



3-453-17340-6 Lernsoftware-Ratgeber Taschenbuch

Zweites



Kapitel:

Deutsch



Start*Klar Abenteuer Buchstaben



FAZ hin, Neue Rechtschreibung her. Hier wird das ABC trainiert.

Startklar heißt Startklar. Man darf also nicht erwarten, dass sich die Kinder nach fünf Stunden Spiel mit diesem Programm als kleine Goethes an den Schreibtisch setzen und einen Roman schreiben. Nichtsdestotrotz macht das Üben des soeben erlernten ABCs nach einem harten und oft langweiligen Schultag erfahrungsgemäß am Computer mehr Spaß als auf einem Arbeitsblatt. Lustige Comicfiguren wie Fridolin Frosch verbinden den anstrengenden geschicht mit dem unterhaltsamen Teil, in dem sie die eigentlichen Lerninhalte in eine attraktive Rahmenhandlung tuten.

In diesem vorgeschichtlichen Wörterabenteuer also muss Fridolin Frosch seinen tollpatschigen Freund Tommy Volt aus den Händen der Höhlenmenschen befreien. Die Kinder können mithelfen, indem sie die auf Steintafeln verloren gegangenen Buchstaben, Silben und Wörter wieder einfangen. Wenn Lernen und Spielen ineinander übergehen ist das für Kinder grundsätzlich sehr motivierend. Und da die Geschichte im tiefen Dschungel spielt, darf man sich über den Wortschatz nicht weiter wundern. Er ist bewusst der Handlung angepasst. »Der Bär wohnt in einer Höhle.«, »Im Bach leben gefährliche Krokodile.« oder »Eine Dame kann nur schwer durch den Dschungel gehen.« Manchmal

Rechtschreibung

hinterlässt der Wortschatz dennoch ein großes Fragezeichen: »Die Höhlenmenschen wissen nicht, was ein Kuli ist«. Wissen das die Kinder?

Sind alle Steintafeln einer Spielebene gefunden und richtig aufgefüllt, geben Dinos den Weg zur nächsten Ebene frei. Unvermittelt werden auch kurze Filmsequenzen eingeblendet, die der Handlung aber meist nicht zugeordnet werden können. Die ersten Male macht es den Kindern großen Spaß, die Buchstabenrätsel auf den Steintafeln zu knacken. Leider hält diese Begeisterung meist nicht allzu lange an. Was sicherlich daran liegt, dass die Art des Spiels – richtige Buchstaben schnappen, einsetzen, richtige Buchstaben schnappen, einsetzen ... – wenig Abwechslung bietet. Hinzu kommt, dass die Fehler-rückmeldungen des Frosches recht dürftig sind – vor allem wenn die falschen Buchstaben eingesetzt werden. Beim dritten Versuch wird es dem Frosch scheinbar zu bunt. Kurzerhand füllt er die fehlenden Buchstaben selbst auf und geht zur nächsten Übung über, sodass das Kind noch nicht einmal die Möglichkeit hat, die richtige Lösung einzusehen.

Weitere Titel:

1. Klasse Lesen (ISBN 2-84226-289-1, 49,95 Mark)

Weitere Fächer:

Vorschule:

- Kindergarten (ISBN 2-84226-258-1, 49,95 Mark),
Vorschule (ISBN 2-84226-259-X, 49,95 Mark)

Grundschule:

1. Klasse (ISBN 2-84226-347-2, 69,95 Mark),
2. Klasse (ISBN 2-84226-348-0, 69,95 Mark)

Mathematik:

- Abenteuer Zahlen (ISBN 2-84226-355-3),
1. Klasse Rechnen (ISBN 2-84226-352-9, 49,95 Mark),
2. Klasse Rechnen (ISBN 5-8422-6353-X, 49,95 Mark)

Musik:

- Abenteuer Musik (ISBN 2-84226-356-1)

Fazit: Was sagt der Lehrer?

Eine motivierende Lernwelt für ABC-Schüler, die leider an mangelnder Abwechslung krankt.

