

Bewertungsbogen für Schulsoftware

Programmname: Sprachspiele (2. Kl.) v. U. Lauster Version: 1.0 Test: 211
Programmautor: T. Philippi, T. Schönemann Jahr: 1999

Programm-Kennzeichnung

Fachbereich: Deutsch	Thematik: Viele Themen der 2. Grundschulklasse (Buchstaben, Wörter, Sätze lesen/schreiben; Rechtschreibung; Wortverständnis)	Adressatenkreis: 2. Grundschulklasse	Programmtyp: Animiertes Übungsprogramm
Anbieter: United Soft Media Thomas-Wimmer-Ring 11/15 80539 München www.usm.de	Bestellnummer: ISBN 3-8032-4212-6	Preis: 24,95 DM (EL) 15-er Lizenz Deutsch oder Mathe Klasse 1-4: 239,-DM	Besondere Hinweise: Installation notwendig (25 MB Festplattenspeicherbelegung)!

Hardware-Voraussetzungen

Computer: Pentium 75	Betriebssystem: Win 95, Win 98, MacOS	Arbeitsspeicher: 32 MB	Laufwerke/Festplatte: 1 CD-ROM
Netzwerkfähigkeit: Nicht konzipiert!	Grafikanforderung: 256 Color	Drucker: Nein	Zusatzrüstung: Soundkarte 16 Bit

Programmbeschreibung

Das Programm übt auf der Grundlage einer einheitlichen Übungsstruktur die wesentlichen sprachlichen Inhalte der betreffenden Klassenstufe. An Hand einer 9-stelligen Matrix müssen immer 9 Übungseinheiten geschafft werden. Bei mehr als drei Fehlern wird die gesamte Einheit mit den gleichen Aufgaben wiederholt, bei häufigen Fehlern werden Hilfen angeboten. Ist die Matrix zu schwer, kann auf eine Leichtere umgeschaltet werden. Für jeden Übenden kann eine eigene Leistungsdatei angelegt werden. Zusätzlich stehen noch logische Spiele zur Verfügung, die Abwechslung zum Deutschstoff bringen. U. a. können geübt werden: Buchstaben ordnen, Anfangsbuchstaben oder Schriftbilder erkennen, Reimwörter, Selbst- von Mitlauten unterscheiden, Wortarten, Wort-Bild-Zuordnungen, Selbstlaute unterscheiden, Leseübungen mit Wörtern, Einzahl- Mehrzahl, Begleiter, Wiewörter, Namenwörter, Tunwörter, Dehnungen, Satzbildung, Oberbegriffe, Beschreibungen, Satzbildungsübungen.

Programm-Bewertung

Bedienung:	Sehr einfach über verständliche Symbolik
Dateneingabe:	Maussteuerung; Nutzung einer virtuellen Tastatur oder Direkteingabe über Tastatur
Programmlauf:	Absturzsicherer Lauf; übersichtliche Programmstruktur
Datenausgabe:	Sehr übersichtliche Programmfenster; rein auditive Programmhinweise; einige Lösungen erfordern Hörfähigkeit; gut lesbare Schrift; kindgerechte und sachbezogene Animationen; keine Zeigefingerpädagogik!; überschaubare Übungseinheiten; verständliche Hilfen; Datenspeicherung; schriftliche und auditive Korrektur nach drei Fehlversuchen, dann aber Wiederholung der ganzen Matrixaufgabe
Dokumentation:	Entbehrlich!

Methodisch-didaktisches Konzept

Test: 211

Fachdidaktik: Das Programm eignet sich gut zum vertiefenden Üben von Unterrichtsinhalten oder als Medium bei der Differenzierung oder Einzelförderung im Unterricht.

Interaktivität: Themenwahl; Wiederholfunktion bei Fehlern; Eingabe von Benutzernamen mit Speicherung des Arbeitsstandes; gesprochene Hilfetexte

