

Zwischenbericht Oktober 2000

Erprobung Multimedialer Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schü- lerinnen und Schülern mit Lernbeeinträch- tigungen im Rahmen des Projekts Multi- mediale Lernsoftware des Referate III/5 Medien am Ministerium für Kultus, Jugend und Sport

Auszug aus dem Projektantrag:

... „Unter der Projektleitung der Beratungsstelle für Computer an Förderschulen und Schüler mit Lernschwierigkeiten am Landesinstitut für Erziehung und Unterricht soll eine Erprobungsgruppe, zusammengesetzt aus Vertretern aus vier Förderschulen der einzelnen Oberschulämter gebildet werden.

Diese Erprobungsgruppe soll auf dem Markt vorhandene bzw. neu erscheinende multimediale Software im Hinblick auf mögliche Einsatzbereiche im Unterricht der Förderschule bzw. in der Förderung lernbeeinträchtigter Schülerinnen und Schüler **über längere** Zeit erproben.

Diese Gruppenmitglieder bilden wiederum an Ihrer Schule ein Projektteam aus Vertretern der einzelnen Klassenstufen, die die Software im Unterricht erproben und bewerten.“ ...

Inhalt

Die Berichte nach Fächern sortiert:.....	3
Deutsch	3
Mathe.....	4
Sachkundlich orientierte CDs (Biologie, Geschichte, Erdkunde)	5
Teilnehmende Schulen:	6
Folgende Schulen steuerten auch noch Beiträge bei.....	6
Vorbemerkungen	7
Die Softwaretitel im Einzelnen	9
Aus Fehlern lernen	9
Billi und Banni Interaktive Lesereise	10
Diktat Deutsch 3. und 4. Schuljahr.....	11
Duden - Rechtschreibung	12
Hören – Sehen - Schreiben	13
Mein erstes Lexikon.....	14
Fürst Marigor und die Tobis	15
Labyrinth der Wörter, Basis 5	16
Rechtschreib-Clic 1 Laute und Buchstaben unterscheiden	17
Fit in Deutsch: Rechtschreibung - 4.Klasse	18
Labyrinth der Wörter Basis 1	19
CESAR Schreiben 1.0	20
Blitzrechnen 3. und 4. Schuljahr	21
DUDEN, Prozente - Zinsen - Dreisatz	22
Blitzrechnen, (CD-ROM) Kopfrechnen 1.+2. Sj.	23
Billi Bannis interaktive Rechenreise.....	24
Mathe-Clic bis 1000 Zahlenrechnen	25
Mathe-Clic bis 1000 Sachaufgaben	26
Mathe-Clic bis 100, mit 1x1 Zahlenrechnen.....	27
Schlaubär im Straßenverkehr	28
Mit Alex auf Reisen: In die Wüste.....	29
Oscar, der Ballonfahrer, entdeckt den Bauernhof.....	30
Die Stadt im Mittelalter.....	31
Der Mensch, glasklar (2. Auflage).....	32
AUDIO I	33
Bitte nicht stören!	34
Diktattrainer <i>plus</i>	35
Mathlantis	36
Löwenzahn 2	37
Schneller Durchblick, Bruchrechnen.....	38
Harry Hops auf dem Bauernhof	39
Spielend lesen lernen	40
TIM 7 ...und der Milliardär	41
TIM 7 ...auf der Suche nach den verlorenen Zahlen.....	42
Schneller Durchblick: Prozentrechnen	43
Matheland: Klasse 1 + 2	44
Lernprogramm Holz	45
Sachrechnen: Geld, DM und Euro	46
LolliPop 1. Klasse Deutsch	47
Schneller Durchblick - Dreisatz.....	48
Spaß mit Mathe Teil 1: Maßeinheiten	49
Spaß mit Mathe Teil 2: Geometrie	50

Die Berichte nach Fächern sortiert:

Deutsch

Aus Fehlern lernen	9
Billi und Banni Interaktive Lesereise	10
Diktat Deutsch 3. und 4. Schuljahr.....	11
Duden - Rechtschreibung	12
Hören – Sehen - Schreiben	13
Mein erstes Lexikon.....	14
Fürst Marigor und die Tobis	15
Labyrinth der Wörter, Basis 5	16
Rechtschreib-Clic 1 Laute und Buchstaben unterscheiden	17
Fit in Deutsch: Rechtschreibung - 4.Klasse	18
Labyrinth der Wörter Basis 1	19
CESAR Schreiben 1.0	20
AUDIO I	33
Diktattrainer <i>plus</i>	35
Spielend lesen lernen	40
TIM 7 ...und der Milliardär	411
LolliPop 1. Klasse Deutsch	477

Mathe

Blitzrechnen 3. und 4. Schuljahr	21
DUDEN, Prozente - Zinsen - Dreisatz	22
Blitzrechnen, (CD-ROM) Kopfrechnen 1.+2. Sj.	23
Billi Bannis interaktive Rechenreise.....	24
Mathe-Clic bis 1000 Zahlenrechnen	25
Mathe-Clic bis 1000 Sachaufgaben.....	26
Mathe-Clic bis 100, mit 1x1 Zahlenrechnen.....	27
Mathlantis	36
Schneller Durchblick, Bruchrechnen.....	38
TIM 7 ...auf der Suche nach den verlorenen Zahlen.....	422
Schneller Durchblick: Prozentrechnen.....	433
Matheland: Klasse 1 + 2	444
Sachrechnen: Geld, DM und Euro.....	466
Schneller Durchblick - Dreisatz.....	488
Spaß mit Mathe Teil 1: Maßeinheiten	4949
Spaß mit Mathe Teil 2: Geometrie	50

Sachkundlich orientierte CDs (Biologie, Geschichte, Erdkunde)

Schlaubär im Straßenverkehr	28
Mit Alex auf Reisen: In die Wüste	29
Oscar, der Ballonfahrer, entdeckt den Bauernhof.....	30
Die Stadt im Mittelalter.....	31
Der Mensch, glasklar (2. Auflage).....	32
Bitte nicht stören!	34
Löwenzahn 2	37
Harry Hops auf dem Bauernhof	39
Lernprogramm Holz	455

Teilnehmende Schulen:

Oberschulamt Stuttgart

Martinsschule, Sindelfingen	Herr SL Eckhard Jäger Martinsschule (Fö) Klosterstr. 8 71063 Sindelfingen Tel.: 07031-807390
-----------------------------	--

Oberschulamt Karlsruhe

Burgschule, Nagold Förderschule	Herr SR Werner Bruckner Burgschule Burgstr. 8 72202 Nagold Tel: 07452-84590 Fax: 07452/845923 Burgschule-Nagold@t-online.de
------------------------------------	---

Oberschulamt Freiburg

Ivo-Frueth-Schule Oberndorf Förderschule	Herr SR Albert Risch Ivo-Frueth-Schule Tuchramstr. 6 78727 Oberndorf Tel.: 07423-875515
---	---

Oberschulamt Tübingen

Förderschule, Bad Buchau	Herr SR Rüdiger Klan Förderschule Am Bahndamm 3 88422 Bad Buchau Tel.: 07582-91777 Fax: 07582-932922
Wilhelmschule (Förderschule) Bad Urach	Herr SL Zühlke Wilhelmschule (Förderschule) Postfach 1424 72565 Bad Urach
Förderschule Stefansfeld Salem	Herr SR Höring Förderschule Stefansfeld Markgrafenstr. 4 88682 Salem

Folgende Schulen steuern auch noch Beiträge bei

<i>Oberschulamt Stuttgart:</i> Hasenbergsschule, Stuttgart Förderschule	Herr SL Eckhard Jäger Martinsschule (Fö) Klosterstr. 8 71063 Sindelfingen Tel.: 07031-94633
<i>Oberschulamt Freiburg:</i> Anne-Frank-Schule, Furtwangen, Förderschule	Herr SR Michael Lehmann Anne-Frank-Schule Ilbenstr. 15-18 78120 Furtwangen Tel.: 07723-913020

Vorbemerkungen

Seit einigen Jahren wird an vielen Förderschulen mit dem Computer gearbeitet. Dabei steht der Förderaspekt im Vordergrund. Übungsprogramme fürs Rechnen, (Mengenerfassung, Addition/Subtraktion, Multiplikation/Division usw.), für Deutsch (Wortschatzerweiterung, Lesen und Schreiben, Rechtschreibung, usw.) und für Wahrnehmung und Merkfähigkeit werden im Förderunterricht eingesetzt.

Multimediale Lernprogramme sollen diese Arbeit nun unterstützen und erweitern. Die Möglichkeit, Töne und Bilder, Laute und Schriftzeichen miteinander zu verbinden, erleichtern und erweitern den Umgang mit dem Medium Computer. Das ideale multimediale Lernprogramm sollte in der Lage sein, die Schülerin oder den Schüler selbstständig durch den Lernprozess zu führen. Der Aufbau des Programms sollte so gestaltet sein, dass die Kinder und Jugendlichen ohne ständige Hilfe der Lehrerin oder des Lehrers zielgerichtet arbeiten können. Den Lernprozess unterstützende Hilfen und Rückmeldungen sollten vom Programm der Schülerin oder dem Schüler so zur Verfügung gestellt werden, dass Motivation entsteht und anhält. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass keine Überfrachtung mit Bildern, Tönen usw. den Lernprozess stört oder gar vom Wesentlichen ablenkt.

Natürlich eröffnet Multimedia ein größeres Potential an neuen Lernmöglichkeiten als einzelne Medien. Durch die lernpsychologisch fruchtbare Verknüpfung von Text, Bild, Ton und Bewegung verbunden mit interaktiven Handlungsmöglichkeiten kann Multimedia Lerninhalte differenzierter, individueller, schneller, anschaulicher, umfassender, gezielter und motivierender vermitteln und sinnliches und kognitives Lernen verknüpfen.

Lernspiele, Lernprogramme und Unterrichtsmaterialien aus dem PC zur Unterstützung und Vertiefung des Lernprozesses bringen jedoch nur dann die erwähnten Effekte, wenn die Programme medien- und anwendergerecht gestaltet sind. Es müssen Bedingungen vorherrschen, die es ermöglichen, Software im Unterricht einzusetzen. Unterricht bedeutet planvolles Tun, das sich an der Förderschule an örtlich erstellten Stoffplänen orientiert. So wird Software sowohl in Einzelfördersituationen ebenso eingesetzt werden, wie im Klassenverband, Software wird in AG's gebraucht werden können, ebenso wie bei der Förderung in Kleingruppen. Im Idealfall wird multimediale Software auch den Sachunterricht unterstützen, sowie Lernprozesse im Mathematik und im Deutschunterricht initiieren und unterstützen.

Die wenigsten multimedialen Softwaretitel orientieren sich am Lehrplan der Förderschule. Die Aufgabe des Förderschullehrers muss es nun sein, geeignete Software für den jeweiligen Unterricht zu beschaffen, deren Einsatz zu planen und sie sinnvoll einzusetzen.