Was sagt der Schüler?

Für mich ist das zu läppisch.

Kapitel 2: Deutsch

Preis: 39,95 Mark

Anbieter: Havas Interactive

ISBN: 2-84226-354-5

Erschienen: 02/00

Thema: Rechtschreibung

Genre: Lernspielsoftware

Schulstoff: ja

Sprache: Deutsch

System: PC-486 DX/66, 16 Mbyte
RAM, Grafik: SVGA,
Windows 95/98



Inhalt: 4 Büffel

Didaktik: 3 Büffel

Umsetzung: 5 Büffel

Galaxie Diktattrainer



Diktate am PC: Computer statt Lehrer und Tastatur statt Füller.

Dieses Programm empfängt die Schüler wie die anderen Titel aus der Reihe »Galaxie« in einem spacig gestalteten Raumschiff. Rechts hockt ein kleiner Roboter, der Anweisungen gibt, und vor dem Raumschiff schweben bunte Himmelskörper, die einzelne Diktate und Übungen zu Themen wie Groß- und Kleinschreibung, s-Laute oder Konsonantenverdopplung mit sich tragen. Wer auf Grund der ansprechenden Weltraumkulisse ebenso kurzweilige und spielerische Elemente im Lernteil selbst erwartet, wird bitter enttäuscht.

Für die unterschiedlich schwierigen Diktate bekommen die Schüler zwar eine gewisse Menge Energiepunkte, mit denen das Raumschiff betrieben werden soll, doch hätte eine Animation an dieser Stelle das sicher ansprechender dargestellt als grafische Leuchtpunkte. Ansonsten geht es einzig und allein ums Lernen und Abfragen. Die Diktate werden relativ zügig vorgelesen, der Schüler tippt sie in ein weißes Textfeld. Tipp-

Kapitel 2: Deutsch

fehler können nur im gerade geschriebenen Satz noch korrigiert werden. Wer der Stimme nicht so schnell folgen kann, bekommt auf Mausclick eine Wiederholung oder kann sich das komplette Diktat vortragen lassen. Der Roboter übernimmt anschließend die Korrektur, indem er Fehler rot anstreicht und gleichzeitig die Lösung samt Regelerklärung vorgibt.

Der andere Übungsteil besteht hauptsächlich aus Lückentexten und Zuordnungsspielen. So muss zu drei Wörtern der gleichen Familie das vierte Wort aus drei möglichen Antworten ergänzt werden. Zu »am«, »weg« und »ob« passt »zum«, da alle trotz der Betonung keine doppelten Konsonanten enthalten. Andere Aufgaben wiederum entsprechen eher dem Niveau niedrigerer Klassenstufen. So dürfte die Umwandlung eines Verbs wie »schenken« in »geschenkt« die Siebtklässler nicht sonderlich herausfordern. Kurzum: Nichts weiter als ein reines Drill-and-Practice-Programm mit grafisch aufgepeppter Hülle.

Weitere Titel:

Diktattrainer Deutsch 5./6. Klasse (ISBN 3-589-21367-1),
Deutsch 5. Klasse (ISBN 3-589-21264-0),
Deutsch 6. Klasse (ISBN 3-589-21265-9),
Deutsch 7. Klasse (ISBN 3-589-21266-7),
Deutsch 8. Klasse (ISBN 3-589-21267-5)

Weitere Fächer:

Englisch:
5. Klasse (ISBN 3-589-21258-6),
6. Klasse (ISBN 3-589-21259-4),
7. Klasse (ISBN 3-589-21260-8),
8. Klasse (ISBN 3-589-21261-6)

Fazit: Was sagt der Lehrer?

Der Diktattrainer kann auf schnellen Rechnern durchaus im Unterricht eingesetzt werden. Zu Hause wird sicherlich kein Schüler freiwillig damit arbeiten.

Was sagt der Schüler?

Schade, dass es eigentlich gar nicht um den Weltraum geht.

