen. Arbeitsergebnisse werden nicht gespeichert. Somit entfällt auch eine Schülerverwaltung.

Folgende Themenbereiche werden angeboten:

Mathe 1

- Wie viele Kinder sind es?
- Suche das passende Bild zur Zahl!

- Zerlegen (+ Aufgaben)
- Addieren
- Zerlegen (- Aufgaben)
- Vertauschen
- Subtrahieren
- Vertauschen
- Probeaufgaben
- 3 Zahlen addieren
- Die Zahlenreihe
- Größer oder kleiner
- Zehn dazu (Analogaufgaben)
- Rund um die Zehn
- Verdoppeln und Fastverdoppeln
- 12 Bilder (veranschaulichte Sachsituationen)
- Immer erst zur 10 (Zehnerübergang)
- Rund um die 14
- Tabellen
- Bunt gemischt
- Wie viel Geld ist im Schwein? (Zählen von Euroscheinen und -münzen)

Mathe 2

- Die Zahlen bis 100
- In großen Schritten vor und zurück
- Zehnerzahlen (Analogaufgaben)
- Zehner und Einer
- Addieren und Subtrahieren in den Zehnern
- Über die Zehner hinweg
- Addieren im Hunderter
- Subtrahieren im Hunderter
- Tabellen (vermischte Aufgaben in tabellarischer Form)
- Welche Figur ist das (Dreieck, Kreis, Quadrat, Rechteck, Spiegelbild)
- Wie viele Spiegelachsen hat die Figur?
- Längen
- Sachaufgaben
- Malnehmen und Aufteilen (veranschaulichte Situationen)
- Zu jeder Aufgabe gibt es ein passendes Bild!
- Einmaleinsnetz
- Vier Zahlenketten
- Einmaleins mit 2, 4, 8, 3, 6
- Einmaleins mit 6, 7, 8, 9
- Tabellen zum Einmaleins

- Multiplizieren und Dividieren
- Dividieren mit Rest
- Sachaufgaben
- Zeitpunkt und Dauer
- Bunt gemischt

Mathe 3

- Die Zahlen bis 1000
- Addieren und Subtrahieren mit Hunderten und Zehnern
- Ein- und zweistellige Zahlen addieren und subtrahieren
- Rechnen mit Längen
- Wochenendausflug (m und km)
- Geometrie
- Schriftliches Addieren und Subtrahieren (die Darstellung und Schreibweise folgt nicht den Vorgaben des neuen Lehrplan)
- Zeiten: Uhr, Tag, Woche, Monat, Jahr
- Multiplizieren und Dividieren im Kopf: mit Zehnerzahlen, durch Einerzahlen, durch Zehnerzahlen, Aufgaben aus dem großen Einmaleins
- Halbschriftliches Multiplizieren und Dividieren
- Rechnen mit Gewichten

Mathe 1x1

- Einführung in das Malnehmen (unterschiedliche Veranschaulichungen)
- Einmaleins mit 5 und 10
- Einmaleins mit 2, 4 und 8
- Einmaleins mit 3 und 6
- Einmaleins mit 6 und 7
- Einmaleins mit 9 und 8
- Vier Zahlenketten (4er, 6er, 7er, 9er)
- Von leichten Aufgaben zu schwierigen (Nachbaraufgaben, Halbieren und Verdoppeln)
- Einmaleins-Netz
- Einmaleins-Mix
- Multiplizieren (zu Quadratzahlen)

Es werden nur Aufgaben zur Multiplikation angeboten. Die Division ist nicht inhaltlich thematisiert.

Die Schülerin oder der Schüler bzw. die Lehrkraft wählt einen Themenbereich aus und danach die Übungsreihe. Jeweils am Anfang befindet sich eine Kurzanimation, die den Aufgabentyp veranschaulicht. Die didaktische Information ist an manchen Stellen recht knapp gehalten. Eine weitere Hilfe oder eine Hilfe bei Fehlern ist nicht angeboten.

Die Aufgaben werden am Ende über das Farbmuster korrigiert und fehlerhafte Aufgaben angezeigt. Bei manchen Aufgabenreihen gibt „Lucky“, die Begleitfigur, Hinweise zum Aufgabentyp. Die ersten Aufgaben einer Reihe sind meist mit Veranschaulichung.

Das Programm bietet einen schnellen Zugriff auf unterschiedliche Bereiche des Mathematikstoffes der jeweiligen Jahrgangsstufe. Es eignet sich vorwiegend zum Üben von Fertigkeiten. Insgesamt scheint der motivationale Aspekt höher zu sein als bei der Arbeit mit den LÜK-Kästen.

Lesen 2000 Version XXL

Lernspiele Otto Mantler

PC ab 486, besser Pentium, Windows 3.1, 95, 98, ME, 2000, Soundkarte*

Lesen 2000 ist eine Sammlung von 20 Lernspielen rund ums Lesen. Bei der Einzelplatzversion muss die CD mitlaufen. Bei der Mehrplatzlizenz kann von der Festplatte gespielt werden. Im Vorschulmodus werden davon acht Spiele angeboten.

Für alle Lernspiele kann entschieden werden, ob bestimmte Buchstaben nicht vorkommen sollen, ob ein bestimmter zu übender Buchstabe auf alle Fälle vorkommen soll oder ob einfachere oder schwierigere Wörter (z.B. mit Verdopplungen) verwendet werden. Jedes Lernspiel selber ist in mindestens eine Amateur- und Profiversion unterteilt.

Es kann eine Bestenliste aktiviert werden. Als Belohnung kann eine (für meinen Geschmack etwas gewöhnungsbedürftige) Disco angeschaltet werden. Automatisch läuft ein Übungsprotokoll mit, das die durchgeführten Übungen mit Punktzahlen, die Anzahl der richtigen und falschen Lösungen und die fehlerhaften Antworten speichert.

Bei Mausberührung schaltet sich der Name des Lernspieles um in die didaktische Begriffsbezeichnung. Die Spiele sind übersichtlich aufgelistet und mit einem Bild versehen. Alle Spiele werden mündlich erklärt.

Folgende Spiele werden angeboten:

- Delfin füttern: Satz aus vorgegebenen Wörtern bilden
- Bowling: Wörter nach dem Alphabet ordnen
- Auto fahren: Lesen mit der Gleitzeile
- Dosen werfen: Wörter oder Rätsel zu Bildern zuordnen
- Zauberhüte: Wörter oder Rätsel lesen und verfolgen
- Boot fahren: Lesen mit zeitlicher Beschränkung

- Fußball spielen: Wort- oder Bilddiktat
- Hamster füttern: Anlaut zuordnen
- Zug fahren: Laut lokalisieren
- Fische angeln: Lücke im Wort füllen
- Seifenblasen: Purzelwörter
- Papagei: Laute zu Wörtern ordnen
- Fotografieren: Blitzlesen
- Tauchen: bestimmten Artikel zuordnen
- Fernrohr-Klick: Lesen und Bild erraten
- Osterhase: Anfangsbuchstaben wählen
- Ballon fahren: Auslaut
- Affensprache: Wörter lesen bei fehlendem Anfangsbuchstabe und fehlenden Vokalen
- Basketball: kurze und lange Vokale mit Dopplungen oder Dehnungen
- Glückssterne: Lücke im Satz ergänzen

Lesen 2000 ist eine abwechslungsreiche Sammlung von Lernspielen für die Grundschulzeit. Durch die vielen Auswahlmöglichkeiten innerhalb der jeweiligen Spiele und durch die Auswahl von Buchstaben lässt sich ein sehr breites Spektrum an Lesefähigkeiten und -fertigkeiten abdecken.

Mit wenigen Computerkenntnissen können auch eigenes Bild- und Wortmaterial eingebaut oder Übungen abgewandelt werden. Gelegentlich taucht ein Begriff auf, der vorwiegend Verwendung in Österreich findet.

Die Spiele sind einfach und schnell von Kindern oder durch die Lehrkraft anzusteuern. Dabei sind aber nicht alle Aspekte des Schriftspracherwerbs abgedeckt. Für den Leselernprozess fehlt beispielsweise ein Spiel zur Phonem - Graphem - Beziehung. Übungen zur phonologischen Bewusstheit sind vorhanden, so dass Aspekte des neuen Lehrplans zum Tragen kommen.

Das Protokoll ist für die Lehrkraft nicht nur hilfreich zur Beurteilung der Arbeitsintensität sondern auch in qualitativer Hinsicht. Allerdings sollte es

gleich im Anschluss angesehen werden, da es sonst etwas umständlich aus dem Explorer geladen werden muss. Insgesamt wird Lesen 2000 zumindest über die ersten drei Grundschuljahre den Schülerinnen und Schülern eine willkommene Abwechslung bei Leseübungen bringen.

Alphabet

Eugen Traeger Verlag

Windows 95 und höher, Soundkarte, 100 MB Festplattenspeicher, 800x600*

Alphabet ist eine Zusammenstellung von Programmen, bei denen die Schülerinnen und Schüler Buchstaben oder Buchstabenfolgen, Muster, Zahlen oder Farben vergleichen, erinnern, auswählen. Die Übungen gründen vorwiegend in der visuellen Wahrnehmung. Das Programm läuft von der Festplatte. Es ist übersichtlich gegliedert und leicht zu bedienen.

Hervorstechendes Merkmal ist die Vielfalt an Optionen, die von der Lehrkraft eingestellt werden können. Die hierfür nötige Zeit sollte auch investiert werden, da so die Möglichkeiten des Programmes besser ausgeschöpft werden können. Verschiedene Textdateien stehen zur Verfügung, über die die Anzahl von Buchstaben in einem Wort oder ein bestimmter zu übender Buchstaben in der Übungsreihe festgelegt werden.