Die Softwareerprobungsgruppe für Förderschulen erprobt nun seit 1,5 Jahren Software im Unterricht. Dabei wurde durch das Landesinstitut schon eine Vorauswahl getroffen. Die Software wurde nun in verschiedenen Unterrichtssituationen eingesetzt. Die verantwortlichen Lehrer protokollierten dabei, wie die Software bei den Schülerinnen und Schülern ankam, wie der fachdidaktische Aufbau der Software zu beurteilen ist, wie sich die multimediale Umsetzung darstellt, wie die multimedialen Elemente sich positiv auswirken, wo eventuell störendes Beiwerk zu sehen ist usw.. Die Ergebnisse wurden in kurzen, prägnanten Ausführungen festgehalten. Es muss bemerkt werden, dass alle Ausführungen subjektive Eindrücke der verantwortlichen Lehrer und Lehrerinnen darstellen. Sie erheben keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit und sind eventuell durchaus angreifbar. Wer also mit einer Beurteilung nicht einverstanden ist, wer andere Gewichtungen vornimmt, kann sich mit dem Landesinstitut in Verbindung setzen. Wer selbst eine Beurteilung abgeben möchte, wird hiermit aufgefordert, sich das Leerformular herunterzuladen. Alle von Pädagoginnen und

Pädagogen erstellte Begutachtungen werden auf den Seiten des Landesinstitutes veröffentlicht werden. Dabei darf es durchaus zu doppelten Beurteilungen kommen. Die Beurteilungen sollen es den Lehrerinnen und Lehrern erleichtern, Software im Unterricht einzusetzen.

Im folgenden soll zusammengefasst werden, welche einzelnen Aspekte es zu beachten gibt, wenn der Lehrer, die Lehrerin Lernsoftware begutachtet. Nicht alle Aspekte werden immer zu beachten sein, aber der Katalog kann eine Hilfe bieten beim Zugang zu multimedialer Lernsoftware:

Die Softwaretitel im Einzelnen

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Aus Fehlern lernen		Alter/Klasse Klassen 1-6
Klassifikation: Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Medienwerkstatt 75417 Mühlacker	Technische Voraussetzungen: Windows 3.1/95 (oder höher)	Preis: EL 78DM, SL199DM
Inhalt: Dieses Programm ermöglicht Lehrern und Schülern durch Lösen von Aufgaben eine genauere Analyse von Rechtschreibproblemen. Es stehen vier standardisierte Tests zur Verfügung. Das Programm analysiert die Fehler nach Gruppen und stellt das Ergebnis in anschaulicher Form zur Verfügung. Die Variante dieses Programms bietet neben den standardisierten Tests auch die Möglichkeit der Eingabe eigener Übungen (inkl. Tonaufnahmemöglichkeit) bietet.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Die Installation verläuft bei der Eingabe der Kennung etwas kompliziert. Bei richtiger Bildschirmauflösung (256 Farben bei 640x480 Bildpunkten) läuft das Programm optimal. Nach kurzer Übung ist die Benutzerführung geläufig.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Das Programm ist klar strukturiert ohne störendes Beiwerk. Die mitgelieferte Sprachausgabe ist gut verständlich. Bei eigenen Aufnahmen muss sehr auf deutliche Aussprache achten	
Schülerreaktionen:	Die Schülerinnen und Schüler arbeiten mit dem Programm, weil es klar strukturiert erscheint. Die Übungsphasen dürfen nicht zu lange sein. Durch die individuelle Darbietung erkennt der Schüler, die Schülerin, dass ihm, ihr dieses Programm helfen kann.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Es handelt sich um ein Rechtschreibprogramm mit ansprechenden Übungen bei sofortiger Fehlerrückmeldung. Die besondere Stärke des Programms liegt in der komfortablen Editiermöglichkeit eigener Texte mit der eigenen Stimme. Das Programm kann also ganz individuell, bzw. unterrichtsunterstützend und – begleitend eingesetzt werden. Das Programm wird für den schulischen Einsatz vorgeschlagen, weil es auf die Unterrichtsinhalte und auch auf bestimmte Fehlerschwerpunkte einzelner Kinder abgestimmt werden kann.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule, Bad Buchau

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Billi und Banni Interaktive Lesereise		Alter/Klasse Klasse 1-3
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik ✓ Lesen , Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: The Learning Company Tewi Verlag München	Technische Voraussetzungen: 486-er, Windows 3.1 und höher	Preis: 49,- DM
Inhalt: Der Hase folgt seinen Freunden auf der Straße des Lesens. Auf dem Weg durch die 20 Buchstabenländer lernt Sam das Lesen. Wörter werden meist ganzheitlich erfasst und dargeboten. Es gibt aber auch Übungen zur Lautsynthese.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Das Programm ist leicht zu installieren. Die Benutzerführung ist vorbildlich. Die Schülerinnen und Schüler kommen sehr schnell damit zurecht. Die Anfangssequenzen können durch Doppelklick oder Eingabetaste übersprungen werden. Das Programm kann jederzeit verlassen werden. Das Programm ist im Einzelunterricht, bzw. auch in Zweier-Gruppen mit zwei Kopfhörern einsetzbar.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die Oberfläche ist sehr kindgerecht gestaltet. Bild und Ton passen zueinander. Die Sprachsequenzen sind sehr gut verständlich.	
Schülerreaktionen:	Die Kinder arbeiten sehr gerne mit dem Programm. Es wirkt auch längere Zeit sehr motivierend. Beim Lesen kleiner Büchertexte kann das Kind seine eigene Stimme aufnehmen und auch wieder hören. Das wirkt sehr motivierend.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Bei Falschlösungen werden alle anderen Wörter vorgelesen, so dass das richtige beim 2. Versuch sicher gefunden wird. Dazu hört das Kind einen ermunternden Kommentar. Das Programm nützt die multimedialen Möglichkeiten gut. Unnötiges schmückendes Beiwerk ist nicht vorhanden. Ein Lernfortschritt wird für das einzelne Kind angezeigt und auch auf der Festplatte gespeichert. Das Kind muss die voreingestellte Prozentzahl erreichen um durch das Tor in die nächsten Buchstabenländer zu kommen. Wird 0% eingestellt, kann sich das Kind frei bewegen und die Buchstaben üben, die gerade im Leselehrgang dran sind. Auch für ausländische Kinder zwischen 6 und 10 Jahren, die noch wenig Deutsch verstehen, ist das Programm eine wirkungsvolle Hilfe.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule, Bad Buchau

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Diktat Deutsch 3. und 4. Schuljahr		Alter/Klasse 3. / 4. Schuljahr
Klassifikation Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Heureka-Klett	Technische Voraussetzungen: ab Win 95	Preis: 69.- DM
Inhalt: Das Programm bietet 14 Diktate für Klasse 3 der GS und 16 Diktate für Klasse 4 der GS. Länge der Diktate variiert zwischen ca. 45 und 111 Wörtern. Die Texte orientieren sich an Sachbezügen; keine Anhäufung bestimmter Rechtschreibprobleme. Nach Programmstart kann in einem Menüfenster der gewünschte Diktattext ausgewählt werden (angegeben werden Titel, Klassenzuordnung, Anzahl der Wörter); bereits verwendete Texte für diesen Schüler werden farbig markiert. Der Text wird nun einmal (Wiederholung möglich) vorgetragen, dann satzteilweise diktiert (Wiederholung und zurück) möglich. Schriftliche Hilfen werden nicht gegeben, Rechtschreibfehler werden akzeptiert.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Programminstallation über Installationsprogramm. Programmgruppe wird angelegt. Während Installation sind verschiedene Optionen einstellbar. Zum Betrieb ist die CD-ROM erforderlich. Kein Deinstallationsprogramm. Dem Programmpaket liegt ein ausführliches Begleitheft bei. Die verwendeten Symbole sind Windows-untypisch; ihre Bedeutung kann im Programm abgefragt werden. Der Bildschirmaufbau ist übersichtlich.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Themabedingt beschränken sich die multimedialen Inhalte auf Sprache und Ton. Die Oberfläche ist „kindgemäß“ und deswegen untypisch für Windows. Das Programmfenster nützt den Bildschirm (17“) nicht aus.	
Schülerreaktionen:	Da die verlangten Rechtschreibfertigkeiten relativ anspruchsvoll sind, scheiterten so gut wie alle SchülerInnen an der Komplexität der Texte. Für die meisten war die Erfahrung demotivierend.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Nach der Niederschrift kann der Text nochmals korrigiert werden, dann erfolgt die rechtschriftliche Auswertung durch das Programm. Fehler werden unterstrichen. Beim Überfahren mit der Maus wird die richtige Schreibweise eingeblendet. Erkennt werden vom Programm folgende Fehlerarten: Allgemein, Dehnung/Doppelung, s-ss-ß, Groß- Kleinschreibung, harte und weiche Mitlaute, Spezialfälle. Kommentar des Programms bei den meisten Fehlerarten: „Geschriebener und diktierter Text stimmen nicht überein. Präge dir die richtige Schreibweise bitte ein.“ Problematisch wird die Korrektur, wenn ein Wort vergessen, zusätzlich eingefügt oder ein Trennzeichen vergessen wurde. Alle nachfolgenden Wörter werden dann als falsch markiert.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Burgschule Nagold

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Duden - Rechtschreibung		Alter/Klasse 3. u. 4. Schuljahr
Klassifikation Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Dudenverlag	Technische Voraussetzungen: Windows ab 3.1; 8 MB RAM, SVGA; Soundkarte	Preis: 69.- DM
Inhalt: Im Rahmen einer Spielhandlung (Stadtrundfahrt) können verschiedene Stationen zur Rechtschreibung angefahren werden: Laute, Anlaute, Auslaute; Eigenschaftswörter, Namenwörter, Tunwörter; Wortstamm, Wortbaustein; Mitlauthäufung und Mitlautverdopplung; Spezialauftrag, Profitest, Geheiminfo. Das ganze verpackt in Übungen und Diktate; dazu eine Trainingshilfe für schwer zu schreibende Wörter. Zum Einprägen werden Merkhilfen und Übungshilfen angeboten. Ein Wörterbuch und ein Notizblock stehen zur Verfügung.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Programm ist von CD-ROM aus zu starten. Die Dokumentation ist ansprechend (auf CD-ROM, kein Handbuch). Die Benutzerführung ist komplex und teilweise schwer zu durchschauen.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die Übungen sind in eine Art Spielhandlung integriert. Multimediale Möglichkeiten werden ansatzweise ausgeschöpft.	
Schülerreaktionen:	Die SchülerInnen waren von der netten Oberfläche und der Spielhandlung angetan. Die Übungen selbst wurden weniger geschätzt; sie waren für die Mehrzahl der Kinder zu anspruchsvoll (Mittelstufe).	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Programm erwies sich in der Praxis im Mittelstufenbereich als viel zu schwierig. Die Motivation war am Anfang wegen der Spielhandlung hoch, ließ aber ziemlich schnell nach, als es ans eigentliche Üben ging. Die Häufung von Rechtschreibproblemen entspricht zumindest nicht der rechtschreib-didaktischen Richtung an unserer Schule (z.B.: eu-äu; harte-weiche Laute usw.). Die Bedienung war für die Schüler auch nach längerer Gebrauchszeit undurchschaubar. Durch Herumklicken mit der Maus landeten sie immer wieder in Programmbereichen, die nicht besprochen waren bzw. nicht geübt werden sollten. Für den Unterricht, in dem möglichst viele Kinder für kurze Zeit üben sollten, ist das Programm durch die spielerischen Elemente zu langwierig angesetzt.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Burgschule Nagold