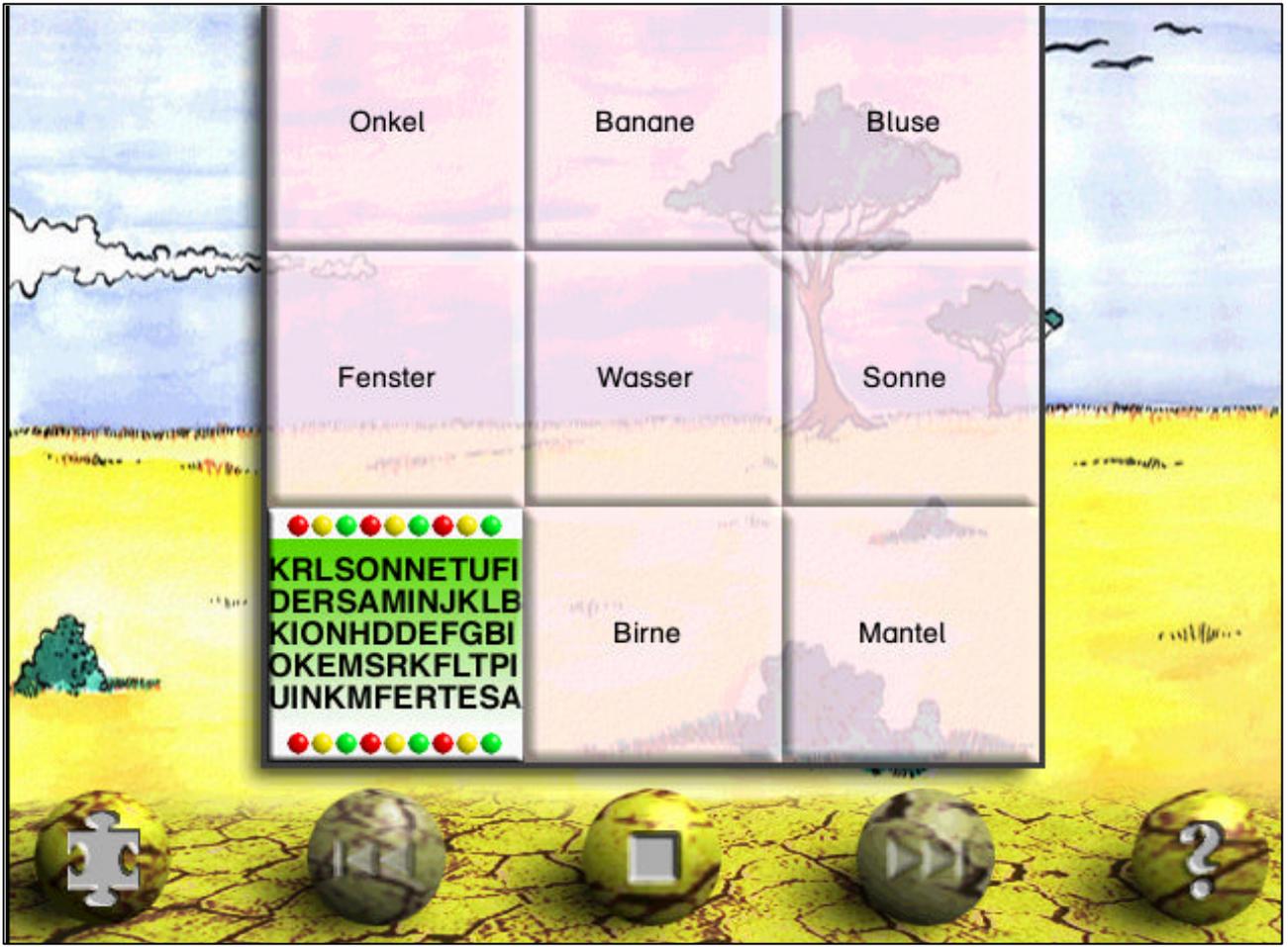
Eignung für Hörgeschädigte

Das sehr kindgerecht gemachte Programm gibt alle Hinweise leider nur über gesprochene Sprache. Dazu gehören die Hinweise zur Programmführung und die Aufgabenstellung. Da die Aufgabenstrategie auf einem Lernen mit allen Sinnen beruht, werden auch einige auditive Aufgaben gestellt. Über Schriftsprache werden keine weiteren Hinweise gegeben. Für Gehörlose kann daher nur mit Unterstützung des Lehrers und nach gezielter Übungsauswahl gearbeitet werden, bei Schwerhörigen ist ein Einsatz dagegen gut vorstellbar. An sich sind die Programme sehr nett und ansprechend gemacht, die Programmstruktur ist übersichtlich und wenig verwirrend.

Bei Gehörlosen nur mit Einschränkungen zu empfehlen, sonst aber empfehlenswert!

In der gleichen Reihe sind in gleicher Qualität Programme in Deutsch und Mathematik für die Klassenstufen 1 - 4 erschienen, in Englisch für Klasse 2 (Ende 1) sowie Legastheniespiele für Klasse 2 (Ende 1)!

Beispielausdruck



Beurteiler: F. Mayr

Institut für
Hörgeschädigte
Straubing

Datum: 29.12.01