

Bewertungsbogen für Schulsoftware

Programmname: Wortspiel

Version: 1.0

Test: 85

Programmautor: I. Minken

Jahr: 1992

Programm-Kennzeichnung

Fachbereich: Deutsch	Thematik: Wort- u. Satzbildung, Reihung, Wortverständnis, Wortinhaltsarbeit, u.a.m.	Adressatenkreis: Hauptschule	Programmtyp: Spielerisches Übungsprogramm
Anbieter: Früher: ets Säulingweg 10 87642 Halblech -nicht mehr im Programm-	Bestellnummer: ISBN 3-86095-089-4	Preis: 460,-- DM (Schullizenz)	Besondere Hinweise: Keine Einzellizenz!

Hardware-Voraussetzungen

Computer: 386-er	Betriebssystem: DOS WIN ab 3.0	Arbeitsspeicher: 640 kB	Laufwerke/Festplatte: Disketten, Installation notwendig
Netzwerkfähigkeit: denkbar	Grafikanforderung: EGA, VGA, Hercules	Drucker: Nein	Zusatzausrüstung: Keine

Programmbeschreibung

Leider ist dieses gute Programm nicht mehr über den Verlag erhältlich. Es ermöglicht die freie Eingabe von Fragen, Antworten und Abfrageart. Durch Setzen von Spielsteinen mit verschiedenen Werten, Festlegen von Lösungszeiten und Bonuspunkten und Variieren des Schwierigkeitsgrades sind zu einer Aufgabe Karten mit Buchstaben oder Wörtern so in die richtige Reihenfolge zu bringen, dass die Frage richtig beantwortet ist. Beispiel: Frage: "Finde ein anderes Wort für <laufen>!" Vorgabe: Buchstabensammlung auf verdeckter Karte: r e p o n u n e v s. Durch Herabziehen der Buchstaben "rennen" in das Lösungsfeld innerhalb der gesetzten Zeit werden Punkte gesammelt. Das Spiel kann auch mit Satzstücken durchgeführt werden.

Der Test wurde am 26.12.1999 überarbeitet!

Programm-Bewertung

Bedienung:	Einfach; gute Führungshilfen
Dateneingabe:	Maussteuerung (etwas ermüdend im Spiel!); Ziehen von Karten und Spielsteinen
Programmlauf:	Absturzsicherer Lauf; übersichtliche Programmstruktur; Programmabbruch jederzeit möglich
Datenausgabe:	Großes, übersichtliches Spielfeld; gute Grafikqualität; gut lesbare Schrift; Top-Ten-Liste; Lösungshilfen mit entspr. Punktabzügen
Dokumentation:	Umfangreiches Handbuch

Methodisch-didaktisches Konzept

Test: 85

Fachdidaktik: Das Spiel kann sehr flexibel als Übungseinheit für einen Schüler am Klassencomputer eingesetzt werden. 30 Minuten Spielzeit sind ausreichend.

Interaktivität: Eigene Fragen- und Antworten; Bestenliste; Programmabbruch jederzeit möglich; Lösungszeitvorgabe einstellbar; Schwierigkeitsgrad durch Aufgabenstellung; motivierender Spielecharakter

Eignung für Hörgeschädigte

Der Lehrer kann die gesamten Texte individuell auf den sprachlichen Leistungsstand seiner Schüler einstellen. Dadurch ist z. B. die Anpassung an ein vorhandenes Sprachbuch möglich. Der interessante Spielecharakter motiviert zusätzlich. Sehr zu empfehlen! Leider ein etwas zu hoher Preis!

Beispielausdruck

Nicht möglich!

Beurteiler: F. Mayr

Institut für
Hörgeschädigte
Straubing

Datum: 21.02.1994