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Hören – Sehen - Schreiben		Alter/Klasse Unterstufe – Mittelstufe, Förderunterricht
Klassifikation: Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Auditives u. visuelles Training	
Hersteller/Vertrieb: Eugen Traeger Lernsoftware	Technische Voraussetzungen: ab Win 3.1, CD-ROM	Preis: DM 99.-
Inhalt: Allgemein: Multimediales Schriftsprachtraining für Kinder und Erwachsene mit Schwächen im auditiven und visuellen Bereich. Programmteile: Hören und Schreiben (vorgelesenes Wort nachschreiben); Welches Wort stimmt? (richtiges Wort zum Bild auswählen); Bild zum Wort (richtiges Bild zum Wort auswählen); Bild zum Ton (richtiges Bild zum Geräusch auswählen); Bild-Memory (mit Ton); Sound-Memory (Geräusche oder vorgetragenes Wort)		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Installation war unter Win 95 problemlos. Übersichtliche Oberfläche, intuitive Programmführung (auch für Kinder). Vielfältige Einstellmöglichkeiten, die bei Namenseingabe mit abgespeichert und beim nächsten Aufruf unter diesem Namen automatisch eingestellt werden; ausführliche kontextsensitive Hilfe. CD-ROM wird bei Vollinstallation nicht zur Programmausführung benötigt. Einarbeitungsaufwand ist sehr gering, auch für Anfänger geeignet.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Bild als Grafik; klar gezeichnet Ton/Geräusche deutlich erkennbar Sprache ausgezeichnet verständlich	
Schülerreaktionen:	Die Kinder der Unterstufe (unsere Tester) sind sehr angetan von diesem Programm. Es überfordert sie nicht; die Bedienung ist einfach. Von allen beteiligten Kindern wird das Programm gerne und oft in der Freiarbeit und in der Mittagspause verwendet.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Sehr große, bereits mitgelieferte Auswahl an Wortlisten und zugehörigen Geräuschen bzw. gesprochenen Wörtern (erweiterbar mit eigenen Bild- und Tondateien). Viele Schwierigkeitsgrade sind einstellbar bzw. wählbar. Das Programm eignet sich hervorragend zum selbständigen Lernen. Das Fehlerprotokoll lässt sich ausdrucken oder am Bildschirm einsehen. Damit lassen sich alle Eingaben nachprüfen und Fortschritte belegen Methodisch zweifelhaft ist die Funktion „Buchstabieren“ (bei Fehlern, ganze Wörter); hier wäre das Lautieren angebrachter! (Kann als eigene Datei aber eingefügt werden).	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Burgschule Nagold

Stand: 4/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Mein erstes Lexikon		Alter/Klasse ab Unterstufe
Klassifikation: Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm ✓ Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik ✓ Lesen , Schreiben, Rechtschreiben Thema: Information zu verschied. Sachbereichen	
Hersteller/Vertrieb: Bibl. Institut & Brockhaus (auch: Dudenverlag)	Technische Voraussetzungen: ab Win 95	Preis: 98.- DM
Inhalt: „Mein erstes Lexikon“ ist ein multimediales Nachschlagewerk für Kinder (bis 99 Jahre). Die Themen repräsentieren eine Vielzahl an Sachbereichen. Komplexe Themen werden aufgeschlüsselt. Auswahlmöglichkeiten: Überraschung, Spiele, Blitzsuche, Hilfe, Ende als Bildsymbole. Überraschung: Zufälliges Angebot an lexikalischen Seiten. Spiele: 3 Auswahlmöglichkeiten: Rate mal: Zu einer Frage werden drei Antwortmöglichkeiten angezeigt; richtigen Begriff anklicken (falsche Lösungen werden optisch durch Bilder angezeigt). Buchstabieren: Angezeigt wird eine Abbildung und das zugehörige Wort, wobei ein Buchstaben fehlt. In eingblendeter ABC-Tafel muss der fehlende Buchstabe angeklickt werden. Wort wird auch vorgelesen. Geräusche: Nach Klicken auf ein neutrales Symbol wird ein Geräusch ausgegeben; richtige Identifikation mit Bild. Blitzsuche: Suche in alphabetischer Sortierfunktion oder durch Eingabe eines Suchbegriffes. Hilfe: Information zur Programmbedienung, Drucken, Kopieren. Der Zugang zu den Informationen ist mehrfach möglich. Am einfachsten durch Anklicken der ABC-Leiste am oberen Bildschirmrand; eine Übersicht der Angebote (mit Thumbnails) wird angeboten, durch Anklicken wird der gewählte Begriff präsentiert.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Installation: Über Installationsprogramm, Programmgruppe wird angelegt. Programmaufruf über Icon. Notwendig sind Lautsprecher. Die Bedienung ist kindgerecht über ansprechende Symbole gestaltet.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Der Aufbau ist übersichtlich und klar strukturiert. Neben einer fotorealistischen Bilddarstellung erscheint ein kurzer, prägnanter Text. Verschiedene Wörter sind als Links zu anderen Bildschirmseiten verwendbar. Zusätzlich kann man sich einzelne Wörter oder den gesamten Text vorlesen lassen. Direkter Ausdruck der Seite ist möglich (Farbdrucker sinnvoll). Über die Funktion Kopieren (in Hilfe) kann der Fensterinhalt in die Zwischenablage übernommen werden. „Mein erstes Lexikon“ nutzt alle multimedialen Möglichkeiten außer Videodarstellungen.	
Schülerreaktionen:	Wir haben noch selten ein Computerprogramm verwendet, an dem die SchülerInnen dermaßen ausdauernd und motiviert gearbeitet haben. Bei uns zählt es damit zu den Lieblingsprogrammen.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Auch Kinder der Unterstufe kommen mit der Programmbedienung schnell zurecht. Die Informationssuche ist wesentlich leichter als mit entsprechenden Buchlexika; als Vorform dazu ist es gut geeignet. Die Kinder können im Datenbestand „wühlen“ oder gezielt Information (z.B. unbekannte Begriffe oder zu Sachthemen) suchen. Viele Kinder haben sich ein eigenes „Sachbuch“ mit den Ausdrucken angelegt. Die Sachtexte eignen sich hervorragend als Leseübungsstoff.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Burgschule Nagold

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Fürst Marigor und die Tobis		Alter/Klasse Ab Klasse 3
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Cornelsen software	Technische Voraussetzungen: 486 win 95 8MB RAM	Preis:
Inhalt: Zeichentrickgeschichte, in der die Tobi-Kinder Ela und Alo eine gefährliche Aufgabe zu bewältigen haben. Dabei haben sie die Unterstützung der Hexe Lindenblatt. Fürst Marigor hat alle Tiere des Nordwaldes gefangengenommen (zu Steinen werden lassen). Um sie zu befreien, müssen zunächst Punkte gesammelt werden, damit man die herumliegenden Steine anklicken kann. Nach weiteren Aufgabenlösungen kann man Tiere und Fantasiewesen befreien, die einem manchmal mit wichtigen Hinweisen oder „Geschenken“ die man auf dem weiteren Weg brauchen kann, danken. Die meisten Aufgaben sind variierende Übungsformen zum Lesen und Schreiben. Der Wortschatz soll ab Klasse 2 Grundschule bewältigt werden. Einige Aufgaben verlangen logisches Denken, genaues hören oder sachkundliches Wissen.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Selbststartende CD, Installation auch für Schüler problemlos möglich. Übersichtlicher Wegweiser, der mit dem Schild „Üben“ in den Gebrauch der Maus einführt. Alles „kinderleicht“.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Grafik, Video und Sprache begeistern die Schüler. Das Suchen auf dem Bildschirm ist ihnen in der Regel von „Adventure-Spielen“ der Unterhaltungsbranche vertraut. Einige Aufgaben sind sowohl mit der Maus, als auch mit der Tastatur zu erledigen. Für tastaturkundige Schüler ein Vorteil. Unsere Schüler arbeiteten ausschließlich mit der Maus.	
Schülerreaktionen:	Einige Schüler der 7. Klasse waren über Wochen ganz erpicht auf das Spiel.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Einsatz an unserer Schule für Schüler ab Klasse 3. Manche Wörter sind relativ schwierig und schwächere Schüler brauchen die Hilfe von Freunden. Herausragendes Lernspiel, das idealerweise aber zu Hause gespielt werden sollte.	
Gesamturteil: für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	
Erprobungsschule:	Ivo-Frueth-Schule Oberndorf	Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Labyrinth der Wörter, Basis 5		Alter/Klasse ab Kl. 7
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug		Unterrichtsfach: Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:
Hersteller/Vertrieb: TheraSoft	Technische Voraussetzungen: 386 win 95 8MB RAM	Preis: 298,-
Inhalt: Interaktives Programm zur Behandlung rechtschreibschwacher Kinder. Rechtschreibtest mit Fehleranalyse und qualitativer Auswertung. Übungseinheiten, Training mit Karteikastensystem, Je CD Lizenz für 3 Anwender.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Für erwachsenen Anwender problemlos. Benutzerführung mit Ton ist nach wenigen Sitzungen nervtötend. Ton kann abgestellt werden. Bestätigung leider nur mit der Maus und nicht mit der Eingabetaste möglich. (sehr umständlich) Vorspann kann leider nicht umgangen werden. Handbuch ist sehr ausführlich und für Erwachsene gut verständlich.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Für ein Trainingsprogramm gute und klare Einteilung der Seite. Leider ist die Sprecherin manchmal weder über externe Lautsprecher noch über Kopfhörer klar zu verstehen.	
Schülerreaktionen:	Schüler beklagen sich über undeutliche Aussprache und über falsche Rückmeldungen. Der Kontrollausdruck durch den Lehrer belegt, dass der Schüler recht hatte. So etwas ist für schwache Schreiber entmutigend. Die Schüler empfinden, dass das Programm gegen sie arbeitet! Auch die Fehlerzählung erboste einen Schüler, der im Eingangstest „Demut“ statt „Wehmut“ schrieb, denn es brachte ihm 6 Fehler in der Kategorie „Sonstige“ ein.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	In der Übungsphase werden Wörter zu oft präsentiert. Trotz lernpsychologischer Überlegungen bringt es nichts, wenn sich das Kind nach der 3. Wiederholung innerlich sträubt! Basis 5 Hauptschule ist für mittlere und schwache Schüler unserer Förderschule (Programm wurde in Klasse 7 eingesetzt) eindeutig zu schwierig. Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt meiner Meinung nach nicht.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Eprobungsschule:

Ivo-Frueth-Schule Oberndorf

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Rechtschreib-Clic 1 Laute und Buchstaben unterscheiden

Alter/Klasse

Ab 2. Schuljahr GS
Ab Mittelstufe FÖS

Klassifikation:

✓ Lernspiel
Übe-, Trainingsprogramm
Datenbestände
Lernumgebung
Werkzeug

Unterrichtsfach:

✓ Mathematik
Lesen, Schreiben, Rechtschreiben
Thema: Harte und weiche Laute unterscheiden

Hersteller/Vertrieb:

SCHUBI Learnsoft

Technische Voraussetzungen:

Windows 3.x, Windows 9x, Windows NT
486 DX-2 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher
Grafikauflösung 640x480, 256 Farben
CD-ROM-Laufwerk mind. 4x-Speed

Preis:

49.--DM

Inhalt:

Schwierige Konsonantenverbindungen
Mit einfachen Einsetzübungen werden die Konsonanten B, P, D, T, G und K eingeführt. Das Kind lernt die Laute in jeder Position im Wort kennen. In einem weiteren Schritt wird die Lautunterscheidung trainiert. Es werden Rechtschreibregeln vermittelt sowie Merksätze und Eselsbrücken angeboten.
In einem dritten Schritt soll das Kind zeigen, dass es das erarbeitete Regelwissen anwenden kann.
Zuletzt wird der Lernstoff anhand von Wortdiktaten nochmals überprüft, bevor sich das Kind bei „Spaß und Spiel“ entspannen kann.
Merkseiten mit Tipps zum Ausdrucken lassen sich zu einem kleinen Nachschlagewerk zusammenfassen.