Preis: 49,90 Mark
Anbieter: Cornelsen Verlag
ISBN: 3-589-21370-1
Erschienen: 08/00
Thema: Diktate und Übungen
Genre: Drill & Practice
Schulstoff: ja
Sprache: Deutsch
System: PC-Pentium, 32 Mbyte
RAM, 50 Mbyte freier
Festplattenspeicher,
Grafik: 800x600 mit High
Color, Windows 95



Inhalt: 5 Büffel
Didaktik: 4 Büffel
Umsetzung: 4 Büffel

Babe und seine Freunde – Leichte Leseübungen



Der letzte Buchstabe des Gegenstandes muss mit einem Buchstaben auf der Tonne übereinstimmen.

Die CD-ROM »Babe und seine Freunde« vermittelt den Anspruch, spielerisch Lesegrundlagen zu legen. Dieser Anspruch ist mit großer Skepsis zu betrachten, da das Programm schwer wiegende Fehler aufweist. So sollen die spielenden Kinder beispielsweise Nomen nach ihren Anfangsbuchstaben in Container mit entsprechenden Anfangsbuchstaben ordnen. Leider sind die Container mit Kleinbuchstaben markiert, während die Nomen mit richtigen Großbuchstaben geschrieben werden. Auch die lautgetreue Wiedergabe der gesuchten Buchstaben durch die Sprecher ist nicht immer gegeben. Zudem sind die Schwierigkeitsstufen nicht berechenbar. Sehr einfache Übungen wechseln mit überraschend schwierigen Aufgaben ab – was vermutlich

die Folge einer fehlenden Modifizierung der Lerninhalte bei der Übersetzung ins Deutsche ist. Auch die verwendete Sprache ist dem Alter beziehungsweise dem Lebensumfeld der angesprochenen Kinder nicht immer angemessen. Als Beispiel sollen das »offizielle Treffen« oder »Flealick« und »Nigel«, die Namen der Kinder, dienen.

Auf einer Seite, die für Eltern parat gehalten wird, können sich diese mittels Prozentzahlen über die Lernzuwächse ihres Kindes informieren. Die Macher gehen also davon aus, dass die Kinder mit dem Spiel alleine klar kommen und die Eltern nur noch den Lernzuwachs zu »ernten« brauchen und entsprechend das Gefühl entwickeln können, ihr Kind würde sinnvoll seine Zeit verbringen. Unser Fazit hingegen: »Babe und seine Freunde« sollte von den Kindern nicht alleine gespielt werden. Im Programm angelegte Fehler müssen durch Erwachsene korrigiert werden und bei unvorhergesehenen Schwierigkeiten muss geholfen werden. Für vierjährige Kinder – wie vom Programm empfohlen – sind »Babe und seine Freunde« auf keinen Fall geeignet. Am ehesten ansprechend ist noch die Grafik des Spieles. Die Tonspur wiederum ist durch unentwegtes – stellt man sich »kindgemäß« so vor? – schweineschräges Gesänge und Autohupen eher ein Beispiel für akustische Umweltverschmutzung.

Weitere Fächer:

Vorschule:

Ein Abenteuer für Kinder im Vorschulalter (ISBN 2-919922-21-1)

Fazit: Was sagt der Lehrer?

Bei Babe und seinen Freunden steht der Spaß am Spiel im Vordergrund. Alleine sollten Kinder das Programm nicht bedienen.

Was sagt der Schüler?

Babe ist ganz nett. Manches ist sehr einfach, andere Aufgaben sind nicht rauszukriegen. Wie sollen das eigentlich Vierjährige schaffen?

Preis: 69,95 Mark

Anbieter: TDK mediactive

ISBN: 2-919922-26-2

Erschienen: 10/99

Thema: Lesen

Genre: Lernspielsoftware

Schulstoff: nein

Sprache: Deutsch

System: PC-Pentium/90, 16 Mbyte
RAM, 20 Mbyte freier
Festplattenspeicher,
Grafik: 640x480 mit 256
Farben, Windows 95
Power-PC, 16 Mbyte RAM,
20 Mbyte freier
Festplattenspeicher,
Grafik: 256 Farben,
System 7.0



Inhalt: 2 Büffel

Didaktik: 2 Büffel

Umsetzung: 3 Büffel

Ursula Lauster: Sprachspiele für die 1. Klasse



Gibt es eigentlich auf CD-ROMs für Kinder noch etwas anderes als ein Memory?

