

# Bewertungsbogen für Schulsoftware

Programmname: Ziel 2000

Version: 1.0

Test: 114

Programmautor: R. Monnerjahn, F. Nestle

Jahr: 1992

## Programm-Kennzeichnung

<b>Fachbereich:</b> Mathematik	<b>Thematik:</b> Terme Klammerrechnung Grundrechenarten	<b>Adressatenkreis:</b> Hauptschule Grundschule	<b>Programmtyp:</b> Übungsprogramm
<b>Anbieter:</b> Cornelsen-Software Postfach 330109 14171 Berlin	<b>Bestellnummer:</b> 913570 (Schullizenz)	<b>Preis:</b> ca. 150,--DM (Schullizenz)	<b>Besondere Hinweise:</b> Schullizenz für alle Schulrechner

## Hardware-Voraussetzungen

<b>Computer:</b> Standard-PC (386-er)	<b>Betriebssystem:</b> MS-DOS	<b>Arbeitsspeicher:</b> 640 kB	<b>Laufwerke/Festplatte:</b> Festplatteninstallation
<b>Netzwerkfähigkeit:</b> möglich	<b>Grafikanforderung:</b> VGA	<b>Drucker:</b> nein	<b>Zusatzrüstung:</b> keine

## Programmbeschreibung

Das unterhaltsame Spiel für bis zu 4 Personen gibt, je nach (einfacher) Voreinstellung, bestimmte Zahlen und Rechenzeichen vor. Durch Zusammenbauen eines sinnvollen Termes und nach dessen richtiger Berechnung kann ein Läufer auf einem simulierten Brettspiel bewegt werden. Dabei ist das Hinauswerfen eines Mitspielers, das Abkürzen des Weges - aber auch das Zurückfallen - durch Erreichen einer Zielzahl möglich. Bei diesem Spiel können sehr einfache Aufgaben z. B. für Grundschüler, aber auch komplexe Terme mit Klammern für Hauptschüler gebildet werden (müssen).

Der Test wurde am 13.10.1998 überarbeitet!

## Programm-Bewertung

<b>Bedienung:</b>	Einfach; gute Benutzerführung
<b>Dateneingabe:</b>	Tastatur; ausgewählte Zahlen springen ins Rechenfeld; einfache Voreinstellung
<b>Programmlauf:</b>	Absturzsicherer Lauf; übersichtliche Menüs; angenehmes Spieltempo
<b>Datenausgabe:</b>	Übersichtlicher Bildschirmaufbau; gute Grafikqualität; Laufanimation; Termart und Zahlenbereich einstellbar
<b>Dokumentation:</b>	Verständliches Handbüchlein

# Methodisch-didaktisches Konzept

Test: 114

- Fachdidaktik:** Das Programm ist sehr gut einsetzbar bei der Übung von Termbildungen und der Termlösung. Es eignet sich aber auch beim spielerischen Üben der Grundrechenarten. Da das Spiel mit mehreren Schülern spannender ist, ist sein Einsatz in der freien Unterrichtsarbeit oder einer eigenen Übungseinheit sinnvoll.
- Interaktivität:** Einstellung von Zielzahl (Größe des Spielbretts), Spielerzahl, Termart, Zahlenbereich; Demo; Bau eigener "Spiele" möglich; viele voreingestellte Spiele

## Eignung für Hörgeschädigte

Das Programm läuft völlig sprachfrei ab und konzentriert sich ausschließlich auf den mathematischen Sachverhalt. Es ist sehr übersichtlich konzipiert und damit auch für Gehörlose gut zu verstehen. Sehr empfehlenswert!

## Beispielausdruck

Nicht möglich!

**Beurteiler:** F. Mayr

Institut für  
Hörgeschädigte  
Straubing

**Datum:** 26.10.1995