Es können unterschiedliche Schriften ausgewählt werden, darunter die alte Druckschrift Süd, die Lateinische Ausgangsschrift und die Vereinfachte Ausgangsschrift.

Es kann eingestellt werden, ob die Buchstaben lautiert oder beim Namen benannt werden. Die Form der Rückmeldung und Fehlerbehandlung kann verändert werden.

Es kann festgelegt werden, ob ein Kind an dem Programm lernt, oder ob es Kinder als Wettbewerb durchführen. Auf störende Animationen wurde weitgehend verzichtet. Die Benutzeroberfläche wurde sachlich gestaltet.

Folgende Programmteile gibt es:

- Vergleichen: Erkennen von Buchstaben, Bildern, Mustern, Zahlen und Farben mittels Vergleich, Zuordnung Phonem - Graphem
- Erinnern: Wörter nach kurz erscheinender Vorlage eintippen

- Sortieren: Buchstaben nach Alphabet ordnen, Purzelwörter
- Finden: Tastatursuchspiel, Vorgänger und Nachfolger im Alphabet
- Alphabet: fehlende Buchstaben eintippen
- Greifen: Buchstabengreifspiel
- Wahrnehmung: Test zur Erkennung von Farbsehschwächen

Für die vielfältigen Einstellmöglichkeiten sollte sich die Lehrkraft vor dem Ersteinsatz Zeit nehmen, da es sonst leicht zu einer Unter- oder Überforderung des Kindes kommen kann.

Mit diesem Programm werden zielgenau ganz bestimmte didaktische Anforderungen an das Kind gebracht. Hierbei stören keine Animationen.

Alphabet ist als Programm zur Festigung von Fertigkeiten konzipiert. Dabei sind die Übungen dennoch motivierend. Viel Freude haben die Kinder beim Greifspiel oder bei den Spielvarianten in Wettkampfform.

Uniwort

Eugen Traeger Verlag

Windows 95 und höher, Soundkarte*

Uniwort ist ein Programm zum Üben der Rechtschreibung in allen Grundschuljahren. Es verfügt über eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten, die den Schülerinnen und Schülern individuell zugewiesen werden können. Kernstück sind die über 200 mitgelieferten Wortschätze, die teilweise auch in einer Sprachausgabe verfügbar sind. Zu den vier Jahrgangsstufen gibt es Grundwortschätze, die inhaltlich am Lehrplan orientiert sind. Es werden Wortschätze angeboten für häufig verwendete Wörter oder für häufig fehlerhafte Wörter. Bei den Konsonant-Vokal-Wortschätzen wird unterschieden zwischen Konsonant-Vokal, Doppelkonsonant oder Doppelvokal. Weiter gibt es spezielle Wortschätze, bei denen es beispielsweise um Konsonantenverdoppelung, lautgetreue Wörter oder um Groß-Kleinschreibung geht. Diese hier angeführten Themen sind jeweils noch mal in mehrere Wortschätze untergliedert, so dass der Übungsinhalt sehr klar didaktisch definiert werden kann. Darüber hinaus verfügt das Programm über eine Editorfunktion. Eigene Wortschätze können ohne größeren Aufwand hinzugefügt werden. Wenn ein Mikrofon verfügbar ist, können die jeweiligen Wörter auch gleich mit einer Sprachausgabe gekoppelt werden. Für die Editorfunktion sind geringe Computerkenntnisse hilfreich. Es gibt aber zu allen Themen eine ordentliche Hilfefunktion.

Mehrere Schriften sind wählbar, darunter die alte Druckschrift Süd, die Lateinische Ausgangsschrift und die Vereinfachte Ausgangsschrift. Auch für die Darstellung der Schrift bezüglich Größe, Farbe, Hintergrund etc. gibt es verschiedene Einstellmöglichkeiten. Fehlermeldungen und die Art der Hilfestellung sind anpassbar.

Alle Optionen können individuell zugewiesen werden. Ein Schüler aus der 1. Klasse kann, wenn er sich über seinen Namen anmeldet, die Namenwörter des Grundwortschatz der

1. Jahrgangsstufe in Druckschrift üben, während ein anderer Schüler danach einen eigenen Wortschatz in der Vereinfachten Ausgangsschrift bearbeitet.

Während das Programm für die Kinder einfach und übersichtlich strukturiert ist, erfordern individuelle Zuweisungen einen geringen Aufwand. Es kann aber auch mit den Standardeinstellungen gearbeitet werden.

Die Wortlisten der einzelnen Wortschätze können genauso ausgedruckt werden wie ein Zeugnis der letzten Arbeit, ein Lehrerprotokoll über geübte Wortschätze, zugehörige Übung und Fehlerquote.

Folgende Übungen werden zu den verschiedenen Wortschätzen angeboten:

- Blitzwort: das Wort wird für eine einstellbare Zeitdauer vorgegeben und soll dann eingetippt werden
- Fehlbuchstabe
- Lesen: Wort baut sich auf und ab
- Lesen und Abschreiben
- Kopschrift: Wortvorgabe ist punktsymmetrisch gespiegelt
- Wortdiktat
- Halbschrift
- Durcheinander: Purzelwörter
- Spiegelschrift:
Buchstabenreihenfolge von hinten
- Greifspiel: Buchstaben eines Wortes werden eingefangen nach vorgegebener oder beliebiger Reihenfolge, Jokermöglichkeit ein- und ausschaltbar

Dieses Programm ist durch seine vielfältigen Wortschätze die komplette Grundschulzeit im Rechtschreibunterricht einsetzbar. Durch die individuelle Zuweisung von Wortschätzen oder die Hereinnahme von eigenem Wortmaterial kann das Programm sehr flexibel eingesetzt werden.

Schwerpunkt der Übungen ist der visuelle Bereich, wengleich durch lautliche Fehlermeldungen und die Reihe Wortdiktat phonologische Aspekte berücksichtigt werden. Es werden festgelegte Rechtschreibfertigkeiten geübt. Auf

störende oder ablenkende Animationen wurde weitgehend verzichtet.
Vor allem die Reihen Blitzwort und Greifspiel sind bei den Kindern recht beliebt.

Plättchenrechnen

Eugen Traeger Verlag

ab Windows 3.11, Soundkarte*

Plättchenrechnen ist eine Sammlung von Rechenübungen für die ersten 2-3 Grundschuljahre. Jedes Unterprogramm kann durch eine Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten mittels der Pfeiltasten genau auf die aktuellen didaktischen Anforderungen zugeschnitten werden. Am Ende der Arbeit des Kindes kann ein Zeugnis ausgedruckt werden. Die Voreinstellung sollte durch die Lehrkraft erfolgen. Danach kann das Kind eigenständig mit den Übungsaufgaben rechnen.

Folgende Programmteile stehen zur Verfügung:

Plättchenrechnen: In den wählbaren Zahlenbereichen bis 10 oder 20 werden folgende Operationen angeboten:

- Anzahl bestimmen zu den vorgegebenen Plättchen
- Plättchen zur Anzahl legen (dabei ist das erste Plättchen schon vorhanden, d.h. der erste Tastendruck sorgt für Plättchen Nr.2)
- Plus (Anzahl bestimmen): einer veranschaulichten Rechenaufgabe werden die Zahlenwerte eingefügt
- Plus (Plättchen legen): einer veranschaulichten Rechenaufgabe werden die Zahlenwerte eingefügt und die Plättchen des Ergebnisses werden gelegt
- Minus (Anzahl bestimmen)
- Minus (Plättchen wegnehmen)

Die Veranschaulichung von Rechenaufgaben kann im Zahlenraum bis 10 für schwächere Kinder oder Kinder am Beginn des Rechnens eine willkommene Hilfe sein. Im Zahlenraum bis 20 dagegen unterliegt diese Veranschaulichung der Gefahr des zählenden Rechnens.

Plus / Minus: Für den Bereich der Addition und Subtraktion sind die Zahlenräume 10,

20, 100, 1000 wählbar. Es wird zwischen der mündlichen und schriftlichen Darstellung unterschieden, wobei die schriftliche Darstellung dem alten Lehrplan angepasst ist. Es können Aufgaben mit oder ohne Zehnerübergang oder einem zufälligen Zehnerübergang ausgewählt werden. Folgende Operationen stehen zur Auswahl:

$$5+3=x$$

$$5+x=8$$

$$x+3=8$$

$$8-5=x$$

$$8-x=3$$

$$x-5=3$$

Gelungen ist die Hilfestellung bei fehlerhaften Aufgaben. Hier wird die Aufgabe aufgegliedert in Teilschritte.

Das kleine 1x1: Dies ist eine vielfach veränderbare Aufgabensammlung zur Multiplikation im Zahlenraum bis 100. Es gibt einen veranschaulichten Modus, in dem Mengen auf unterschiedliche Weise gelegt werden, einen reinen Übungsmodus und einen Wettkampfmodus für 2 Spieler, allerdings nur in der veranschaulichten Form.

Bei den Übungsaufgaben kann der 1. Faktor bestimmt oder dem Zufall überlassen werden, ebenso der 2. Faktor. Weiter kann die Struktur der Aufgabe festgelegt werden, ob der 1. Faktor, der 2. Faktor oder das Ergebnis zu lösen ist. Mit diesen Einstellmöglichkeiten können auch Neuerungen im Lehrplan abgedeckt werden, so z.B. die Kernsätze $1 \times x$, $2 \times x$, $5 \times x$ etc.

Plättchenrechnen verfügt noch über einen Bilderlegen-Programmpunkt, einen Taschenrechner und Übungen zur analogen und digitalen Uhr.

Der Vorteil dieses Programms liegt in der möglichen Auswahl von Übungen aus einem klar abgegrenzten didaktischen Bereich. Nur solche Aufgaben werden geübt. Es gibt keine störenden oder ablenkenden Animationen. Leider folgt die Schreibweise beim schriftlichen Rechnen nicht dem neuen Lehrplan. Die Einstellmöglichkeiten zum 1x1 hingegen greifen die Neukonzeptionierung

bei der Vermittlung der Multiplikation gut auf.