Unsere Eindrücke

Bedienung:

(z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)

Das Programm ist nicht selbst startend. Eine Installation ist nötig. Die CD wird zum Arbeiten benötigt.
Gut ist, dass es eine „Lernerdiskette“ gibt, auf der alles, was das Kind macht, gespeichert wird.
Die Benutzerführung ist gut.

Gestaltung:

(Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)

Ton, Text, Grafik und Sprache sind ok.

Schülerreaktionen:

Die Aufgaben sind eigentlich nett, aber das Arbeiten ist „soo langweilig“!
Die Anweisung „Schreibe auf ein Blatt Papier!“ wird von den Kindern nicht gemacht. Ebenso geht es mit der Anweisung „Lies die Wörter laut vor!“.

Bemerkungen:

(fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)

Abgesehen davon, dass es nicht gut für schwache Rechtschreiber/innen ist, bestimmte Fehlerschwerpunkte zu üben ist das Programm ohne Pfiff gemacht. Es macht den Kindern keinen Spaß, damit zu arbeiten.
Die multimedialen Möglichkeiten werden ungenügend genutzt.

Gesamturteil für die Förderschule

✓ sehr empfehlenswert
gut geeignet
geeignet
weniger geeignet

Erprobungsschule:

Förderschule Bad Buchau

Stand: 3/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Fit in Deutsch: Rechtschreibung - 4.Klasse		Alter/Klasse FÖS ab Klasse 5
Klassifikation: Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Lernwörter (Grundwortschatz) üben	
Hersteller/Vertrieb: KHS KNOW HOW SYSTEMS München Lützenkirchenstr.30	Technische Voraussetzungen: Windows 95,98,NT, CD – ROM – Laufwerk, Soundkarte optional (für FÖS jedoch wichtig), Drucker	Preis: 39,95DM
Inhalt: Die Lernwörter des Grundwortschatzes werden in Lernwortgeschichten präsentiert und in spielerisch gestalteten Übungen trainiert. Das Programm erkennt Rechtschreibschwächen und lässt falsche Schreibweisen nicht zu. Am Ende jeder Lernwortgeschichte kann der Leistungsstand in einem Test überprüft und als „Zeugnis“ ausgedruckt werden. Alle Übungen können als Arbeitsblätter ausgedruckt werden (reiner Bildschirmausdruck mit hohem Farbverbrauch). Im Hauptmenü finden wir: Übungen Karteikasten (Hier können die falsch geschriebenen Wörter geübt werden.) Grundwortschatz (Der Grundwortschatz der Klasse wird geübt. Die Hilfen werden gesprochen.) Eigene Lernwort - Pakete (Hier können nur Wörter aus dem vorhandenen Grundwortschatz zusammengestellt werden) Abschlussprüfung		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Keine Installation; Direktstart von der CD – ROM Die Benutzerführung ist sehr gut (gemacht mit <i>macromedia</i>). Die Menüs sind übersichtlich. Anweisungen können gelesen und gehört werden.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Das Programm ist ansprechend optisch gestaltet. Die Sprache ist sehr deutlich.	
Schülerreaktionen:	Das Programm strengt die Kinder teilweise sehr an, was aber gut ist. Der spielerische Faktor ist nicht vorhanden. Das Video, das jederzeit abgespielt werden kann, erklärt zwar, dass Rechtschreiben wichtig ist und zeigt, dass Mädchen wohl die besseren „Rechtschreiber“ sind, aber es wird nur einmal angeschaut, weil es langweilig ist.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Es fehlt ein Übungsteil, bei dem die Wörter nur akustisch angeboten werden.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet ✓ geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule Bad Buchau

Stand: 3/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Labyrinth der Wörter Basis 1		Alter/Klasse Bis Klasse 5 (an der Förderschule bis Klasse 7)
Klassifikation Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Thera Soft GmbH	Technische Voraussetzungen: Ab 486 PC 66 MHz, 8 MB RAM Windows95, Windows NT	Preis: 298,- DM
Inhalt: Das Programm ist als Basisprogramm 1 ein Trainingsprogramm für rechtschreibschwache Grundschul Kinder. Das Programm übt falsch geschriebene Wörter sehr genau, z.B. mit Wortaufbauübungen. Sie werden in Zeitabständen von 1, 2, 3, 5, 8, 13 und 22 Tagen insgesamt sechsmal nach dem Karteikastensystem wiederholt, bis sie als „gekonnte Wörter“ gespeichert werden. Das Kind übt nur die Wörter, die es nicht im Gedächtnis behalten hat. Eine Fehleranalyse und ein ebenfalls ausdrückbarer „Rechtschreibquotient“ geben Aufschluss über die Leistung und den Fortschritt des Kindes.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Es ist einfach zu bedienen und die Kinder können selbständig mit dem Programm arbeiten. Das Kind schreibt zuerst ein Testdiktat. Dann werden die falsch geschriebenen Wörter sehr eingehend geübt. Unter dem Namen des Kindes werden alle Fehler und Ergebnisse für weitere Übungen gespeichert. Das Handbuch gibt gut verständliche Hilfen.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die Oberfläche des Programms ist klar strukturiert, wirkt aber wenig motivierend.	
Schülerreaktionen:	Die Schüler arbeiten nicht sehr begeistert mit dem Programm. Vor allem schwache Schüler und Schülerinnen sind dann sehr schnell frustriert, wenn sie immer dieselben Wörter üben müssen.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Für die relativ schwachen Förderschüler dauert die tägliche Übungszeit länger als eine halbe Stunde, wenn sich das Einschalten des Rechners lohnen soll. Sie machen mehr Fehler als Grundschüler und werden dadurch zu langem, intensivem Üben gezwungen. Der Einsatz des Programms ist in der Förderschule ab der Mittelstufe möglich. Es muss jedoch genau darauf geachtet werden, ob die verlangten Wörter nicht zu schwierig sind. Das ist sehr leicht der Fall. Das Interesse erlahmt dann sehr schnell. Auch leistungsfähigere Förderschüler finden das Programm sehr bald langweilig, weil ihnen viel Ausdauer abverlangt wird und auf motivierende Elemente im Programm bewusst verzichtet worden ist. Der hohe Preis von ca. 300 DM ist für ein reines Rechtschreibprogramm recht hoch.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet ✓ geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule, Bad Buchau

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
CESAR Schreiben 1.0		Alter/Klasse Ab Klasse 3 FS; nach Anweisung auch in der Einzelarbeit nutzbar
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm ✓ Datenbestände ✓ Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: CES – Verlag Heidelberg	Technische Voraussetzungen: WIN 95/98/NT, 16 Mb, 16 Bit Farben bei 800 x 600	Preis: 198,- DM
Inhalt: Das Programm will vermittels eines spielerischen Ansatzes auditive und visuelle Wahrnehmungsfähigkeit trainieren. Die spielerische Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand steht im Vordergrund. Das Programm kann wie ein Baukastensystem eingesetzt werden – es handelt sich um voneinander unabhängige Spiele: Silben abhören und schreiben; Buchstabendiktat Wortbilder spielerisch einprägen; Aufbauübungen. Ähnliche Worte erkennen/verändern (optisch und akustisch=.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Sowohl Installation wie Bedienung sind einfach und ohne Vorkenntnisse durch zu führen. Die Benutzerführung im Programm ist gut.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die Aufmachung des Programmes ist erfreulich klar gegliedert. Es gibt keine unnützen Animationen (Weder optisch noch akustisch). Die Oberfläche ist für verschiedene Alterstufen ansprechend gestaltet.	
Schülerreaktionen:	"Macht Spaß"	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	In dem Programm werden Grundlagen des Lesens und Schreibens vertieft (NICHT grundlegend vermittelt!!). Vorausgesetzt werden Formenkenntnis sowie auditives wie visuelles Differenzierungsvermögen. Basale Grundfertigkeiten werden nicht trainiert. Sehr positiv: Das Programm legt eine Datenbank der Benutzer mit Auswertung an.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Hasenbergsschule, Stuttgart

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Blitzrechnen 3. und 4. Schuljahr		Alter/Klasse 3. und 4. Schuljahr
Klassifikation Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Heureka Klett	Technische Voraussetzungen: ab Windows 3.1, Apple Mac OS	Preis: 58,- DM
Inhalt: Alle Themenbereiche des Lehrplanes der GS des Faches Mathematik: Grundrechenarten; Halbieren; Verdoppeln; Zählen in Schritten; Einmaleins; Überschlagsrechnen		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Die Installation ist einfach; zur Bedienung ist es ratsam, sich das beiliegende Booklet und die Hilfe anzusehen.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die multimedialen Möglichkeiten werden – wahrscheinlich themabedingt – nicht ausgenutzt.	
Schülerreaktionen:	Die Begeisterung der SchülerInnen für dieses Programm hielt sich in Grenzen (s.u.).	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Anforderungsniveau ist für die Schüler/innen der Mittelstufe der Förderschule zu hoch. Es lässt sich durch die Lehrkraft nicht anpassen. Bereits die Themenformulierung auf der reinen Wortebene, die gelesen werden muss und ohne verdeutlichendes Beispiel geboten wird, erschwert den Schüler/innen der Förderschule eine selbstbestimmte Auswahl. Selbst die als Hilfe vorgesehenen "Veranschaulichungen" sind so abstrakt, dass sie ihre Funktion nicht erfüllen können. Auch die Präsentationsform, die als ruhig und übersichtlich angepriesen ist, birgt zu viele Ablenkungspunkte. Rechenhilfen werden nicht geboten, - die Präsentation ist eine Luxusausgabe von Kästchenrechnen auf dem Bildschirm. Motivierende Zusätze fehlen, außer dem Wettbewerb, der aber nur für sehr gute Schüler/innen in Frage kommen könnte. Als Übungsform zu Hause bei entsprechendem Können durchaus zu empfehlen. Eventuell auch im Förderbereich der Oberstufe der Förderschule?!	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Burgschule Nagold

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

DUDEN, Prozente - Zinsen - Dreisatz		Alter/Klasse 7. – 9. Klasse
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug		Unterrichtsfach: ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:
Hersteller/Vertrieb: Duden-Verlag Mannheim	Technische Voraussetzungen: 486 Windows ab 3.1 / Mac ab 7.5 16 MB RAM	Preis: 69,-
Inhalt: Lehrgang und Übungsaufgaben zum Titel Ein „Handbuch“ fasst das Wesentlichste zu Dreisatz, % und Zins zusammen. Ein Taschenrechner mit Notizblock hilft bei den Lösungen. In jedem Themenbereich gibt es einen Lehrgang und Übungsaufgaben. Im Tower ist das jeweils persönliche Stärkenprofil abzurufen.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Programm ist selbst startend, Installation auch von Schülern ohne Probleme möglich. Nick ist ein hervorragender Führer. Er begleitet die Schüler und erklärt Abläufe. Er ist über ein Handy zu erreichen. Mit dem Hubschrauber wird man zu den Übungsplätzen gebracht. Auswahl trifft man über den Kompass, der auch den Zugang zum „Tower“ ermöglicht. Der Vorspann, Nicks Erklärungen und Abspann sind durch Doppelclick abzukürzen. Handbuch wäre überflüssig.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die Oberfläche ist ansprechend, die Benutzerführung anwenderfreundlich.	
Schülerreaktionen:	Schüler waren wegen des Schwierigkeitsgrads der Aufgaben frustriert.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Thema ist nur für besonders leistungsfähige Förderschüler geeignet. Selbst „leichte Aufgaben“ stellten unsere Schüler vor oft unlösbare Probleme. Schulen mit Hauptschulfremdenprüfung könnten aber ein tolles Programm bekommen.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Ivo-Frueth-Schule Oberndorf

