

Bewertungsbogen für Schulsoftware

Programmname: Fit in Mathe (4. Grundschuljahr) Version: 1.0 Test: 213

Programmautor: D. Ballin, R. Assmann, F. Schöner Jahr: 1997

Programm-Kennzeichnung

Fachbereich: Mathematik	Thematik: Mathematikinhalte der 4. Grundschulklassen	Adressatenkreis: Grundschulen	Programmtyp: Übungsprogramm
Anbieter: KHSweb.de Bildungssoftware Schwere-Reiter-Str. 35/7 80797 München	Bestellnummer: www.KHSweb.de	Preis: 34,95 € EL	Besondere Hinweise: Läuft direkt von CD!

Hardware-Voraussetzungen

Computer: Pentium	Betriebssystem: Ab WIN 95 alle	Arbeitsspeicher: Getestet mit 32 MB RAM	Laufwerke/Festplatte: 1 CD-ROM
Netzwerkfähigkeit: Nicht konzipiert, aber denkbar	Grafikanforderung: 256 Color	Drucker: Ausdruck von Arbeitsblättern	Zusatz-ausrüstung: Soundkarte optional

Programmbeschreibung

Das Übungsprogramm trainiert in recht anschaulicher Weise die Bereiche: Stellenwerttafel, große Zahlen lesen, Größer-Kleiner, Runden und Überschlagsrechnen, schriftliches Multiplizieren und Dividieren mit und durch bis zu dreistelligen Zahlen und Zahlen mit Nullen, Aufgaben mit Resten, Geometrie (Symmetrie, Spiegelungen, Drehungen, Würfel und Quader), Sachrechnen mit Maßeinheiten und in mehreren Rechenschritten sowie Übertretsprüfungen (Zahlenfolgen, Rechenbäume, Platzhalteraufgaben). Die Anleitungen und Aufgabenstellungen können vorgesprochen werden, der Text steht (teilweise stark verkürzt) zusätzlich zur Verfügung.

Hausaufgabenaufgaben lassen sich in einem Programmteil auf den PC übertragen und nach dem dort vorgegebenen Lösungsschema nachrechnen. Außerdem werden über kurze Videos aus dem Alltagsleben die mathematischen Grundinhalte veranschaulicht.

Programm-Bewertung

Bedienung:	Sehr einfach über Tastatur und Maus; verständliche Benutzerführung über Buttons
Dateneingabe:	Tastatur und Maus; Eingabe von Zahlen oder Zeichen in vorgegebene Bereiche; Anklicken von Auswahlelementen
Programmlauf:	Selbststartende CD; Programmabsturz bei Aufgabenwechsel einmal aufgetreten; gute Führungshilfen; gänzlich fehlt am Platze die ethisch-politische Wertung: Man kann im Start-Klassenzimmer das Kreuzifix abhängen!!!!
Datenausgabe:	Teilweise recht übersichtliche Rechenoperationen ohne störendes Beiwerk, aber ohne kindgerechte Animationen bzw. Zwischenmotivierungen; Lösen von einer Mindestaufgabenanzahl mit benoteter Zwischenkontrolle; Aufgabenwiederholung jederzeit möglich, ebenso Programmabbruch mit Zwischenbenotung; die Aufgabentexte und Erläuterungen können auf Wunsch vorgelesen werden, Aufgabentinhalte werden über Sprecher aber ausführlicher erläutert; die Schrift ist teilweise etwas klein geraten; Bildschirmgestaltung übersichtlich, bei Sachaufgaben durch ausführliche Gliederung der Aufgaben eher weniger übersichtlich
Dokumentation:	Dokumentation entbehrlich!

Fachdidaktik: Das Programm eignet sich gut zur Sicherung und Übung der angegebenen Aufgabenbereiche und der Lösungsstrategien. Da motivierende Elemente fehlen, sollte der Trainingszeitraum für jeden Aufgabentyp nicht zu lange bemessen werden, da es den Schülern im jeweiligen Aufgabentyp schnell langweilig wird.

Interaktivität: Aufgabenart; Wiederholfunktion; Ausdruck von Arbeitsblättern; Benotung der Rechenschritte; Vor- und fertig rechnen lassen möglich; Speicherung des Lernfortschritts; akustische und optische Aufgabenstellung; keine Sperrung des Programmwechsels möglich; Videoveranschaulichungen; Hilfen zur Programmsteuerung

Eignung für Hörgeschädigte

Die Lösungstechniken und Aufgabenkonzeptionen des Programms sind auch von Hörgeschädigten recht gut zu bewältigen, da sie leicht verständlich sind. Problematisch für Gehörlose sind sicher die Aufgabenstellungen im Sachaufgabenbereich. Gut gelöst werden können dagegen die teilweise sehr schematisch konzipierten Aufgaben in allen anderen Bereichen. Die programmtechnischen Lösungsstrategien müssten allerdings mit dem Lehrer vorbesprochen werden.

Das Programm ist damit grundsätzlich auch im Hörgeschädigtenbereich einsetzbar.

Beispielausdruck

Schriftliches Dividieren durch 2-stellige Zahlen

Bei dieser Aufgabenart ist der Divisor eine zweistellige Zahl. Es beginnt mit Zahlen zwischen 11 und 19.

Rechne mindestens 7 Aufgaben fehlerfrei.

Durch Klick auf die "Starten"-Taste bestimmst du, mit welchen Zahlen du rechnest. Die Rechentafel nimmt nur richtige Werte an.

Startet eine neue Aufgabe mit neuen Zahlen

Buttons: Beispiel, Drucken, Starten

Buttons: 1x1, ✓, ?, !, ↑, 🔊, ←, →

Division problem: $220 : 11 = 20 \text{ Rest } \square$

Partial products: $220 - 22 = 00$