Rechenrabe 3

Auf dem Meeresgrund

Heureka Klett Verlag

Pentium PC ab Windows 95, mind. 16 MB RAM, mind. 3 MB freier Festplattenspeicher, VGA 640x480, 256 Farben, Sound, CD-ROM-Laufwerk*

Dieses Programm thematisiert den Mathematikstoff der 3. Jahrgangsstufe der Grundschule. Es ist übersichtlich gegliedert und mit einigen Animationen versehen.

Es können mehrere Schülerinnen und Schüler damit arbeiten. Am Ende der Arbeitsphase kann eine Urkunde ausgedruckt oder eine Auswertung angesehen werden, bei der die thematischen Bereiche, richtig, falsch oder nichtgelöste Aufgaben vermerkt sind. Bei einem Neustart stehen den Schülerinnen und Schülern wieder alle Aufgaben offen.

Das Programm ist in unterschiedliche Bereiche gegliedert, die jeweils wieder Untermenüs aufweisen, die wiederum in verschiedene Stufen unterteilt sind. Die didaktischen Begrifflichkeiten sind eindeutig, so dass bestimmte Themengebiete schnell gefunden werden. Für die unterschiedlichen Themen stehen allgemeine didaktische Informationen in schriftlicher und sprachlicher Form zur Verfügung.

Hervorstechendstes Merkmal ist die Schritt-für-Schritt-Hilfe. Jede gewählte Einzelaufgabe kann mit dieser Hilfsfunktion in Einzelschritte der Rechenaufgabe aufgegliedert werden. Diese Hilfe ist nicht allgemeiner Art, sondern bezieht sich auf jede konkrete Rechenaufgabe. Leider werden in der Dokumentation Aufgaben, die mit der Schritt-für-Schritt-Hilfe gelöst wurden, als korrekt gelöst aufgezeichnet.

Rechenergebnisse werden eingetippt oder mit der Maus in der Zahlenleiste angeklickt. Zum Teil stehen multiple-choice-Ergebnisse zur Verfügung. Nach einer genügenden Anzahl von Lösungen kann als Belohnung Schiffe versenken gespielt werden.

Folgende Lernbereiche können angeklickt werden:

Zahlenraum 100:

- Addition: ohne, mit Übergang, Tausch- und Umkehraufgaben, Platzhalteraufgaben
- Subtraktion
- Addition und Subtraktion
- Multiplikation: Aufgaben zur 2er, 4er, 8er Reihe; Aufgaben zur 3er, 6er, 9er Reihe; Aufgaben zur 5er, 10er, 7er Reihe
- Multiplikation und Division: Verdoppeln, Halbieren, Teilen ohne Rest, Teilen mit Rest
- Einmaleins mit 2, 4, 8, 5, 10
- Einmaleins mit 3, 6, 9, 7
- Das kleine Einmaleins
- Kleiner - gleich - größer

Addition und Subtraktion bis 1000:

- Zahlen nach Stellenwert ordnen
- Zahlenfolgen
- Kleiner - gleich - größer
- Der Größe nach ordnen
- Runden
- Addition: Einer, Zehner, Hunderter mit und ohne Überschreitung
- Subtraktion: Einer, Zehner, Hunderter mit und ohne Überschreitung
- Hunderterübergang halbschriftlich
- Addition und Subtraktion halbschriftlich: mit Einern, Zehnern, zweistelligen Zahlen
- Addition und Subtraktion halbschriftlich: mit dreistelligen Zahlen
- Addition und Subtraktion halbschriftlich

Schriftliche Addition und Subtraktion bis 1000:

- Addition ohne Übertrag
- Addition mit Übertrag
- Addition mit 2 oder 3 Summanden
- Subtraktion ohne Übertrag
- Subtraktion mit Übertrag

- Subtraktion mit 2 oder 3 Zahlen
- Addition und Subtraktion

Multiplikation und Division bis 1000:

- Kopfrechnen Multiplikation
- Kopfrechnen Division
- Halbschriftliche Multiplikation
- Halbschriftliche Division ohne Rest
- Halbschriftliche Division mit Rest

Größen:

- Geld: DM oder €
- Zentimeter und Millimeter
- Meter und Zentimeter
- Kilometer und Meter
- Umwandlung von Längen
- Liter
- Gramm
- Kilogramm und Gramm
- Tonne und Kilogramm
- Minute und Sekunde
- Stunde und Minute
- Tag, Woche, Monat

Mit diesem Programm liegt eine relativ umfangreiche Sammlung von Übungsaufgaben zu den unterschiedlichen Themen des Mathematikunterrichts der 3. Jahrgangsstufe vor. Leider folgt die Schreibweise noch nicht den Anforderungen des neuen Lehrplanes. (Überarbeitung bitte beim Verlag erfragen).

Vor allem die Schritt-für-Schritt-Hilfe bietet gute didaktische Hilfestellungen, da die gerade vorliegende Aufgabe in Teilschritte zerlegt wird. Leider verführen diese Hilfe und die zum Teil vorhandenen Auswahlmöglichkeiten bei den Ergebnissen zum Schummeln bzw. machen den Lernerfolg nicht immer angemessen transparent.

Bei den jeweiligen Bildern, in die Rechenaufgaben eingebunden sind, finden sich kurze Animationen zur Ablenkung oder Neumotivierung. Das Programm kann bei entsprechender Handhabung viel didaktischen Nutzen entfalten. Beim eigenständigen Üben von Fertigkeiten scheint die nachherige Kontrolle durch die Lehrkraft nicht ganz gewährleistet.

Tim 7 und der Milliardär
Deutsch 4. Klasse
Heureka Klett Verlag

Tim 7 auf der Suche nach den verlorenen Zahlen
Mathe 4. Klasse
Heureka Klett Verlag

PC ab 486DX2 66, 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Grafikkarte mind. 256 Farben, ab Windows 95*

Die Reihe Tim 7 ist multimedial gestaltet mit 3D-Animationen. Es können mehrere Schülerinnen und Schüler verwaltet werden. Die Ergebnisse werden gespeichert, so dass das jeweilige Kind beim nächsten Start von Tim 7 an der gleichen Stelle weitermachen kann.

Zuerst gibt es eine ausführliche mündliche und bildliche Information und dann gilt es, Tim 7 bei seinen Abenteuern gegen Doktor Gaaf zu helfen. Dabei sind alle Aufgaben auf unterschiedliche Weise repräsentiert:

Es gibt einen Übungsteil. Hier sind alle Aufgaben und Übungen des Programms zum direkten Zugriff vorhanden.

Im Archiv finden sich alle Informationen und Unterrichtsteile des Programms zum direkten Zugriff unabhängig von der Abenteuergeschichte.

Über den Bereich Internet kann bei entsprechenden Voraussetzungen ein Zugang zur Homepage von Tim 7 hergestellt werden. Oder man schließt sich Tim 7 an und hilft ihm bei seinen Abenteuern und Prüfungen. Auf diesem Weg ist der Lern- und Übungsstoff eingebunden in die Rahmenhandlung.

Themenbereiche Deutsch:

Insgesamt sind die Aufgaben in vier Themenbereiche gegliedert:

- Rechtschreibung
- Silben und Laute
- Singular, Plural, zusammengesetzte Wörter und die 4 Fälle
- Subjekt, Prädikat und Objekt,

Frage-, Aussage- und Ausrufesätze

Themenbereiche Mathe:

Insgesamt sind die Aufgaben in vier Themenbereiche gegliedert:

- Der Zahlenraum 1000000, große Zahlen runden, große Zahlen lesen, schreiben und in Stellenwerttafeln einordnen, große Zahlen ordnen und vergleichen
- Kopfrechnen: Addition und Subtraktion großer Zahlen, Multiplikation großer Zahlen, Division großer Zahlen, Lösen von Ungleichungen
- Schriftliche Rechenverfahren: Addition und Subtraktion großer Zahlen, Schriftliche Multiplikation mit Überschlag, Schriftliche Division mit Überschlag und Probe, Teiler, Primzahlen und Vielfache
- Größen und Sachaufgaben: Rechnen mit Gewichten und Rauminhalten, Rechnen mit Längen, Flächen und Maßstäben, Zeitpunkt und Zeitspanne, Schritte zur Lösung von Sachaufgaben

Zu jedem dieser Themenbereiche gibt es Übungseinheiten bei der Station Junior und 2-3 Einheiten bei der Station Sam. Erst wenn diese Subbereiche eines Themenbereichs gelöst sind, kann eine Prüfungseinheit bei Dr. Gaaf erledigt werden.

An weiteren Stationen stehen u.a. ein Lexikon, eine Sammlung von Basiswissen, Reportagen, Lerntipps und Lernanleitungen zur Verfügung.

Im direkt anwählbaren Übungsteil zu **Deutsch** befinden sich Aufgaben zu folgenden Themenbereichen:

- Wörter und Wortarten bestimmen
- Die passenden Pronomen ergänzen
- Die richtige Satzart wählen
- Satzteile finden
- Sätze in ihre Bestandteile zerlegen
- Wörter alphabetisch einordnen
- Wörter zusammensetzen
- Nach Satzteilen fragen

- Laute erkennen
- Silben und Laute bestimmen
- Vor- und Nachsilben anfügen

Im direkt anwählbaren Übungsteil zu **Mathe** befinden sich Aufgaben zu folgenden Themenbereichen:

- Zahlen in die richtige Reihenfolge bringen
- Runden und Ordnen von Zahlen
- Größen im Kopf berechnen
- Gleich oder ungleich?
- Teiler, Vielfaches oder Primzahl?
- Schriftlich schwierige Rechenoperationen meistern
- Multiplizieren von großen Zahlen
- Umrechnung von Maßeinheiten
- Sachaufgaben entschlüsseln
- Mit Zeit planen

Diese multimedialen Programme sind für die Schülerinnen und Schüler durch die Einbettung in eine spannend aufbereitete Geschichte sehr motivierend. Computerunerfahrene Kinder könnten in der Anfangsphase leichte Orientierungsprobleme bekommen, die sich durch andere Kinder, die Lehrkraft oder das Hilfeinstrumentarium bald beheben lassen. So kann das Programm in offen strukturierten Situationen gut eingesetzt werden.