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Blitzrechnen, (CD-ROM) Kopfrechnen 1.+2. Sj.		Alter/Klasse Klassen 1/2
Klassifikation: ✓ Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Heureka - Klett	Technische Voraussetzungen: 486-er, 8MB RAM, ab Windows 3.1	Preis: 58,- DM
Inhalt: Rechenoperationen werden systematisch trainiert. Geübt wird für Klasse 1: Orientierung im Zahlenraum bis 20, Vertiefung des Zahlbegriffs durch Zerlegen und Ergänzen, Addition und Subtraktion, Verdoppeln und Halbieren, Zählen in Schritten, 1x 1 durch Addieren, für Klasse 2. die gleichen Operationen wie für Klasse 1, nur im Zahlenraum bis 100. Dazu kommt Zerlegen, Multiplikation und Quadratzahlen		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Die Installation läuft ohne Probleme ab. Die Bedienung ist nach kurzer Übung einfach	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Blitzrechnen läuft auch ohne Soundkarte, weil die multimedialen Vorteile des Rechners nicht genutzt werden, d.h. es wird nicht mit Sprache gearbeitet.	
Schülerreaktionen:	Am Anfang sind die Kinder motiviert. Es fehlen aber Bestätigungen und Rückmeldungen, was es sehr schnell langweilig macht. Nur für kurze und gezielte Übungsphasen geeignet.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Gut strukturiertes Drill- and Practice – Programm ohne Hilfefunktion. Nur für das Üben von gelerntem Stoff geeignet. Für den schulischen Einsatz geeignet, weil keine Animationen und Spielphasen vorhanden sind und so den Kindern die volle Übungszeit zur Verfügung steht. Das gezielte Üben von genau definierten Lernbereichen z.B. einzelne 1x1 Reihen, oder z.B. „Operationen im Zahlenraum bis 100 mit einstelligem Operator ohne Zehnerübergang“ ist jedoch nicht möglich.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule, Bad Buchau

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Billi Bannis interaktive Rechenreise		Alter/Klasse Klasse 1-4 5 - 9 Jahren
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: The Learning Company Tewi Verlag München	Technische Voraussetzungen: ab: 486/33 MHZ mit 8 MB RAM Windows 3.1, Mac	Preis: 49,- DM
Inhalt: Die interaktive Rechenreise ist ein Mathematikprogramm mit den Teilen: Addition, Brüche, Maße, Multiplikation und Formen. Die Kinder treten mit Mathilde Maus und Katze Tallycat, die Suche nach dem Rechenzauberer an und kommen so durch zehn verschiedene Rechenländer. In diesen Ländern lernen die Kinder so das Erkennen verschiedener geometrischer Figuren, addieren und subtrahieren, schätzen von Längen, einfaches Bruchrechnen, Multiplikation, rechnen mit Hundertern, Zehnern und Einern.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Das Programm ist leicht zu installieren und sehr benutzerfreundlich. Wir finden jeweils 2 Stufen: Eine relativ leichte Einführung und später anspruchsvollere Übungen. Positiv: Bei Falschlösungen wird sofort eine Hilfe durch Sprache gegeben, z.B. bei Addition/ Subtraktion „Das ist zu wenig“ . Zudem werden die angeklickten Mengen akustisch benannt. Negativ: Extreme im Schwierigkeitsgrad.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Das Programm ist grafisch ansprechend gestaltet. Die Tonsequenzen sind gut und deutlich zu verstehen. Die Benutzerführung ist sehr gut. Die Kinder kommen schnell damit zurecht.	
Schülerreaktionen:	Mit der einfachen Stufe arbeiten die Kinder gerne mit dem Programm. Wenn es zu schwierig wird reagieren sie frustriert und verlieren schnell die Lust am Weiterarbeiten.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Falsche Strukturen: Es werden nicht nur 10 in einer Reihe dargestellt, sondern auch 11, 12, 13 usw. ohne die 10 irgendwie zu strukturieren. Das Minuszeichen ist zu kurz. Ein schwerer Fehler ist beim 1x1 zu finden. Abgesehen davon, dass das Mal-Zeichen ein x ist, wurde Multiplikator und Multiplikand verwechselt. So wird aus der Plusaufgabe 3+3= die Malaufgabe 3x2= .Möglicherweise sagt der Amerikaner (das Programm stammt wohl ursprünglich aus den USA) hier „3 zwei mal genommen“. Das ist sehr schade, weil auch beim Malnehmen die Hilfe bei Falschlösungen sehr gut sprachlich gegeben wird: „Zähle nocheinmal. Ich glaube, da sind nicht genug Beine auf der Bühne!“	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet ✓ geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule, Bad Buchau

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Mathe-Clic bis 1000 Zahlenrechnen		Alter/Klasse Ab 3. Schuljahr GS Ab Mittelstufe FÖS
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Aufgaben im Zahlenraum bis 1000	
Hersteller/Vertrieb: SCHUBI Learnsoft	Technische Voraussetzungen: Windows 3.x, Windows 9x, Windows NT 486 DX-2 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher Grafikauflösung 640x480, 256 Farben CD-ROM-Laufwerk mind. 4x-Speed	Preis: 49.--DM
Inhalt: Zahlenrechnen im Zahlenraum bis 1000 Orientierung im Zahlenraum, Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Aufgaben - Mix Begleitet von „Stiftli“ erarbeiten die Kinder den Zahlenraum bis 1000. Die Aufgaben werden mit Bildern unterstützt, die das Verständnis erleichtern sollen		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Das Programm ist nicht selbst startend. Eine Installation ist nötig. Die CD wird zum Arbeiten benötigt. Gut ist, dass es eine „Lernerdiskette“ gibt, auf der alles, was das Kind macht, gespeichert wird. Die Benutzerführung ist gut.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Ton, Text, Grafik und Sprache sind ok.	
Schülerreaktionen:	Die Schüler/innen finden das Programm „ätzend“. Sie arbeiten sehr ungern damit.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Die Rechnungen sind ausgefallen. Es sind immer viel gleicher Art, was für schwache Rechner „Gift“ ist. So können sich falsche Strategien einschleichen. Wenn eine andere Aufgabenart folgt, passt die lange angewandte Strategie nicht mehr und das Kind wird verunsichert. Eine Hilfe wird nicht auditiv gegeben, sondern es erscheint ein hochtrabender, für Förderschüler schwer zu verstehender Hilfetext.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule Bad Buchau

Stand: 3/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Mathe-Clic bis 1000 Sachaufgaben		Alter/Klasse Ab 3. Schuljahr GS Ab Mittelstufe FÖS
Klassifikation: Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Sachaufgaben im Zahlenraum bis 1000	
Hersteller/Vertrieb: SCHUBI Learnsoft	Technische Voraussetzungen: Windows 3.x, Windows 9x, Windows NT 486 DX-2 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher Grafikauflösung 640x480, 256 Farben CD-ROM-Laufwerk mind. 4x-Speed	Preis: 49.--DM
Inhalt: Sachrechnen im Zahlenraum bis 1000 Längenmaße, Gewichte, Hohlmaße, Geld, Uhrzeit, Kalender Begleitet von „Stiftli“ erarbeiten die Kinder den Zahlenraum bis 1000. Die Aufgaben werden mit Bildern unterstützt, die das Verständnis erleichtern sollen. Die Sachsituationen sind dem Alltag der Kinder entnommen: Fahrplan – Fernsehen – Wetterprognose – Kalender – Tiere – Wasser – Verbrauch beim Duschen u.v.m.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Das Programm ist nicht selbst startend. Eine Installation ist nötig. Die CD wird zum Arbeiten benötigt. Gut ist, dass es eine „Lernerdiskette“ gibt, auf der alles, was das Kind macht, gespeichert wird. Die Benutzerführung ist gut.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Ton, Text, Grafik und Sprache sind ok.	
Schülerreaktionen:	Der etwas dämlich wirkende Anfangstext wird vorgelesen. Die Schüler finden das „ätzend“. Der Text bei der Hilfe wird dagegen nicht vorgelesen. Er ist aber in sehr kompliziertem Deutsch verfasst und für unsere Schüler/innen nicht leicht zu erfassen. Es müssen immer Nebenrechnungen gemacht werden; sonst sind die Aufgaben nicht zu bewältigen.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Programm ist geeignet für Kinder, die in hohem Maße bedeutungserfassend lesen können. Umwandlungen von Maßen (cm in m) sind keine Sachaufgaben, auch wenn sie in Text gekleidet sind, z.B.: Wieviel cm sind 2 m?	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule Bad Buchau

Stand: 3/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Mathe-Clic bis 100, mit 1x1 Zahlenrechnen		Alter/Klasse Ab 2. Schuljahr GS Ab Mittelstufe FÖS
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach ✓ Mathematik: Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Aufgaben im Zahlenraum bis 100	
Hersteller/Vertrieb: SCHUBI Learnsoft	Technische Voraussetzungen: Windows 3.x, Windows 9x, Windows NT 486 DX-2 66 MHz, 16 MB Hauptspeicher Grafikauflösung 640x480, 256 Farben CD-ROM-Laufwerk mind. 4x-Speed	Preis: 49.--DM
Inhalt: Zählen bis 100 Addieren/Subtrahieren Das kleine Einmaleins (Multiplizieren/Dividieren) Begleitet von „Stiftli“ erarbeiten die Kinder den Zahlenraum bis 100. Die Aufgaben werden mit Bildern unterstützt, die das Verständnis erleichtern sollen		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Das Programm ist nicht selbst startend. Eine Installation ist nötig. Die CD wird zum Arbeiten benötigt. Gut ist, dass es eine „Lernerdiskette“ gibt, auf der alles, was das Kind macht, gespeichert wird. Die Benutzerführung ist gut.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Ton, Text, Grafik und Sprache sind ok.	
Schülerreaktionen:	Die Schüler/innen finden das Programm langweilig. Das Budenberg - Programm sei dagegen spannend. Ein Bild zur Belohnung ist schwach.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Der Begriff „Mal“ wird zur Einführung gut erklärt. Auch die Hilfe ist teilweise gut (gute Vorschläge: „Zehnerzahlen haben immer eine Null am Schluss“ oder „Sage die x-Reihe laut auf“). Das kl. 1x1 „Was passt?“ ist leicht durch Raten lösbar. Beim 2. Fehler erscheint schon die richtige Lösung. Das ist zu früh! Nur motivierte Förderschüler versuchen die Aufgaben richtig zu lösen. Jedes Schulbuch ist ansprechender, nur ohne Selbstkontrolle. Die multimedialen Möglichkeiten werden nicht genutzt.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule Bad Buchau