Ursula Lauster, die sich bei den klassischen Lernhilfen bereits einen Namen gemacht hat, greift auf ihre Erfahrungen aus der Zeit als Grundschullehrerin zurück. Damals gab es allerdings noch keine PCs an Grundschulen. Auf ihrer CD-ROM »Sprachspiele« begleitet der kleine Löwe Kibongo die Erstklässler durch eine Spielewelt, die ihnen den Zugang zum ABC, Lesen, Rechtschreiben und zur Wortschatzerweiterung eröffnen und der Steigerung der Konzentrationsfähigkeit dienen soll. Mehr als 500 Aufgaben nach Schwierigkeitsgraden differenziert stellen sich den Kindern. Die Informationen zur Bewältigung der Aufgaben werden akustisch gegeben, sind aber derart umfassend, dass ein einmaliges Hören der Instruktionen gewiss nicht ausreicht – zumal sie relativ schnell gesprochen werden.

Kapitel 2: Deutsch

Durch den klaren Aufbau »Vom Einfachen zum Komplexen« ermöglichen die kleinen überschaubaren Spieleinheiten dennoch eine Einbindung dieser Software in den Unterricht. Jedoch schränkt die Art der Rückmeldung über den Bearbeitungserfolg diese Möglichkeit ein. Für Erwachsene bietet die CD-ROM als Kontrolle der Lernfortschritte der Kinder die Möglichkeit des Ausdrucks einer Statistik. Diese geht über die Rubriken »Probiert, Fehler, Fertig« aber nicht hinaus und bietet auch keine Korrekturvorschläge.

Die Navigation des Programms ist einfach und übersichtlich. Große Buttons helfen beim Ansteuern einzelner Bereiche. Die multimedialen Möglichkeiten der Darstellungsformen sind allerdings nur sehr spartanisch eingesetzt.

Weitere Titel:

Sprachspiele für die 2. Klasse (ISBN 3-8032-4212-6),
Sprachspiele für die 3. Klasse (ISBN 3-8032-4216-8),
Sprachspiele für die 4. Klasse (ISBN 3-8032-4217-8)

Weitere Fächer:

Mathematik:

Rechenspiele für die 1. Klasse (ISBN 3-8032-4213-4),
Rechenspiele für die 2. Klasse (ISBN 3-8032-4214-2),
Rechenspiele für die 3. Klasse (ISBN 3-8032-4218-8),
Rechenspiele für die 4. Klasse (ISBN 3-8032-4219-8)

Fazit: Was sagt der Lehrer?

Zwar klar gegliedert, aber für einige Spiele ist gewiss keine CD-ROM notwendig.

Was sagt der Schüler?

Nicht schlecht! Bei manchen Aufgaben muss man ganz schön aufpassen, damit man sie kapiert.

Preis: 24,95 Mark
Anbieter: Junior im United Soft
Media Verlag
ISBN: 3-8032-4211-8
Erschienen: 11/99
Thema: Lesen, Rechtschreibung
Genre: Lernspielsoftware
Schulstoff: nein
Sprache: Deutsch
System: Pentium-PC/75, 32 Mbyte
RAM, 25 Mbyte freier
Festplattenspeicher,
Grafik: 640x480 mit 256
Farben, Windows 95/98
Power-PC, 32 Mbyte RAM,
25 Mbyte freier
Festplattenspeicher,
Grafik: 640x480 mit 256
Farben, Mac-OS



Inhalt: 3 Büffel
Didaktik: 3 Büffel
Umsetzung: 3 Büffel

Casper – Leichte Leseübungen



Welcher Text gehört zu welchem Bild? Bei der richtigen Lösung beginnen sich die Tiere zu bewegen.