Für Lehrkräfte ist der direkte Zugriff auf Aufgabeneinheiten durch den Übungsbereich gewährleistet. Hier wären genauere didaktische Begrifflichkeiten hilfreich und zeitsparend.

Ein Teil der schriftlichen Rechenaufgaben ist von der Art der Notation unabhängig, da die Arbeit mit einem Schmierzettel empfohlen wird. Didaktische Anleitungen und ein Teil der Aufgaben folgen der Schreibweise des alten Grundschullehrplanes. Im Bereich Deutsch sind phonologische Aspekte und die Arbeit mit Silben oder Wortfamilien abgedeckt.

Die für die Schülerinnen und Schüler vorgedachte Struktur der Arbeit mit den Programmen ist schlüssig und kann individuell abgewandelt werden.

Deutsch

Diktat 3./4. Klasse

Heureka Klett Verlag

PC ab 386er 25 MHz, ab Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, VGA-Grafikkarte 640x480 mit 256 Farben, Soundkarte*

Dieses Programm diktiert und korrigiert 30 Texte aus der 3. und 4. Jahrgangsstufe. Die CD muss mitlaufen. Das Programm ist einfach zu installieren und zu bedienen.

Zuerst muss ein Name eingegeben oder ausgewählt werden. Danach wird ein Diktattext ausgewählt, der abschnittsweise oder komplett vorgelesen wird. Der Diktattext wird eingetippt.

Danach kann die Korrektur aktiviert werden. Fehler werden rot angestrichen und am Ende des Textes gezählt. Fährt die Maus auf einen Fehler, wird die richtige Schreibweise und die Fehlerart (allgemein, s-ss-ß, Dehnung/Doppelung, Groß- und Kleinschreibung, harte bzw. weiche Mitlaute, Spezialfälle) angezeigt. Auf Mausklick erscheint eine passende Rechtschreibregel, eine Erklärung oder ein Beispiel. Die Fehler können einer Auswertung unterzogen werden. Hierbei werden die o.g. Fehlertypen verwendet, die Anzahl und prozentuale Verteilung angezeigt. Jedes Diktat kann einmal der Langzeitstatistik angefügt werden.

Die Fehler können jetzt verbessert werden. Dabei sind die Fehlermeldungen nicht mehr sichtbar. Werden Wörter ausgelassen oder dazugefügt, kann das Programm nicht mehr korrekt korrigieren.

Aus dem Inhalt:

- Für die 3. Klasse werden 14 Diktate mit 45 bis 82 Worten angeboten.
- Für die 4. Klasse werden 16 Diktate mit 75 bis 111 Worten angeboten.

Mit diesem Programm können Kinder Diktattexte der 3. und 4. Jahrgangsstufe selbstständig schreiben. Die Texte werden vorher nicht geübt. Die Schülerinnen und Schüler erhalten unmittelbar nach dem

Diktat die Fehlerrückmeldung mit Rechtschreibhinweisen. Danach muss sich das Kind die Fehler merken und ausbessern, da in der Phase der Fehlerbearbeitung die Fehleranzeige deaktiviert ist.

Diktat 3/4 ermöglicht eine differenzierte Diktatstellung zur eigenständigen Erledigung. Die Fehlerstatistik kann auf Fehlerhäufungen bei bestimmten Rechtschreibproblemen aufmerksam machen.

Die Schülerinnen und Schüler erlernen die Handhabung sehr schnell und sind vielleicht am Computer beim Diktat motivierter als sonst.

Fit in Mathe

3. Grundschuljahr

KnowHowSystems

Ab Windows 9x, Soundkarte optional,
keine Installation*

Dieses Programm teilt den Mathematikstoff der 3. Klasse in 7 Kapitel ein, die auf dem Hauptmenü erscheinen. Vorher muss sich die Schülerin oder der Schüler anmelden oder seine Daten abrufen. Das Programm verwaltet mehrere Schülerinnen und Schüler. Beim Beenden kann ein Lesezeichen gesetzt werden, so dass beim nächsten Mal an der gleichen Stelle fortgefahren werden kann. Das Hauptmenü ist in folgende Kapitel gegliedert:

- Geometrie
- Zahlen bis 1000
- Zusammenzählen
- Abziehen
- Malnehmen
- Teilen
- Sachrechnen
- Hausaufgabenkontrolle

Beim Aufrufen einer dieser Kapitel im Hauptmenü erscheint ein Untermenü, dessen Gliederungspunkte bei Mausberührung ihren Inhalt anzeigen. Diese Aufgaben können auch einzeln aufgerufen werden.

Zu Beginn jedes Arbeitsbereiches oder jeder Übungsreihe erfolgt eine ausführliche verbale Erklärung didaktischer Art, die in den Themenbereich einführt und meist ein Beispiel zeigt. Sollte diese Einführung noch nicht ausreichend sein, kann für die einzelnen Aufgaben eine Musterlösung schrittweise abgerufen werden. Teilweise stehen Schaltflächen zum Abrufen eines Merksatzes zur Verfügung.

Bei fehlerhafter Bearbeitung einer Aufgabe erscheint die Aufgabe erneut. In der Regel lassen sich die einzelnen Bildschirmseiten ausdrucken. Am Ende einer Reihe kann ein Zeugnis erstellt bzw. ausgedruckt werden. Für jeden Kapitelpunkt des Hauptmenüs kann eine Prüfung abgelegt werden.

Bei den Bereichen Hausaufgabenkontrolle können Rechenaufgaben der jeweiligen Art

eingegeben werden. Stimmt das Ergebnis nicht, erscheint eine Schritt für Schritt-Hilfe.

Die Kapitel sind in folgende Bereiche gegliedert. Die Bereiche sind in verschiedene jeweils mehrseitige Reihen aufgeteilt :

Geometrie:

- Gitternetze
- Formen, Figuren
- Würfel
- Spiegelung

Zahlen bis 1000:

- Zahlen größer 100
- Stellenwerttafel
- Zahlenstrahl
- Größer-, Kleinerzeichen
- Hausaufgabenkontrolle
- Spiel: Zahlengefühl testen

Zusammenzählen:

- Kopfrechenaufgaben
- Halbschriftlich zusammenzählen
- Schriftlich zusammenzählen
- Hausaufgabenkontrolle
- Knobelspiel: Magische Quadrate

Abziehen:

- Kopfrechenaufgaben
- Halbschriftlich Abziehen
- Schriftlich Abziehen
- Hausaufgabenkontrolle

Malnehmen:

- Kopfrechenaufgaben
- Halbschriftlich Malnehmen
- Hausaufgabenkontrolle
- Gedächtnistraining: Quadratzahlen

Teilen:

- Kopfrechenaufgaben
- Halbschriftlich Teilen
- Hausaufgabenkontrolle

Sachrechnen:

- Längen, Entfernungen
- Gewichte
- Geld

- Zeit, Dauer
- Hausaufgabenkontrolle
- Denkspiel: Bärenprüfung

Das Programm ist übersichtlich gegliedert und bietet nicht nur eine Vielzahl an Übungsmöglichkeiten. Bei allen Bereichen sind didaktisch gestaltete Einführungen und Hilfestellungen angeboten.

Das Programm kann kapitelweise oder auch im Zugriff auf einzelne, didaktisch bestimmte Fragestellungen durchlaufen werden. Hieraus ergeben sich sehr differenzierte Einsatzmöglichkeiten.

In der Regel haben die Inhalte einen handlungsorientierten Bezugspunkt, so dass nicht nur Fertigkeiten, sondern auch Fähigkeiten angebahnt werden. Das Programm kann unabhängig vom Unterricht eingesetzt werden, da jede Einheit erklärt wird.

Animationen werden didaktisch sinnvoll eingesetzt. Als zusätzliche Motivation sind einige Spiele eingebaut. Weitere Anreize sind die ausdrückbaren Zeugnisse bzw. die Prüfungen, die zu jedem Kapitel abgelegt werden können.

Über die Hausaufgabenkontrolle können beliebige Aufgaben eingegeben werden. Ist das Ergebnis falsch, wird die Aufgabe in Teilschritte zerlegt, so dass der Rechenvorgang nachvollzogen werden kann. Dieser Bereich kann natürlich auch jederzeit im Unterricht zur Fehleranalyse oder didaktischen Unterstützung eingesetzt werden. Laut Angaben des Herstellers soll das Programm künftig auf Euro umgestellt werden.

Fit in Mathe

4. Grundschuljahr

KnowHowSystems

486er oder höher, Windows 3.x oder höher, CD-ROM-Laufwerk*

Das Programm kann in unterschiedlichem Ausmaß auf der Festplatte installiert werden. Die CD muss aber mitlaufen. Es kann für einen Schüler oder eine Schülerin ein Lesezeichen angelegt werden, so dass beim nächsten Programmaufruf das Kind an der gleichen Stelle weiterarbeiten kann.