Stand: 3/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Schlaubär im Straßenverkehr		Alter/Klasse 1-3 (Unterstufe)
Klassifikation: ✓ Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben ✓ Heimat- und Sachunterricht ✓ Verkehrserziehung	
Hersteller/Vertrieb: Westermann Lernspielverlag Braunschweig	Technische Voraussetzungen: Windows ab 3.1/Windows 95 ff, ab 486er PC, 8 MB RAM, 16 Bit Soundkarte, CD-ROM Laufwerk	Preis: 49 DM
Inhalt: Schlaubär im Straßenverkehr“ ist ein Übungs – und Lernprogramm mit dem Kinder ab 5 Jahren richtiges Verhalten im Straßenverkehr theoretisch erarbeiten können. „Schlaubär“ führt mit seinen Freunden Lisa und Rolf durch das einfach aber anschaulich aufgebaute Programm. Im Verkehrsbuch werden acht Lernszenen (Verkehrszeichen, verkehrssicheres Fahrrad, Farben im Straßenverkehr, Problemsituationen, Überqueren der Straße, Verhalten im Auto) vorgestellt und erläutert, die im Spiel abwechslungsreich wiederholt und gefestigt werden. Ein Malbuch und ein Verkehrszeichen- Memory sind zusätzlich vorhanden.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Geringe Systemanforderungen; geringe Kenntnisse vom Benutzer gefordert. Die Bedienung des Programms ist einfach.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Der Bildschirmaufbau ist klar und übersichtlich, die optische Darstellung klar und nicht überladen.	
Schülerreaktionen:	„Schlaubär“ redet sehr viel (Anklicken und Zuhören), was Förderschulkinder rasch zum Aussteigen aus dem Programm veranlasst. Zudem müssen die Aufgaben nicht erledigt werden, um weiterzukommen.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Programm kann in der Förderschule in der Unterstufe eingesetzt werden. Da es bei der Verkehrserziehung um das Einüben verkehrsgerechten Verhaltens geht, kann nur bedingt am Computer gearbeitet werden. Das Üben in wirklichen Situationen ist wesentlich effektiver. Das Programm ist für den schulischen Einsatz nur als Ergänzung zum Verkehrsunterricht brauchbar. Für den häuslichen Einsatz ist es zu empfehlen, weil es nicht viel kostet.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	
Erprobungsschule:	Förderschule Bad Buchau	Stand: 3/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Mit Alex auf Reisen: In die Wüste		Alter/Klasse ab 9, Förderschule ab Klasse 7
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm ✓ Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben ✓ Thema: Fremde Länder und Kulturen: Wüsten	
Hersteller/Vertrieb: Justus Perthes Verlag Gotha	Technische Voraussetzungen: Win 95/98, 468, 8 MB RAM, 10 MB Festplattenspeicher, CD-ROM, 68040, Mac OS System 7.02, 8 MB RAM, CD-ROM	Preis: 69,- DM
Inhalt: Mit diesem Lernspiel soll die Wüste Sahara erkundet werden. Dazu benutzt das Programm 15 unterschiedliche Spiele, eine interaktive Grafik mit allen Wüstenarten, 3 Lernvideos, einen virtuellen Pyramidenbesuch, erzählte Märchen, ein Lexikon, Fotos, Grafiken und Ausmalbilder. 120 Minuten Sprechtext sind zudem auf der CD enthalten.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Einfache Installation. Bedienung des gesamten Programmes braucht individuelle Einführung und Betreuung!!	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Ansprechend und übersichtlich. Video – Fenster gewohnt klein!	
Schülerreaktionen:	"Das Spiel können keine Kinder ab 8 machen. Nur wenn Vater oder Mutter hilft. Es gibt sehr schwierige Fragen. Ein Erwachsener muss helfen!" (Klasse 7)	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Z.T ansprechend gestaltetes Lernprogramm, das aber (wie jedes Lernspiel) zum wahllosen Klicken verleitet. Ohne individuelle Anleitung ist das Spiel in der Sfl nicht einsetzbar. Sehr gute Sprachkenntnisse sind Voraussetzung!!	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Hasenbergsschule, Stuttgart

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Oscar, der Ballonfahrer, entdeckt den Bauernhof		Alter/Klasse ab Klasse 4 FöS
Klassifikation ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach Mathematik ✓ Lesen, Schreiben , Rechtschreiben ✓ Thema: Heimische Pflanzen und Tiere	
Hersteller/Vertrieb: Tivola	Technische Voraussetzungen: ab Win 95	Preis: 69.- DM
Inhalt: Multimediales Lernprogramm zu: Bauernhof; Tiere; Pflanzen; Nahrungsketten; Ernährungsgewohnheiten; Jahreszeiten; Kennzeichen der Jahreszeiten; Brutgewohnheiten; Nahrungsmittelproduktion; Wortschatzerweiterung; Tierfamilie; Tierfamilienamen; Koch - Rezepte; Gesunde Ernährung; Tierlaute:		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Techn. Probleme wurden nicht festgestellt. Das Programm ist selbsterklärend, die Steuerelemente sind nach kurzer Zeit von den Schüler/inne/n beherrschbar. Installation erfolgt problemlos über "Ausführen - setup.exe", es wird eine eigene Programmgruppe angelegt mit Start - Desktop - Verknüpfungssymbol und Deinstallationsbefehl, der ebenso problemlos funktioniert. Das Programm ist jederzeit problemlos über einen "Ausgangspfeil" zu beenden, - Zwischenergebnisse können abgespeichert werden. Die "drag and drop-Funktion" entspricht den Windowsgewohnheiten.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Durch die multimediale Präsentation ist es den Kindern möglich, sich selbst auf Erkundungstour auf dem Bauernhof zu begeben, was sonst nur in weit geringerem Maße möglich ist bzw. nur mit großem Aufwand. Natürlich kann es einen echten Besuch nicht ersetzen, aber es ist eine hervorragende Vorbereitung bzw. Nachbereitung, oder auch ein zeitweiliger Ersatz. Der Tast- und Geruchssinn sind selbstverständlich über das Programm nicht zu erreichen.	
Schülerreaktionen:	Die Akzeptanz bei den Schüler/inne/n war ausgesprochen gut,- sie waren hochmotiviert, auch über einen längeren Zeitraum mit diesem Programm zu lernen.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Programm ist geradezu beispielhaft in der Nutzung der multimedialen Möglichkeiten: ob Tierstimmen, sprachliche Erklärungen, animierte Darstellungen oder graphische, bis hin zur Aktivierung der Selbsttätigkeit sowohl am PC wie zusätzlich (z.B. Kochherd),- alles wird inhaltsbezogen, variabel eingesetzt. Besonders geeignet für Freiarbeits- und Freizeitbereich, aber auch mit speziellen Arbeitsaufträgen ergänzt im Biologie - bzw. Sachunterricht. Das Programm wurde in Einzelsituationen (Freiarbeit) den Kindern nahegebracht. Es ist möglich, das Programm als motivierenden Einstieg zu den diversen Themen zu benutzen oder auch begleitend als ergänzende Informationsquelle. Auch als Überprüfungsmedium ist es im Nachhinein anwendbar.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	
Erprobungsschule:	Burgschule Nagold	Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Die Stadt im Mittelalter		Alter / Klasse 7. und 8. Klasse
Klassifikation: ✓ Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm ✓ Datenbestände Lernumgebung Werkzeug		Unterrichtsfach: Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben ✓ Thema: Mittelalter (Wir suchen Zeugen der Vergangenheit)
Hersteller/Vertrieb: MicroMediaArts GmbH Köln	Technische Voraussetzungen: Win ab 3.1 486 ab 33Mhz mind. 4MB RAM	Preis: 99,- DM
Inhalt: Die Alltagswelt der Menschen in einer mittelalterlichen Stadt wird spannend und interaktiv vermittelt. Themen sind: Unterschied Stadt / Land; Stadtentwicklung; Herrschaft in den Städten; Stadtrecht; Marktrecht; Bevölkerungsentwicklung; Familie; Rolle der Frau; Wasserversorgung; Abfallentsorgung; Essen und Trinken; der Wald; Kaufleute; Handwerker; Bettler; Strafvollzug; Feiern; Minnesänger; Kirche, Tod und Jenseitsvorstellungen; Aberglaube und Hexenverfolgung.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Installation durch Schüler problemlos möglich. Umstellung der Auflösung ist für unsere PC-Bildschirme notwendig (leider). Navigation über Leiste (zur Stadt, zur Wohnung; zum Markt; zur Bibliothek) In der Bibliothek Alphabetischer Index und Themenübersicht sowie Einstellungen zum Ton. Alles ganz einfach!	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Außergewöhnlich gut gemacht. Texte werden deutlich gesprochen. Fachbegriffe können im Unterricht aufgegriffen werden. Besonders spannend ist die Navigation über das Rätsel (eine mittelalterliche Kriminalgeschichte) die für unsere Schüler allerdings sehr schwierig war.	
Schülerreaktionen:	Manche Schüler störten sich an der Musik, die mittelalterliche Stimmung aufgreift. Ansonsten aber großes Interesse an den sehr detailreichen Bildern und an den Thementexten, die durch Bildmaterial sehr gut illustriert werden.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Dieses Programm sollte an keiner Förderschule fehlen.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Ivo-Frueth-Schule Oberndorf

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Der Mensch, glasklar (2. Auflage)		Alter/Klasse Ab Klasse 7
Klassifikation: Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm ✓ Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben ✓ Thema: Der Mensch und sein Körper (Sinnesorgane, Atmung und Kreislauf)	
Hersteller/Vertrieb: MegaSystems, Delmenhorst	Technische Voraussetzungen: 386 Windows ab3.1 8MB RAM	Preis: 49,- DM
Inhalt: Eine Vielzahl von 3-D Bildern und Animationen zum Aufbau und zu Funktionen von Systemen und Organen des Körpers stehen zur Verfügung.: Atmung, Blutkreislauf, endokrines System, Gehirn, Haut, lymphatisches System, Muskulatur, Nervensystem, Nieren, Sinnesorgane, Skelett, Verdauung, Zellen. Zusätzlich gibt es eine Lexikon- und Textfunktion. Die Texte sind über ein Hypertextsystem verlinkt.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Alles ganz einfach, für alle Schüler intuitiv zu bedienen. Dies gilt auch für die Installation. Kein Handbuch (wäre auch überflüssig!)	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die Bilder sind für Förderschüler gut zu erkennen. Insbesondere die Animationen (z.B.:Herzfunktion), die sich bildweise bewegen lassen, sind besonders anschaulich. Ein- und Ausblenden der Beschriftung ist gut gelöst.	
Schülerreaktionen:		
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Die Texte, die man sich vorlesen lassen kann, sind für viele unserer Schüler zu komplex. Textausdruck ist möglich. Leider keine Übernahme in eine Textverarbeitung um die Texte schülergerecht umzuschreiben. Zum Einsatz mit Datenprojektor ist die CD hervorragend geeignet.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Ivo-Frueth-Schule Oberndorf