Die meisten Schüler kennen Casper und seine Geisteronkel bereits aus dem gleichnamigen Film. In diesem Programm gibt es sieben lustige Spukspiele, bei denen man Caspertaler gewinnen und damit im virtuellen Kino bezahlen kann. Sowohl der Talerstand als auch der Erfolg oder Misserfolg der einzelnen Lernspiele ist jederzeit abrufbar. Unter der Option Fortschritt wird die tatsächlich erreichte Anzahl der richtigen und der falschen Lösungen, aber auch das prozentual erreichte Ergebnis angezeigt.

Sobald der Schüler seinen Namen eingetragen und einen der drei Schwierigkeitsgrade gewählt hat, kann es losgehen. Und zwar in beliebiger Reihenfolge. Bei der »Schleimmaschine« muss der Schüler das diktierete Wort schreiben, bevor Fatso sein Konstrukt fertig gebaut hat. Ist das Wort richtig geschrieben, wird Fatso voll gespritzt. Ist es falsch geschrieben, bekommt

Wendy eine schleimige Überraschung. Gar nicht so einfach, vor allem weil Fatso sehr undeutlich spricht und der Schüler das diktierte Wort fast erraten muss.

Im »Gespensterirrgarten« sollen Wörter gefunden werden, die sich reimen. Bei jedem richtigen Reim kann Wendy eine neue Zutat in den Zaubertrank mischen, der Desmond für immer vertreiben wird. Das Spiel lässt sich unendliche Male spielen, wodurch der Schüler sich viele Taler holen kann. Im »Tierkreuzworträtsel« ist es dann Casper, der dringend Hilfe bei der Suche nach den von Desmond vertriebenen Tieren braucht. Auf der linken Seite des Kreuzworträtsels stehen Tiernamen, die der Spieler in jene Felder des Kreuzworträtsels ziehen muss, die eine entsprechende Abbildung der entsprechenden Tiere enthalten. Und bei den »witzigen Sätzen der Geisteronkel« können dann eigene Sätze gebaut werden. Dazu bedient sich der Schüler einfach der Wörter von links und rechts der Bühne. Lustig ist, dass das Geschriebene auch dargestellt und von einer Stimme laut vorgelesen wird.

Hat der Schüler alle sieben Lernspiele durchgearbeitet, ist es allerhöchste Zeit zum Erholen. Er kann nun seine Caspertaler einsetzen und Ausschnitte aus dem Film sehen. Leider ist es nicht möglich darauf zu kommen, wie viele Taler man pro Spiel kassieren kann. Und entgegen den Angaben auf der Verpackung ist dieses vielfältig aufgebaute Programm erst einsetzbar, wenn das Kind alle Buchstaben kennt und lesen kann. Also frühestens ab der 1. Klasse. Dann aber kann es den Lernprozess durchaus unterstützen.

Weitere Titel:

Reise um die Welt (erhältlich ab November für Playstation)

Fazit: Was sagt der Lehrer?

Gute Programme für Lese- und Diktatübungen sind rar. Casper hingegen ist auch im Unterricht anwendbar.

Was sagt der Schüler?

Am liebsten schau ich mir die Filmausschnitte an.

Preis: 49,95 Mark
Anbieter: TDK mediactive
ISBN: 2-919922-01-7
Erschienen: 04/00
Thema: Lesen
Genre: Lernsoftware
Schulstoff: ja
Sprache: Deutsch
System: PC-Pentium/90, 16 Mbyte
RAM, 20 Mbyte freier
Festplattenspeicher,
Grafik: 640x480 mit 256
Farben, Windows 95
Power-PC/66, 16 Mbyte
RAM, 20 Mbyte freier
Festplattenspeicher,
Grafik: 256 Farben,
System 7.5



Inhalt: 5 Büffel
Didaktik: 5 Büffel
Umsetzung: 5 Büffel

LolliPop Deutsch Klasse 2

9-12 Jahre (Grundschule)



Lolli und Pop leben in einer reizenden, nach Speicher lechzenden 3-D-Welt.