Das Programm ist in folgende Kapitel unterteilt, die beim Bewegen der Maus auf dem Anfangsbild erscheinen:

- Große Zahlen
- Grundlagen der Geometrie
- Schriftliches Multiplizieren
- Schriftliches Dividieren
- Sachrechnen und Textaufgaben
- Vorbereitung auf die Übertrittsprüfung

Jedes Kapitel beinhaltet ein Video, das zum Thema passt bzw. die zugrunde liegenden Operationen im Alltag aufspürt. Die Kapitel sind in Untermenüs unterteilt, die jeweils mehrere Übungsreihen beinhalten.

Bei allen Aufgaben erfolgt zuerst eine didaktische Erklärung und/oder ein Beispiel. Es kann ein zum Thema passender Merksatz aufgerufen werden. Bei auftretenden Schwierigkeiten kann das Programm jede Aufgabe zu Ende oder vorrechnen.

Die meisten Bildschirmseiten können ausgedruckt werden. Zu jedem Kapitel kann eine Abschlussprüfung abgelegt werden, über die ein Zeugnis ausgedruckt werden kann. Bei jedem Kapitel kann auch ein Spiel aufgerufen werden.

Beinhaltet ist ebenfalls eine Hausaufgabenkontrolle, bei der beliebige Aufgaben eingegeben und kontrolliert werden können. Stimmt das Ergebnis nicht, erfolgt eine Schritt-für-Schritt-Hilfe.

Die oben genannten Kapitel sind in folgende Untermenüs aufgeteilt, die jeweils mehrere Übungsreihen repräsentieren:

Große Zahlen:

- Erweiterte Stellentafel
- Lesen großer Zahlen
- Größer-, Kleinerzeichen
- Runden, Überschlag
- Einfache Schaubilder
- Hausaufgabenkontrolle
- Abschlussaufgaben

Grundlagen der Geometrie:

- Spiegelung
- Verschieben
- Drehen
- Würfel
- Quader
- Abschlussaufgaben

Schriftliches Multiplizieren:

- mit einer 1-stelligen Zahl
- mit einer 2-stelligen Zahl
- mit einer 3-stelligen Zahl
- Zahlen mit Nullen
- Hausaufgabenkontrolle
- Abschlussaufgaben

Schriftliches Dividieren:

- durch 1-stellige Zahlen
- durch Zehnerzahlen
- durch 2-stellige Zahlen
- mit Proberechnen
- Hausaufgabenkontrolle
- Abschlussaufgaben

Sachrechnen und Textaufgaben:

- Maßeinheiten
- Zeit, Dauer
- Ein Rechenschritt
- Mehrere Rechenschritte
- Abschlussaufgaben

Vorbereitung auf die Übertrittsprüfung:

- Vorübungen: Kopfrechnen, Schriftliche Rechenverfahren
- Zahlenfolgen
- mehrgliedrige Aufgaben
- Platzhalter
- Musterprüfungen

Das Programm ist nicht ganz so übersichtlich gegliedert wie Fit in Mathe 3. Es bietet aber genauso eine Vielzahl an Übungsmöglichkeiten an.

Bei allen Bereichen sind didaktisch gestaltete Einführungen und Hilfestellungen angeboten. Das Programm kann kapitelweise oder auch im Zugriff auf einzelne, didaktisch bestimmte Fragestellungen durchlaufen werden. Hieraus ergeben sich sehr differenzierte Einsatzmöglichkeiten.

In der Regel haben die Inhalte einen handlungsorientierten Bezugspunkt, so dass nicht nur Fertigkeiten, sondern auch Fähigkeiten angebahnt werden. Das Programm kann unabhängig vom Unterricht eingesetzt werden, da jede Einheit erklärt wird.

Animationen werden didaktisch sinnvoll eingesetzt. Als zusätzliche Motivation sind einige Spiele eingebaut. Weitere Anreize sind die Prüfungen, die zu jedem Kapitel abgelegt werden können.

Über die Hausaufgabenkontrolle können beliebige Aufgaben eingegeben werden. Ist das Ergebnis falsch, wird die Aufgabe in Teilschritte zerlegt, so dass der Rechenvorgang nachvollzogen werden kann. Dieser Bereich kann natürlich auch jederzeit im Unterricht zur Fehleranalyse oder didaktischen Unterstützung eingesetzt werden.

Nach Angaben des Herstellers wird das Programm zur Zeit überarbeitet. Zukünftig wird mit Euros gerechnet. Die Bedienung und Schülerverwaltung soll verbessert werden. Eventuell wird auch gleich eine zum neuen Lehrplan passende schriftliche Rechennotation angeboten.

Fit in Deutsch
Rechtschreibung 1. Klasse
KnowHowSystems

Fit in Deutsch
Rechtschreibung 2. Klasse
KnowHowSystems

Fit in Deutsch
Rechtschreibung 3. Klasse
KnowHowSystems

Fit in Deutsch
Rechtschreibung 4. Klasse
KnowHowSystems

Ab Windows 95, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte optional, Direktstart von der CD*

Diese vier Programme zur Rechtschreibförderung sind von der Struktur her gleich aufgebaut. Das Wortmaterial ist natürlich je nach Jahrgangsstufe verschieden. Zu Beginn trägt sich ein Kind in die Benutzerverwaltung ein. Die Arbeitsergebnisse werden nach Beendigung des Programms allerdings nicht gespeichert. Im Hauptmenü erscheinen die Buttons

- Übungen
- Karteikasten
- Grundwortschatz
- Eigene Lernwortpakete
- Abschlussprüfung
- Video

Zentral dabei sind die Übungen. Hier erscheint zuerst eine Übersicht über die vorhandenen Texte. Fährt die Maus über eine Textüberschrift werden auch die zugehörigen Lernwörter angezeigt. Ist ein Text ausgewählt, erscheint dieser und wird vorgelesen. Die Liste mit den Lernwörtern oder der Diktattext kann ausgedruckt werden. Danach können verschiedene

Übungsformen zu den Lernwörtern gewählt werden:

- Lernwörter klicken: Der Text erscheint, die Lernwörter sollen angeklickt werden. Die Lernwörterliste ist dabei sichtbar.
- Nachschreiben: Ein Lernwort wird vorgesprochen und kurz gezeigt, danach soll es eingetippt werden. Die Lernwörterliste ist dabei nicht sichtbar.
- Aufbauwörter: Die Wörter sollen aufgebaut werden. Die Lernwörterliste ist dabei sichtbar.
- Geheimschrift: Kästchen für die Buchstabenlängen sollen ausgefüllt werden. Die Lernwörterliste ist dabei sichtbar.
- Wortschlange: Jeweils der erste Buchstabe eines Lernwortes soll innerhalb einer Buchstabenkolonne angeklickt werden. Die Lernwörterliste ist dabei sichtbar.
- Purzelwörter: Buchstaben eines Lernwortes in die richtige Reihenfolge bringen. Die Lernwörterliste ist dabei sichtbar.
- Buchstabenlücken: Fehlende Buchstaben eines Lernwortes eintippen. Die Lernwörterliste ist dabei sichtbar.
- Silbenklatschen: Wort wird gezeigt und vorgesprochen. Die Anzahl der Silben wird geklatscht. Danach soll der Trennungsstrich markiert werden. Die Lernwörterliste ist dabei sichtbar.
- Silbenrätsel: Silben der Reihe nach ordnen.
- Purzelsätze: Wörter eines Satzes des ausgewählten Textes ordnen. Die Lernwörterliste ist dabei sichtbar.
- Lernwortlücken: Der gesamte Text wird gezeigt. Die Lernwörter sind als Lücken vorhanden und sollen eingetippt werden. Die Lernwörterliste ist dabei sichtbar.
- Rechtschreibhinweis: Zu jedem Lernwort kann eine Karteikarte aufgerufen werden, auf der je nach

Wortart folgende Informationen vorhanden sind: Getrennt, Mehrzahl, Mehrzahl getrennt, Vergangenheit, Vollendete Vergangenheit und ein Rechtschreibhinweis. Bei dem Rechtschreibhinweis wird auf Besonderheiten, Verwechslungsmöglichkeiten, Hilfestellungen etc. verwiesen.

- Der Button Prüfung: Hierbei handelt es sich nicht um eine Prüfung, sondern um eine Auflistung der erledigten Arbeit.

Der Karteikasten:

Im Karteikasten finden sich die Wörter, die in der Übungsphase auch nach einem Hinweis fehlerhaft bearbeitet wurden. Nach dreimaligem Eintippen verschwindet das Wort aus dem Karteikasten.

Grundwortschatz:

Der Grundwortschatz funktioniert als Wörterbuch. Es kann der Grundwortschatz der jeweiligen Klassenstufe oder der gesamte Grundwortschatz der vier Jahrgangsstufen angezeigt werden. Zu jedem Eintrag können die oben beschriebenen Rechtschreibhinweise angezeigt und ausgedruckt werden. Der Inhalt des Grundwortschatzes ist am Lehrplan orientiert.

Eigene Lernwortpakete:

Hier können aus sämtlichen im Grundwortschatz vorhandenen Wörtern eigene Pakete zusammengestellt werden. Für diese Pakete können alle oben beschriebenen Übungen mit Ausnahme der Purzelsätze und Lernwortlücken durchgeführt werden.

Abschlussprüfung:

Die Abschlussprüfung dokumentiert und wertet die vorangegangene Übungsphase.

Video:

Auf jeder CD ist ein kurzes Video, das Kinder mit einem Rechtschreibproblem im Alltag zeigt.

Paketauswahl der 1. Jahrgangsstufe:

Für diese Klasse stehen 12 fertige Pakete zur Verfügung. Paket 1 hat folgende Lernwörter: die, eine, Ente, Hase, Hund, Kuh, Maus, Nase, sagen.

Paketauswahl der 2. Jahrgangsstufe:

Für diese Klasse stehen 18 fertige Pakete zur Verfügung. Paket 1 hat folgende Lernwörter: Freund, gehen, gut, ihm, Klasse, kommen, sich, sitzen, verstehen, vor warten.