Stand: 2/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

AUDIO I		Alter/Klasse Vorschule bis Mittelstufe, Auditive Förderung
Klassifikation: ✓ Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach: Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben ✓ Thema: Auditive (auch visuelle) Wahrnehmung	
Hersteller/Vertrieb: Eugen Traeger Lernsoftware	Technische Voraussetzungen: ab Win 3.1, CD-ROM	Preis: DM 138.-
Inhalt: Geräusche kennenlernen (Tiere, Alltag, Maschinen, digitale Folgen u.a.m.); Zuordnung Bild (Wort) zu Ton/Geräusch; Identifizieren von Geräuschen; Übereinstimmung von Bild/Wort zu Geräusch; Auditives Gedächtnis, Reihungen verschiedener Tonfolgen; Richtungshören, laut-leise; Ton-Bild-Zuordnung		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Installation über Setup-Programm; keine Probleme unter Win 95. Menüführung über Wort und Bild, kindgerecht. Genügend ausführliche und verständliche Hilfe, kontextsensitiv. CD-ROM wird bei Vollinstallation zur Programmausführung nicht benötigt. Einarbeitungsaufwand für Lehrkräfte ist gering.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Grafisch klare Bilder, übersichtlicher Bildaufbau. Sprache und Ton/Geräusche sehr deutlich, verschiedene Optionen zur Wahl des Schwierigkeitsgrades (z.B. mehr oder weniger Bilder, Steigerung der Tonfolgerate. Viele Bild- und Tondateien werden mitgeliefert (ausreichend für den normalen Gebrauch); erweiterbar mit eigenen Dateien.	
Schülerreaktionen:	Das abwechslungsreiche Programm wird von den SchülerInnen gerne genutzt. Es bietet auch leleschwachen Kindern Erfolgserlebnisse. Die Kinder bedienen das Programm intuitiv; der Lehrer ist vorwiegend nur bei der Einstellung verschiedener Optionen gefragt. Im Klassenzimmer sind Kopfhörer empfehlenswert.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Die Problematik auditiver Wahrnehmungsfähigkeit wird vom Programm in gut aufbereiteter und vielfältiger Weise angegangen: Geräuschidentifikation, Geräuschfolgen, Richtungshören und die Erweiterung des Sachwissens ist gelungen. Interessant für den Förderunterricht ist die Option Hintergrundgeräusche. Das gewünschte Geräusch muss aus dem Geräuschemix (versch. Möglichkeiten) herausgehört werden.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Burgschule Nagold

Stand: 4/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Bitte nicht stören!		Alter/Klasse Oberstufe
Klassifikation: ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm ✓ Datenbestände Lernumgebung Werkzeug		Unterrichtsfach: Mathematik ✓ Lesen , Schreiben, Rechtschreiben ✓ Thema: Sexualkunde
Hersteller/Vertrieb: Ravensburger AG	Technische Voraussetzungen: ab Win 3.1	Preis: 89.- DM
Inhalt: Der Inhalt entspricht 36 Themenkreisen zur Entwicklung des Körpers und der Gefühle während der Pubertät. Nicht vollständige Auflistung: „Alles“ über Körper, Gefühle und Entwicklungen während der Pubertät; Discoflirt; Zykluskalender; Oldies (Test zum Verhältnis zu den Eltern); Traumtypen (Suche nach Wunschpartnern); Briefkasten (Tipps und Anregungen für eigene Liebesbriefe); Treibstoff (Anregung für das tägliche Fitnesstraining); Clique (Freundschaftsqualitäten); Denkmal (Quizspiel über die Themen); Glossar; Adressen (hilfreiche und erfahrende Ansprechpartner; erweiterbar); Material (Bücher zum Nachschlagen, Geschichten, Videos, Leseproben); Themenübersicht		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Installationsdatei aufrufen; ist Quicktime für Windows nicht installiert, wird es automatisch aufgespielt – in diesem Fall muss die Installationsdatei ein zweites Mal aufgerufen werden! Lautsprecher sind notwendig; eventuell ersatzweise über Kopfhörer. Zur Bedienung ist die Datei readme.txt unbedingt zu Rate zu ziehen!	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Echtes Multimedia-Programm mit allem Drum und Dran! Sehr ansprechend aufgemacht; Verzicht auf übliche Witzfiguren ist wohltuend. Kritikpunkte (nur wenige): Nachladen der Bilddateien dauert etwas lange; die Textinhalte werden in einer fast unlesbaren Mikroschrift dargestellt; der Abspann nervt auf Dauer. Das war's – alles andere ist TOP.	
Schülerreaktionen:	Absoluter Hit in der Oberstufe. Die SchülerInnen drängen sich in Trauben um den Computer, diskutieren, regen an, denken nach... Es ist immer etwas Neues zu entdecken; durch die Verzweigungen gibt es eine nicht enden wollende Vielfalt an Angeboten.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Programm bietet durch eine echte Multimedia-Konzeption Jugendlichen eine fast unerschöpfliche Menge an Informationen zum Thema Aufklärung. Wie im richtigen Leben geht es im Programm nicht der Reihe nach, sondern über Suchen und Finden. Das Programm lässt sich in Deutsch, Biologie, in der Freiarbeit und einfach nur so zum Spaß verwenden. Es ist in hohem Maße interaktiv; spielerisch und unterhaltsam erhält die/der Jugendliche Information auf viele Fragen, die in der Pubertät auftreten. Obwohl die Themen handfest und ohne falsche Scheu informieren und darstellen, gibt es keine pornografischen Inhalte. Es kann Jugendlichen ab ca. 13 Jahren bedenkenlos anvertraut werden.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Burgschule Nagold

Stand: 3/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Diktattrainer plus		Alter/Klasse Klasse 2 bis 9
Klassifikation Übe-, Trainingsprogramm		Unterrichtsfach Rechtschreiben:
Hersteller/Vertrieb: Medienwerkstatt Mühlacker	Technische Voraussetzungen: Ab 486 er, Windows 3.1, Windows 95 ff CD – ROM, Soundkarte	Preis: EL 89 DM, SL 219 DM
Inhalt: Es handelt sich um ein Rechtschreibprogramm mit Übungen bei sofortiger Fehlerrückmeldung. Die Satzteile werden akustisch dargeboten. Das Kind kann sie sich beliebig oft vorsprechen lassen und auf diese Weise einzelne Wörter genau zergliedern. Falsch geschriebene Wörter werden gespeichert. Bei den nächsten Durchgängen werden nur diese Wörter angeboten, bis schließlich 100% der Wörter richtig geschrieben worden sind. Mit dem Programm können die Kinder Diktate nach 5 Methoden üben.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Das Handbuch kann ausgedruckt werden in Farbe. Es ist klar gegliedert und verständlich.	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die grafische Gestaltung ist einfach und lenkt das Kind nicht ab.	
Schülerreaktionen:	Die meisten Kinder arbeiten sehr gern mit dem Programm, obwohl es eine hohe Anstrengungsbereitschaft verlangt.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	<p>Es ist eines der wenigen Programme auf dem Markt, das eine einfache multimediale Editierbarkeit zulässt. Es können eigene individuelle Übungen (Diktate) in Wort und Ton erstellt werden, ohne über Programmierkenntnisse verfügen zu müssen. Die Kinder arbeiten sehr ökonomisch mit dem Programm.</p> <p>Das Editieren geht einfacher als beim Lückendiktattrainer aus dem gleichen Haus. Das Programm kann ganz individuell, bzw. unterrichtsunterstützend und – begleitend eingesetzt werden.</p> <p>Für die Förderschule ist die erste und einfachste Methode mit sofortiger Fehlermeldung die geeignete.</p> <p>Unseren Erfahrungen nach ist die Fehlerquote nach der Übung mit solch einem Programm um einiges geringer als bei einem Diktatprogramm, bei dem die Satzteile nur optisch dargeboten werden.</p> <p>An unserer Schule haben wir alle Diktate aus den Arbeitsheften eingegeben, zum Teil mit der Sprache der Schüler (übrigens eine gute Sprechübung) und sie anschließend auf CD gespeichert, um die eigenen Diktate auf die anderen Rechner zu übertragen. Das Speichermedium CD ist besser als eine Diskette, weil ein mittleres Diktat ca. eine halbe Diskette benötigt. Die Sprachdateien brauchen viel Speicherplatz.</p>	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Förderschule 88422 Bad Buchau (Klan)

Stand: 7/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Mathlantis Arithmetik 1		Alter/Klasse ab Kl. 7
Klassifikation Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Cornelsen	Technische Voraussetzungen: Pentium-PC, 16 MB Arbeitsspeicher 30 MB freier Festplattenspeicher 8-bit-Soundkarte, win 95	Preis: 299,- DM
Inhalt: Interaktives Programm zur Übung von: Natürlichen Zahlen, Kopfrechnen und schriftlichem Rechnen in den Grundrechenarten, Teilbarkeit, Bruchrechnung, Dezimalbrüchen und Rationalen Zahlen. Lerneteil, Übungseinheiten und Spielteil (Klassenarbeit) zu den 6 Lernbereichen. Laut Verlag auch als Lehrmittel einzusetzen.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Die Installation ist nur für geübte Anwender problemlos. Die Benutzerführung in den Spielteil ist verständlich und kann später per Mausклик übersprungen werden. Für die Arbeit im Lern- und Übungsteil ist ein Blick in das übersichtlich und kurz gehaltene Handbuch sinnvoll.	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Graphik und Video im Spielteil spricht die Schüler an. Im Lern- und Übungsteil müssen Aufgaben und Erklärungen erlesen werden. Richtige oder falsche Ergebnisse werden mit zwei unterschiedlichen Tönen angezeigt.	
Schülerreaktionen:	Die Schüler werden durch die Rätsel im Spielteil stark motiviert und sind auch teilweise in der Lage diese selbständig zu lösen. Die Klassenarbeiten zum jeweiligen Thema werden bearbeitet, da sich nur bei Erfolg, Mathlantis heben läßt. Dabei ist jedoch oftmals die Hilfe des Lehrers notwendig. Da es für den Lern- und Übungsteil keinerlei "Belohnung" gibt und alles erlesen werden muß, ist eine Beschäftigung damit, aus Schülersicht, völlig uninteressant. Positiv werteten die Schüler das geheime Passwort; kein anderer kann an ihrem Spielstand etwas verändern.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Knifflige Rätsel im Spielteil fördern kreative Denkansätze. Der Aufgabenumfang der Klassenarbeiten ist von unseren Förderschülern zu bewältigen. Da auch Fehler erlaubt sind und Lösungen angeboten werden, bricht die Motivation nicht ab. Die erwartete Verzahnung Klassenarbeitsschwierigkeiten <--> selbständige Übung im Lerneteil, erfolgt nicht. Eher wird das Spiel als zu schwierig aufgegeben. Spielteil motivierend, zu abstrakt im Lerneteil für Förderschüler. Nur die halbe CD wird genutzt.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet ✓ geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule: Ivo-Frueth-Schule Oberndorf

Stand: 7/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Löwenzahn 2		Alter/Klasse Klasse 4
Klassifikation ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben ✓ Themengruppe: Welt und Umwelt	
Hersteller/Vertrieb: Terzio Verlag München	Technische Voraussetzungen: 486/66Mhz Prozessor /16 MB RAM Soundkarte / 4x-speed CD-ROM / Win 3.11/95	Preis: 12.95DM (Angebot)
Inhalt: Ausgehend von der gleichnamigen Fernsehserie erfährt man Wissenswertes zu folgenden Themen: Erde, Wasser, Luft. Es gibt zu den Themen Bastelanleitungen, Videosequenzen, Spiele und ein Lexikon. Dem Lernspiel beigelegt ist ein Experimentierheft für weitergehende Experimente ohne Computer.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	<ul style="list-style-type: none"> - Installation einfach - Benutzerfreundlich auch für Anfänger - Handbuch zeigt weitere Experimente, die unabhängig vom Computer sind 	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Texte werden auch vorgelesen, also gut verwendbar für schwache Leser - Videoeinspielungen zu diversen Themen gut ausgewählt - Grafik wirkt manchmal etwas dürftig 	
Schülerreaktionen:	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler arbeiten gerne mit dem Programm - Sie mögen es, auf Entdeckungsreisen zu gehen - Sie wünschen sich mehr Spielmöglichkeiten. - Manchmal finden sie bestimmte Stellen im Programm nur schwer wieder 	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	<ul style="list-style-type: none"> - Lernspiel gut im Unterricht einsetzbar - Informationen gut aufbereitet - Die Themen werden sehr abwechslungsreich angegangen. 	
Gesamturteil für die Förderschule	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet 	