»Ist das niedlich!« raunen die Kinder, wenn Lolli und Pop auf dem Bildschirm erscheinen. Wahrlich. Jugendliche Musik ertönt und eine schnuckelige 3-D-Knetmassenlandschaft mit ebensolchen Figuren zeigt sich auf dem Bildschirm. Nur noch die Selbstauskunft (Name, Alter und Geschlecht), dann soll es auch schon losgehen. Vor lauter Ungeduld hören die Kinder der vorgetragenen Rahmengeschichte nur halbherzig zu. Sie wollen endlich klicken. Lange Zeit halten sie sich deshalb mit den Sprechproben auf. Was mitunter auch daran liegt, dass dem ultraschicken Programm ein Kopfhörer mit integriertem Mikro in schrillum Grün beiliegt. Bei den nächsten Klicks dann die arge Enttäuschung: Der Rechner segelt ab und lässt sich noch nicht einmal durch einen Warmstart zu einer Fortsetzung bewegen. Das haben wir mindestens zehn Mal durchexerziert. Den Kindern fiel das überhaupt nicht auf. Längst haben sie sich die Kopfhörer geschnappt und sind als Radiosprecher von dannen gezogen.

Kapitel 2: Deutsch

Das ist natürlich noch nicht das Ende der Geschichte. Es kann noch immer an einem dummen Zufall liegen. Also haben wir die Software ein- und in drei weiteren PC-Räumen wieder ausgepackt. Beim ersten schafften wir es mit Hängen und Würgen bis zum Programmstart. Ok, ok, dieser Rechner erfüllt gerade mal die auf der Verpackung angegebenen Mindestvoraussetzungen. 200 Megahertz. Beim zweiten das nicht mehr ganz unbekanntes Erlebnis. Plopp. Das Bild ist weg. Das sind jetzt aber wirklich die Rennmaschinen der Schule. Beim dritten hat es dann endlich geklappt.

Kurzum: Die grafische Umsetzung ist sehr gelungen. Sie spricht die Kinder, selbst in den zweidimensionalen Teilen, in höchstem Maße an. Die Inhalte entsprechen den von Cornelsen gewohnten hochwertigen Standards und auch die Methodik lässt keine Wünsche offen. Positiv ist auch hervorzuheben, dass die Kinder dazu angeregt werden, die Welt der beiden Knetfiguren Lolli und Pop sowie das Internet eigenständig zu erkunden. Wissen sie tatsächlich irgendwo nicht weiter, so steht ihnen an jeder Stelle des Programms der PA (Persönliche Assistent) zur Verfügung. Dennoch wagen wir es, die Frage in den Raum zu stellen, welche Kinder diesen Alters einen derart aufgeblasenen PC im Kinderzimmer stehen haben, geschweige denn, welche Schule im Multimediaraum oder Klassenzimmer.

Weitere Titel:

Klasse 1 (ISBN 3-464-92404-1),
Klasse 3 (ISBN 3-464-92406-8),
Klasse 4 (ISBN 3-464-92407-6)

Weitere Fächer:

In Vorbereitung: Mathe 1 (ISBN lag bei Redaktionsschluss noch nicht vor)

Fazit:

Was sagt der Lehrer?

Im Grundschulbereich sicherlich das Programm mit dem innovativsten Konzept. Dennoch lässt es sich auf Grund der enormen Ansprüche an die Hardware nicht mit ruhigem Gewissen empfehlen.

Was sagt der Schüler?

Das sieht ja echt niedlich aus.

Preis: 79,00 Mark
Anbieter: Cornelsen Verlag
ISBN: 3-464-92405-X
Erschienen: 01/00
Thema: 2. Klasse
Genre: Lernspielsoftware
Schulstoff: ja
Sprache: Deutsch
System: PC-Pentium/350, 64
Mbyte RAM, 300 Mbyte
freier Festplattenspeicher,
Grafik: 800x600 mit High
Color, Windows 95/98



Inhalt: 6 Büffel
Didaktik: 5 Büffel
Umsetzung: 2 Büffel