Paketauswahl der 3. Jahrgangsstufe:

Für diese Klasse stehen 22 fertige Pakete zur Verfügung. Paket 1 hat folgende Lernwörter: als, Frau, Heft, Lehrer, liegen, nett, Raum, sammeln, schließen, spät, stürmen, stürzen, Tasche.

Paketauswahl der 4. Jahrgangsstufe:

Für diese Klasse stehen 20 fertige Pakete zur Verfügung. Paket 1 hat folgende Lernwörter: achten, Beispiel, besser, deutlich, drehen, empfinden, Fehler, häufig, merken, Pflicht, richtig, Sohn, stören, Tochter, vielleicht, wichtig.

Die Programme sind sehr einfach und deutlich strukturiert, so dass sie auch von Kindern mit geringer Computererfahrung gut bewältigt werden können.

Ein Teil der Übungen dürfte den Schülerinnen und Schülern aus dem Rechtschreibunterricht bekannt sein. Die Übungen sind vielfältig und ohne ablenkende Animationen. Alle Schritte werden verbal erklärt.

Nach jedem richtig bearbeiteten Wort gibt es ein Lob. Insgesamt sind die Übungen didaktisch sehr stark auf eine visuelle Einprägung der Lernwörter ausgerichtet. Hilfreich auch im Sinne der Neuerungen der Rechtschreiberziehung im neuen Lehrplan ist die Möglichkeit, eigene Lernpakete zusammenzustellen. Praktisch für die Lehrkräfte ist, dass bei der Ansicht der Lernpakete die Lernwörter gleich mitangezeigt werden, was eine schnellere Orientierung erlaubt.

Der Grundwortschatz mit seinen Rechtschreibhinweisen zu jedem Wort kann nicht nur hilfreiche didaktische Funktionen

erfüllen, sondern erlaubt durch die Ausdruckmöglichkeit auch die Erstellung eines individuellen Karteikastens zur individualisierten Förderung mit und ohne Computer.

A la carte
Lern- und Therapiespiel mit unbegrenzten Möglichkeiten flexoft

Pentium PC ab 120 MHz, 32 MB Arbeitsspeicher, CD-ROM-Laufwerk, Windows 95, 98, 2000, NT*

Diese Programm wird von der Festplatte gespielt. Es kann mehrere Kinder verwalten und deren Ergebnisse speichern. Das Grundprinzip ist dabei immer gleich. Von den 9 oder 16 auf dem Bildschirm erscheinenden Karten müssen die beiden zusammengehörigen Karten, wenn sie nebeneinander, untereinander oder diagonal benachbart sind, angeklickt werden. Sie verschwinden dann, neue Karten rutschen nach, bis der Vorrat aufgebraucht ist. Ziel ist es, alle Kartenpaare verschwinden zu lassen.

Es kann mit den vorhandenen Kartenpaketen gespielt werden oder mit einfach zu erstellenden eigenen Paketen. Einfach das Menü Autorensystem aufrufen, einen Paketnamen angeben, entscheiden ob im 3x3 oder 4x4-Modus gespielt wird, angeben ob es Bild- oder Text- oder Bild- und Textkarten sein sollen, und schon können Aufgaben eingegeben werden: z.B. 2+3 auf die eine und 5 auf die andere Karte; oder für zusammengesetzte Namenwörter: Turm - Uhr; Stuhl - Bein usw. So können unterschiedlichste Aufgaben selber geschrieben werden.

Auszug aus dem Inhalt der fertigen Kartenpakete:

Optische Differenzierung: 21 Pakete für Modus 3x3, 27 Pakete Modus 4x4

- Blätter
- Fische
- Geometrische Formen
- Muster
- Gegenstände und Schatten

Raumlage, Sequenzen, Figur-Grund: 11 Pakete Modus 3x3, 6 Pakete Modus 4x4

- Raum-Lage-Übung: Finger, Blätter, Punkte
- Sequenzen
- Figur-Grund-Wahrnehmung: Gitter, Spirale

Buchstaben, Silben Wörter: 47 Pakete Modus 3x3, 20 Pakete Modus 4x4

- Großbuchstaben
- Kleinbuchstaben
- Schriften
- Buchstabenhälfte
- Buchstabendifferenzierung ähnliche Buchstaben
- Reihenfolge der Buchstaben
- Wortanalyse Anlaut, Inlaut, Einzel oder Doppelkonsonanten
- Wortsynthese
- Dehnungs-h
- gleiche Buchstaben - andere Wörter

Kartenpakete zu einzelnen Sprechlauten: 46 Pakete Modus 3x3

- Suche die gleichen Bilder und benenne sie: zu unterschiedlichen Lauten mit Anlaut, Inlaut, Auslaut

Mengen, Zahlen, Rechnen: 38 Pakete Modus 3x3, 4 Pakete Modus 4x4

- Menge und Zahl
- Nachbarzahlen: ZR 10, 20, 100
- Addition im ZR 10, 20, 100
- Zehnerübergang
- Subtraktion ZR 10, 20, 100
- Ganze Zehner
- Zehner-Einer und Zehner-Einer

Verschiedenes: 33 Pakete Modus 3x3, 1 Paket Modus 4x4

- Autoplakette und Land
- Verkehrszeichen
- Piktogramme
- Wozu braucht man?
- Zusammengesetzte Wörter
- Gegensätze
- Oberbegriffe
- Synonyme
- Assoziationen
- Sprichwörter
- Fingeralphabet

Eigene Kartenpakete: Können nach Belieben einfach und schnell angefertigt werden.

Dieses Programm besticht durch seine einfache Handhabung bei sehr flexibler Nutzung. Es kann genauso zum Üben bestimmter Rechenfertigkeiten eingesetzt werden wie zum Üben bestimmter Rechtschreibprobleme. Es sind Übungen zum sinnerfassenden Lesen vorhanden wie zur Schulung der visuellen Wahrnehmung. Durch das Autorensystem können jederzeit eigene Inhalte eingebunden werden.

Das Programm wirkt auf die Kinder sehr motivierend; z. T. stellen die Kinder auch Überlegungen an, wie die Karten angeordnet werden, wenn bestimmte Paare weggeklickt werden.

***AudioLog
Computerprogramm zur
Förderung der auditiven
Funktionen***

Flexoft

PC 486er, 40 MHz oder höher, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster kompatible 16 Bit Soundkarte, Speicherplatz auf der Festplatte je nach Installationsart 2 oder 70 MB, Windows 3.x oder 95*

AudioLog ist eine Sammlung von spielerischen Übungen zur Schulung der zentralen auditiven Funktionen sowie der Perzeption, der Merkfähigkeit, der Verarbeitung akustischer Sequenzen und der phonematischen Diskrimination.

Das Programm kann von der CD oder von der Festplatte laufen. Beide Varianten funktionieren nur mit dem mitgelieferten Dongle. Das ist ein Sicherheitsschlüssel, der in ausgeschaltetem Zustand an die parallele Schnittstelle des Computers angebracht werden muss und als Kopierschutz dient.

Für jedes Kind kann eine sogenannte Patientenkarte angelegt werden. Außerdem können die Daten der Übungen in einem inhaltlichen und qualitativen Protokoll gespeichert werden.

Nach dem Programmstart erscheinen vier Schaltknöpfe zu den Übungsbereichen. Jedem dieser Bereiche sind 2 oder 3 Spiele zugeordnet:

- Perzeption: Geräuschspiel, Figur-Grund
- Gedächtnis: Anziehen - Peter, Anziehen - Rita, Einkaufen
- Sequenzen: Hoch - tief, Sonstiges, Kurz - lang
- Diskrimination: Richtig - falsch, Zwillinge, Memory

Das Geräuschspiel:

Hier sollen Geräusche den dazugehörigen Bildern zugeordnet werden. Es sind 81 Geräusche mit passenden Bildern vorhanden, die individuell oder nach Oberbegriffen

(Musikinstrumente, Tiere, Verkehrsmittel) ausgewählt werden. Die Anzahl der zur Wahl angebotenen Bilder kann zwischen 1 und 12 eingestellt werden, ebenso die Anzahl der nacheinander ertönenden Geräusche. Bei mehreren Geräuschen muss die Reihenfolge eingehalten werden. Die Bilder können erst nach den Geräuschen angeklickt werden.

Figur-Grund:

Bilder sollen zu gesprochenen Wörtern angeklickt werden. Die gesprochenen Worte werden mit Stimmengewirr oder Stadtparkgeräuschen dargeboten. Einstellmöglichkeiten wie beim Geräuschspiel.

Anziehen:

Ein Kind, Peter oder Rita, soll angezogen werden. Erst werden die Kleidungsstücke sprachlich dargeboten. Danach sollen die passenden Bilder angeklickt werden. Die Anzahl der Kleidungsstücke kann zwischen 1 und 5 gewählt werden.

Einkaufen:

Hier soll ein vorgesprochener Einkaufszettel (1 bis 5 Dinge) gemerkt werden und danach die Bilder in der richtigen Reihenfolge angeklickt werden.

Hoch - tief, Sonstiges, Kurz - lang:

Hohe und tiefe Töne, sonstige Geräusche (z.B. Hundegebell) oder kurze und lange Töne sollen gemerkt werden und anschließend einer entsprechenden Veranschaulichung zugeordnet werden. Die Anzahl der jeweiligen Reihe liegt zwischen 1 und 5. Tonhöhe bzw. Geräuschkdauer sind einstellbar.

Richtig oder falsch:

Ein Bild wird sprachlich richtig oder falsch dargeboten. Die Auswahlliste ist nach phonologischen Kriterien zusammengesetzt, z.B. d oder t im Anlaut usw.

Zwillinge:

Aus Bildern zu zwei Wörtern, die ähnlich klingen, soll das sprachlich angebotene

ausgewählt werden, z.B. Buch oder Tuch.
Auswahlliste wie bei richtig oder falsch.

Memory:

Gleiche Auswahlliste wie bei Richtig oder falsch. Je zwei gleich gesprochene Wörter müssen gefunden werden.

Das Programm ist übersichtlich gestaltet und einfach zu bedienen. Die Einstellmöglichkeiten bei den jeweiligen Spielen sollten von der Lehrkraft vorgenommen werden, da hierüber die Anforderungen sehr differieren können. Die Übungen sind kindgemäß und motivierend. Mit dem Programm können auditive Schwierigkeiten gezielt geschult werden.

Ab Herbst 2001 gibt es eine neue Fassung von AudioLog, die bei Redaktionsschluss noch nicht vorlag. Diese Version funktioniert ohne Dongle.

Spaß am Lesen

8 - 12 Jahre

chromis software Dr. Evelyn Heim

Pentium Multimedia PC ab 133 MHz,
Farb-Monitor 640x480, 256 Farben,
CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte,
Lautsprecher, Maus, Windows 95, 98,
NT*

Der sprechende Hund Dixi und sein Herr Drachau begleiten die Schülerinnen und Schüler durch ihre Lesewelt in der Bücherlaube. Die Arbeitsergebnisse von 8 Kindern werden gespeichert. Durch mehrmaliges Kopieren der entsprechenden Datei kann die Anzahl um jeweils 8 gesteigert werden. Laut Angaben des Herstellers können in der nächsten Auflage 40 Schülerinnen und Schüler verwaltet werden.

Nach einer kurzen Einführung beim ersten Start gelangen die Kinder immer gleich zum Bücherregal. Dort befindet sich der Lesestoff:

- 12 Lesegeschichten mit 80 Übungen in 2 Schwierigkeitsstufen
- 5 weitere Lesetexte
- mehrere Lese-, Sprach- und Konzentrationsspiele
- 30 Geschichten von Kindern für Kinder
- Text und Bildsammlung über Berlin
- Anleitungen für Bewegungsspiele
- Post an mich
- Post von mir

Zentral sind die 12 Lese-Spiel-Bücher. Sie können nur nacheinander durchlaufen werden und steigen in Schwierigkeitsgrad und Umfang an. Bevor die Buchseiten erscheinen, müssen Aufgaben in wählbaren Schwierigkeitsstufen gelöst werden, deren Wörter meist im Text vorkommen oder in einem inhaltlichen Bezug zum Text stehen. Danach kann der Text gelesen werden. Teilweise gibt es eine Vorlesefunktion. Dann kommen nochmals Aufgaben. Erst wenn alle

Aufgaben erledigt sind, wird das Buch als gelesen farbig markiert.

Bei manchen Aufgaben gibt es eine Schummeltaste, die bei der anstehenden Lösung behilflich ist. Die Buchtexte können ausgedruckt werden. Am Ende eines Spiel-Buches kann ein eigener Text eingetippt werden.

Folgende Spiele sind angeboten:

- Rätsel: Lösungswort finden und dann die Buchstaben anklicken
- Memory: 12 Varianten, allein oder gegen Dixi, bei der Allein-Version ist ein Mogelschutz eingebaut
- Baufix: Buchstabenbilder bauen
- Suchfix: Einzelne Buchstaben oder Buchstaben aus Wörtern in Buchstabenkolonnen anklicken (Zeit)

Im Haus und im Garten von Herrn Drachau können sich die Kinder per Mausclick bewegen. Kinder mit wenig Computererfahrung können hierbei anfangs Schwierigkeiten haben. Dafür gibt es im Garten, der sich jahreszeitlich verändert, immer etwas zu entdecken oder zu erledigen. Somit ist zusätzliche Motivation zu den anregend aufgebauten Lese-Spiel-Büchern gegeben.

Das eigentliche Programm in Form des Bücherregals ist übersichtlich aufgebaut. Die Übungen und Spiele sind auf den jeweiligen Lesetext abgestimmt. Der Fortschritt ist an den eingefärbten Büchern sichtbar. Mehr Lehrkraftkontrolle ist nicht vorgesehen.

Das Programm eignet sich somit eher für freie Unterrichtsphasen und zum anspruchsvollen Üben und Schmökern.

Spaß mit Mathe
Teil 1: Maßeinheiten
8-12 Jahre

chromis software Dr. Evelyn Heim

multimedia-PC ab 486 mit 16 MB RAM, 5 MB freier Festplattenspeicherplatz, Farbmonitor 640x480, 256 Farben, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Lautsprecher, Maus, Windows 3.1, 95, 98

Der sprechende Hund Dixi und sein Herr Drachau begleiten die Schülerinnen und Schüler durch eine Straße mit grauen Häusern. Die Arbeitsergebnisse von 8 Kindern werden gespeichert. Durch mehrmaliges Kopieren der entsprechenden Datei kann die Anzahl um jeweils 8 gesteigert werden. In der Neuauflage ab 1. Quartal 2002 wird die Anzahl der zu verwaltenden Kinder auf 40 erhöht.*

Nach einer kurzen Einführung beim ersten Start gelangen die Kinder immer gleich zur Häuserzeile. Dort befinden sich die Aufgaben.

In jedem Haus verbergen sich unterschiedliche Übungen, Spiele, eine Übersicht über die Arbeitsergebnisse, die Entdeckungsreise und der Trickfilm. Durch Erledigen der Spiele und Aufgaben färben sich die Häuser nach und nach bunt.

Die meisten Spiele und Übungen sind in unterschiedliche Schwierigkeitsniveaus eingeteilt, so dass die Kinder erst nach und nach auf den höchsten Level kommen können. Die Aufgaben mit DM und Pf werden in der Neuauflage ab 1. Quartal 2002 auf Euro umgestellt. Derzeit ist ein Update erhältlich.*

Haus 1: Wissenstest und Überblick

- Übersicht: Dokumentation der Spielergebnisse, Dauer, Schwierigkeitsstufe, Rekord
- Entdeckungsreise: Europapuzzle, Deutschlandpuzzle, Foto- und Textsammlung zu Kultur und Geschichte von Sachsen und Dresden

- Testfix: Umrechnen von Maßzahlen und Maßeinheiten: g, kg, t, ml, l, DM, Pf, h, min, Dauer, Rechenaufgaben
- Sport: Gymnastikübungen

Haus 2: Konzentrationstraining

- Merkfix: Bilder, Begriffe, Farben, Zahlen, Töne in der richtigen Reihenfolge einprägen
- Memory: allein oder in Wettkampfform gegen Dixi, unterschiedliche Kartenpaare
- Suchfix: Zahlen, Einmaleinsreihen, geometrische Formen ordnen

Haus 3: Mathematikfilm

Herr Drachau und Dixi wollen einen Ausflug unternehmen. In diesem interaktiven Trickfilm haben sich verschiedene handlungsorientierte Spiele zu Maßeinheiten versteckt. Um den Film zu Ende sehen zu können, müssen die entsprechenden Aufgaben gelöst werden.

Aufgaben im Film:

- Wegstrecke auf Stadtplan ausmessen und umrechnen
- Wegstrecke einzeichnen und dabei kg und g addieren
- Zeitdauer von Wegstrecken ermitteln
- Puzzle Standseilbahn
- Fahrplan Standseilbahn
- Zeitdauer für Ausflug ermitteln

Ist der Film durchgearbeitet, können Spiele an den unterschiedlichen Stationen des Films aufgerufen werden:

- Sortieren: Maßzahlen der Größe nach ordnen, Maßeinheiten sind unterschiedlich
- Wissen: Stellenwertordner: g in kg, ml in l
- Schätzen: Dauer, Größen, Zeit, Gewichte. Kosten schätzen
- Wandern: g und kg addieren
- Raten: Additionsaufgaben mit Buchstaben anstatt Zahlen
- Rechnen: mit DM und Pf im ZR 1000
- Umrechnen: verschiedene Maßeinheiten umrechnen

- Runden: Maßzahlen und Maßeinheiten auf vorgegebene Genauigkeit runden

Haus 4: Kopfrechnen und schriftliches Rechnen

- Rechenfix: Hier kann gewählt werden zwischen Addition bis 20, Subtraktion bis 20, Multiplikation, Division, Addition/Subtraktion, Multiplikation/Division, alle Rechenarten. Ergebnisse werden im 100er Feld angeklickt. Das Spiel kann alleine oder im Wettkampfmodus gespielt werden.
- Dixmix: Schriftliches Rechnen: Alle Grundrechenarten, mehrstellige Zahlen. Hier kann allein der Pokal des Rechenmeisters angestrebt oder gegen Dixi gespielt werden.

Haus 5: Logisches Denken

- Logika: Hier soll die Reihenfolge von Farbkugeln herausbekommen werden. Es werden bei jedem Versuch zwei Rückmeldungen gegeben: richtige Farbe, aber falsche Position; richtige Farbe und richtige Position.
- Krypto: Rechenaufgaben mit Tierbildern. Die fehlenden Ziffern müssen durch Ergänzen erraten werden.

Haus 6: Geometrie und Spielen

- Labyrinth: Mit der Maus für Dixi den Weg durchs Labyrinth finden. Dabei bieten Ereignisfelder diverse Überraschungen.
- Baufix: Bunte Muster nachbauen oder sich selber welche ausdenken. Es stehen unterschiedliche geometrische Formen, verschiedene Farben, Kipp- und Drehvorrichtungen zur Verfügung.

Das Programm ist sehr vielschichtig und abwechslungsreich aufgebaut. Kinder finden sich in Spaß an Mathe 1 schnell zurecht.

Um das Programm ausschöpfen zu können, sollte den Kindern ein gewisses Maß an Freiraum bei der Bearbeitung zugestanden werden.

Durch den Trickfilm sind einige der Anforderungen in handlungsorientierter Weise auf den Alltag bezogen.

Fast überall kann eine Hilfetaste angeklickt werden, die das Spiel oder die Anforderung erklärt. Meist steht eine Schummeltaste zur Verfügung, die den nächsten Schritt oder die nächsten Schritte ausführt.

Dem Programm gelingt es, Abwechslung und Handlungsorientierung in die Arbeit mit Maßeinheiten zu bringen. Ab dem 1. Quartal 2002 soll nach Auskunft des Herstellers das Programm auf Euro umgestellt sein.

Spaß mit Mathe
Teil 2: Geometrie
8-12 Jahre

chromis software Dr. Evelyn Heim

multimedia-PC ab 486 mit 16 MB RAM, 5 MB freier Festplattenspeicherplatz, Farbmonitor 640x480, 256 Farben, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Lautsprecher, Maus, Windows 3.1, 95, 98

Dieses Programm ist strukturell ähnlich aufgebaut wie Spaß mit Mathe 1. Deshalb wird hier auf die allgemeine Beschreibung des Programms verzichtet. Dixi und Herr Drachau begleiten die Kinder zur Burg von König Siebeneck.

Burgtor: Spielen

- **Trickfix:** Aus vorhandenen grafischen Elementen (Hintergrundteile, Bauteile zum Bewegen oder Vergrößern und Verkleinern, Häuser, Bäume, Figuren etc.) können per Mausclick Bilder gestaltet werden, die auch über kleine Animationen verfügen oder gedruckt werden können.
- **Wau-Wau:** Hier kann gegen Dixi das Kartenspiel Mau-Mau gespielt werden.

Rittersaal: Konzentrationstraining

- **Stefans Tiere:** Plüschtiere wiedererkennen auf dem gleichen Bild, dem Spiegelbild oder dasselbe Tier anders fotografiert. Tempo und Zeit können eingestellt werden.
- **Guckfix:** Ein grafisch gestaltetes Bild soll eingepreßt werden und danach die Unterschiede angeklickt werden. Mit Punktwertung.
- **Suchfix:** Nach Anweisung geometrische Formen auswählen: Quadrate, Rechtecke, Parallelogramme, verschiedene Dreiecksformen... Unterschiedliche Niveaustufen.

Thronsaal: Geometriefilm

Herr Drachau und Dixi wollen einen Ausflug zur Burg von König Siebeneck unternehmen. In diesem interaktiven Trickfilm haben sich verschiedene handlungsorientierte Spiele zur Geometrie versteckt. Um den Film zu Ende sehen zu können, müssen die entsprechenden Aufgaben gelöst werden.

Aufgaben im Film:

- **Brunnen:** Einführung in geometrische Formen; Zuordnung von gleichschenkligen, gleichseitigen, rechtwinkligen Dreiecken, Quadraten, Rechtecken, Parallelogrammen, Trapezen, Fünf-, Sechs-, Siebenecken, Kreisen.
- **Burgkapelle:** Einführung Symmetrie; Zusammensetzen eines zerbrochenen, farbigen Fensters. Spielbild aufräumen.
- **Rittersaal:** Draufsichten zu Burgen zuordnen, Verschiebepuzzle, geometrische Muster nachzeichnen, Geheimschrift über Spiegelachsen entziffern, Weg in einem Gitternetz finden, passenden Schlüssel zuordnen.
- **Thronsaal aufräumen**

Im Thronsaal sind in jedem der vier Bilder auch 2 Lernspiele versteckt.

Brunnen:

- **Symmetrie:** gleiche oder symmetrische Muster zuordnen
- **Figurix:** Formen oder kombinierte Formen auf Anweisung erkennen

Burgkapelle:

- **Konstrukt:** Symmetrische Figuren fertig zeichnen
- **Fahrfix:** Zu Spielzeugfahrzeugen die Draufsicht oder die Ansicht von der anderen Seite zuordnen

Rittersaal:

- **Labyrinth:** Befehle für Gitternetz einfügen als Weg zum Ausgang

- Ornament: fehlende Teile eines Ornamentes zeichnen und einfügen

Thronsaal:

- Schiebefix: Verschiebepuzzle
- Drehfix: Zu drehbaren Würfelgebilden den passenden Bauplan auswählen

Burgkapelle: Kopfrechnen und Schriftliches Rechnen:

- Lampenrechnen: Hier kann gewählt werden zwischen Addition bis 20, Subtraktion bis 20, Multiplikation, Division, Addition/Subtraktion, Multiplikation/Division, alle Rechenarten. Ergebnisse werden im 100er Feld angeklickt. Bei jedem richtigen Ergebnis geht eine Lampe an. Das Rechenergebnis muss geklickt werden, wenn sich das bewegende Hintergrundfeld auf einer noch unbeleuchteten Lampe befindet.
- Kreuzfix: Schriftliches Rechnen: Alle Grundrechenarten, mehrstellige Zahlen. Die Ergebnisse passen zueinander wie in einem Kreuzworträtsel.

Kirchtürmchen: Logisches Denken:

- Klipp-klapp: Einen dreifarbigem Würfel über einen Parcours zu einem Ziel kippen
- Würfelfix: Ein Gebilde aus mehreren farbigen Würfeln im Sinne eines Verschiebepuzzles einem Vorbild anpassen

Bergfried: Überblick:

- Übersicht: Dokumentation der Spielergebnisse, Dauer, Schwierigkeitsstufe, Rekord
- Entdeckungsreise: Europapuzzle, Deutschlandpuzzle, Foto- und Textsammlung zu Kultur und Geschichte von Oberfranken und Bamberg
- Sport: Hier sucht Dixi nach Lust und Laune zwischen den

Auflockerungsübungen Blinde Kuh oder Figurenlaufen aus

Das Programm ist sehr vielschichtig und abwechslungsreich aufgebaut. Kinder finden sich in Spaß an Mathe 2 schnell zurecht.

Um das Programm ausschöpfen zu können, sollte den Kindern ein gewisses Maß an Freiraum bei der Bearbeitung zugestanden werden. Das Programm eignet sich nicht unbedingt für den Zugriff auf klar umrissene, didaktisch abgegrenzte Aufgabenstellungen.

Durch den Trickfilm sind einige der Anforderungen in handlungsorientierter Weise auf den Alltag bezogen.

Fast überall kann eine Hilfetaste angeklickt werden, die das Spiel oder die Anforderung erklärt. Meist steht eine Schummeltaste zur Verfügung, die den nächsten Schritt oder die nächsten Schritte ausführt.

Dem Programm gelingt es, Abwechslung und Handlungsorientierung in geometrische Aufgabenstellungen zu bringen. Die Aufgaben und spielerischen Übungen reizen zum Knobeln und sind herausfordernd aufgebaut.

Verlagsübersicht

CES Verlag
Computer Education Systems GmbH
Kleinschmidtstr. 35
69115 Heidelberg
Tel: 06221 / 27989
Fax: 06221 / 182030
www.ces-verlag.de

Chromis Software
Dr. Evelyn Heim
Kastanienweg 29a
01462 Dresden - Altfranken
Tel: 0351 / 2517711
Fax: 0351 / 2517702
www.chromissoft.com

Cornelsen Verlag
14328 Berlin
Tel: 0180 / 1212020
Fax: 0180 / 1212012
www.cornelsen-teachweb.de

Eugen Traeger Verlag
et-Verlag
Hoher Esch 52
49504 Lotte
Tel: 05404 / 71858
Fax: 05404 / 71858
www.etverlag.de

flexoft
Auf dem Tummelplatz 18
58239 Schwerte
Tel: 02304 / 12972
Fax: 02304 / 243005
www.flexoft.de

KHSweb.de
Bildungssoftware GmbH
Schwere Reiterstr. 35 / Haus 7
80797 München
Tel: 089 / 30773344
Fax: 089 / 30773347
www.KHSweb.de

Klett Schulbuch Verlag
Postfach 106016
70049 Stuttgart
Tel: 0711 / 66722080
Fax: 0711 / 66721333
www.klett-verlag.de

mn-Software
M. Nitsche
Degerschlachter Str. 6
72768 Reutlingen
Fax: 07121 / 603915
www.mn-software.de/lettris.htm

Otto Mantler
Wiesstr. 13
A-6844 Altach
Tel: (0043) (0)5576 77085
Fax: (0043) (0)5576 77085
www.lernspiele.at

Schroedel Verlag
Bestellservice
30517 Hannover
Tel: 01805/213100
Fax: 0511 / 8388280
www.schroedel.de

Schubi Verlag
Zeppelinstr. 8
78244 Gottmadingen
Tel: 07731 / 97230
Fax: 07731 / 972394
www.schubi.de

united soft media
Thomas-Wimmer-Ring 11
80539 München
Tel: 089 / 29088175
Fax: 089 / 29088160
www.usm.de

Westermann Schulbuch Verlag
Postfach 4938
38039 Braunschweig
Tel: 0531 / 708250
Fax: 0531 / 708209
www.westermann.de

Name der Schule

Ansprechpartner/Ansprechpartnerin

Anschrift

Tel / Fax / e-mail

Anforderung einer Fortbildung
Lernsoftware live

An
Walter Goschler
Frankenstr. 7
97753 Karlstadt
Tel: 09353 99733
Fax: 09353 99735

Sehr geehrter Herr Goschler,
wir würden gerne Lernsoftware kennen lernen zu folgenden Bereichen (mehrere
Kreuzchen möglich):

- Deutsch
- Mathe
- 1./2. Jahrgangsstufe (bezogen auf Grundschullehrplan)
- 3./4. Jahrgangsstufe (bezogen auf Grundschullehrplan)
- Wir haben eine Vorauswahl getroffen:

Teilnehmerzahl: _____

Terminvorschläge: _____