Erprobungsschule:

Ivo-Frueth-Schule Oberndorf

Stand: 7/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Schneller Durchblick, Bruchrechnen		Alter/Klasse ab Kl. 7
Klassifikation Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Haneke Software	Technische Voraussetzungen: Ab 386er, 4 MB Arbeitsspeicher 15 MB freier Festplattenspeicher 3.x oder win 95, Mac ab 68020	Preis: 79,- DM
Inhalt: Anhand animierter Textaufgaben werden alle Rechenoperationen sowie das Erweitern und Kürzen und das Rechnen mit gemischten Zahlen eingeübt.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Die Installation ist für Schüler problemlos. Über den Button „Einstellungen“ sind eine thematische Eingrenzung, die Festlegung des Zahlbereichs, des Schwierigkeitsgrads, und der Anzahl der Aufgaben möglich. Im Erklärteil sind, wie im Lexikon die verschiedenen Themen wählbar. Für die Arbeit mit den Aufgaben ist ein Blick in das Handbuch sinnvoll. Schüler können jederzeit Lösungstips einholen. Ein Taschenrechner kann eingeblendet werden	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Der Ton (Hintergrundmusik) ist abschaltbar. Die Erklärungen des Professors waren bei uns (intel 200 mmx mit soundcard) leider nie zu hören, sie mussten immer erlesen werden. Sein „auu“ – Geschrei bei Fehlern war unüberhörbar. Die Graphik im Aufgabenteil ist einfach. Sie trägt wenig zum Verständnis der Aufgaben bei. Die Grafiken im Erklärteil sind anschaulich. Von Multimedia darf mehr erwartet werden!	
Schülerreaktionen:	Schüler haben nie aus eigenem Antrieb nach dem Programm verlangt.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Der Erklärteil / das Lexikon ist auch für Förderschüler geeignet. Die Texte sollten jedoch vorgelesen werden. Die Tips geben den nächsten Rechenschritt vor. Leider kann der Leistungsstand verschiedener Schüler nicht gespeichert werden.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet	

Erprobungsschule: Ivo-Frueth-Schule Oberndorf

Stand: 7/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Harry Hops auf dem Bauernhof		Alter/Klasse: Klasse 4
Klassifikation ✓ Lernspiel/Abenteuerspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben ✓ Thema: Tiere in unserer Umgebung	
Hersteller/Vertrieb: TANDEM Verlag Königswinter	Technische Voraussetzungen: 486/66Mhz Prozessor /16 MB RAM Soundkarte / Double oder 4x-speed CD-ROM / Win 3.x /95/98	Preis: 12.95 DM (Angebot)
Inhalt: Harry Hops der kleine Hase verbringt einen Tag auf dem Bauernhof. Dafür muss er einige Vorbereitungen treffen. Auf dem Bauernhof sind weitere Aufgaben in Form von Rätseln oder Spielen zu erfüllen.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	<ul style="list-style-type: none"> - Die Installation ist problemlos. - Das Benutzerhandbuch erklärt Installation und Ablauf des Spieles ausführlich. 	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	<ul style="list-style-type: none"> - Grafik ist in Ordnung, läuft problemlos. - Wenn auf Gegenstände im Bild geklickt werden soll, muss man sehr genau sein, sonst reagiert das Programm nicht. - Die Sprache ist manchmal etwas schnell. 	
Schülerreaktionen:	Schüler waren begeistert, da das Spiel eine durchgehende Handlung hat. Sie rätseln gerne an den geforderten Aufgaben um zu sehen wie es danach weitergeht.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Als Unterhaltungsspiel ist Harry Hops in Ordnung. Auch um den Umgang mit dem Medium Computer und Maus zu erlernen ist es in Ordnung. Die Informationen über das Thema „Bauernhof“ sind eher spärlich und sehr allgemein.	
Gesamturteil für die Förderschule	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet 	

Erprobungsschule:

Ivo-Frueth-Schule Oberndorf

Stand: 7/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Spielend lesen lernen		Alter/Klasse 6 bis 9 Jahre 1-3 Klasse FÖS
Klassifikation ✓ Lernspiel	Unterrichtsfach ✓ Lesen,	
Hersteller/Vertrieb: interdidact GmbH Verlag für Lehr- u. Lernmittel 52518 Heinsberg	Technische Voraussetzungen: 486er Prozessor oder Pentium, mind. 4 MB RAM, Festplattenspeicher 40 MB, Windows 3.11, Windows 95/98, Maus, Soundkarte	Preis: Einzellizenz 54,-DM Schullizenz 175,-DM (5 CD-ROMs)
Inhalt: Die Kinder erlernen, bzw. trainieren das Lesen in 8 Leistungsstufen. In Stufe 1 werden Anlaute und Bilder zugeordnet. In Stufe 2 bis 8 werden je Stufe 20 Wörter geübt. Eine Steigerung des Schwierigkeitsgrades ist nicht zu erkennen. Die Übungsformen sind Puzzle, Lotto und Memory. Es werden optische und ein wenig (Stufe 1-3) akustische Lautanalyse und Zeichen-Laut-Zuordnung geübt. Die Lehrkraft kann eigene Wortlisten mit 5, 10, 15 und 20 Wörtern aus der Auswahl zusammenstellen und speichern.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Die Installation ist einfach. Das ganze Programm wird auf die Festplatte kopiert. Beim ersten Benutzen muss man die Lizenznummer eingeben. Die Benutzerführung ist logisch und selbsterklärend. Ein Handbuch existiert nicht, ist aber auch nicht nötig, denn die Hilfefunktion für Lehrer und Eltern ist ausreichend.	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Grafik, Ton, Text und Sprache sind gut. Das Einführungsgerede des Fuchses incl. Musik beim Start ist zum Glück kurz. Danach sagt er, man solle seinen Namen eingeben. Leider sagt er nicht, dass das Kind auch noch ein Symbol aussuchen soll. Das muss das Kind selbst lesen können oder von der Lehrkraft gesagt bekommen.	
Schülerreaktionen:	Die Schülerreaktionen sind sehr unterschiedlich. Einige fanden das „Spiel“ bald langweilig andere machten es gerne. Die Testphase war nur kurz, weil im Unterricht andere Programme, wie z.B. Budenberg effektiver eingesetzt werden.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Die Auswahl beim Start muss von der Lehrkraft getroffen werden. Eine Hilfe wird bei Falschlösung nicht gegeben. Der Fuchs schüttelt nur den Kopf. Gut ist, dass sich das Kind bei einigen Übungen die Laute, Wörter und Silben vorlesen lassen kann, wenn ein Mund auf dem Bildschirm zu sehen ist. Das Handling dabei ist sehr gut. Ich kann nach dem Hören, ohne zusätzliches Klicken, sofort weiterarbeiten. Die Zusammenstellung eigener Wortlisten ist gut, aber es gibt keine große Unterschiede im Schwierigkeitsgrad der zur Verfügung stehenden 140 Wörter.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet ✓ geeignet weniger geeignet	
Erprobungsschule:	Förderschule 88422 Bad Buchau R.Klan	Stand: 10/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülerinnen und Schülern mit Lernbeeinträchtigungen		
TIM 7 ...und der Milliardär		Alter/Klasse GS 4. Klasse Einsatz FöS: Kl. 7
Klassifikation ✓ Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Rechtschreibung (auch neue), Grammatik, Satzaufbau, Lexikon	
Hersteller/Vertrieb: Heureka Klett, Stuttgart	Technische Voraussetzungen: 486DX 2-66, 8 MB RAM, 10 MB frei, CDROM-LW, Maus, Soundkarte, Windows 95, nicht NT opt.: Internetzugang	Preis: 69 DM
Inhalt: Laute und Silben erkennen und bestimmen, Wörter zusammensetzen, alphabetisches Ordnen von Wörtern, Wörter und Wortarten bestimmen und ergänzen, Sätze in Bestandteile zerlegen, Satzteile finden, die richtige Satzart wählen, Basiswissen nachschauen und erweitern (Lexikon), Rechtschreib- und Aufsatzregeln kennen lernen, Wörrätsel, Redewendungen und Sprichwörter, Dialekte der deutschen Sprache hören und mit Schriftsprache vergleichen, Texte über die Entstehung der Vulkane und über die Insel „Amnesia“. Die Aufgaben und Übungen sind in eine Spielhandlung eingebaut, können jedoch herausgelöst aus dem Spiel in einem extra Übungsteil bearbeitet werden. In einem Memo kann man die Themen auswählen und seinen Gesamtpunktestand abfragen.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung, Handbuch)	Installation wird automatisch gestartet. Eintragung als Startsymbol. Einfache Benutzerführung, auch durch Symboleiste. Speicherung und Abrufmöglichkeit, nicht alle Übungsergebnisse können abgerufen werden. Manche Aufgaben werden nach dreimaligem Versagen ausgeblendet. Kleines, aber ausführliches, für Kinder verständliches Handbuch Anschluss ans Internet gelang nicht.	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die optische Darstellung ist klar und übersichtlich. Viele Texte werden durch klare Sprache unterstützt. Einige Sprachtexte sind den handelnden Personen der Geschichte zugeordnet. Im Testteil klingen die Stimmen eher aggressiv. Die Schrift ist meist anschaulich und gut leserlich (Keine Schuldruckschrift). Im Programm kann jederzeit Richtung und Ablauf verändert werden. Mit einem Regler lassen sich Einstellungen des Programms ändern, z.B. Musik einschalten, Lautstärke verändern. Der Ausdruck von Bildschirmseiten gelang nicht. Ton im Kopfhörer schwer verständlich. Videos gut.	
Schülerreaktionen	„Ich kenne viele Ausdrücke nicht, nur Nomen und Verb.“ „Da muss man aber mit der Maus ganz gut umgehen können.“ „Die Lesetexte von der Geschichte sind mir zu lang.“ „Die Aufgaben mit den Satzteilen kapiere ich sowieso nicht richtig.“	
Bemerkungen (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Programm konnte erst bei Schülern aus der 7. Klasse eingesetzt werden. Gute Vorkenntnisse in Deutsch und Lesefertigkeit sind für die Bearbeitung eines Großteils des Programms Voraussetzung. Einfügungs- und Ordnungsaufgaben scheinen angemessen.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule: Förderschule Salem

Stand. 10/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülerinnen und Schülern mit Lernbeeinträchtigungen

TIM 7 ...auf der Suche nach den verlorenen Zahlen		Alter/Klasse GS 4. Klasse Einsatz FöS: Kl. 7
Klassifikation ✓ Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Erweiterung des Zahlenraums bis 1 Million Umgang mit Größen, Kopfrechnen	
Hersteller/Vertrieb: Heureka Klett, Stuttgart	Technische Voraussetzungen: 486DX 2-66, 8 MB RAM, 10 MB frei, CDROM-LW, Maus, Soundkarte, Windows 95, nicht NT opt.: Internetzugang	Preis: 69 DM
Inhalt: Verschiedene Rechenoperationen mit mehr als 500 Übungen im Zahlenraum bis 1 Million werden trainiert. Diese sind in eine Spielhandlung eingebaut, können jedoch herausgelöst aus dem Spiel in einem extra Übungsteil bearbeitet werden. In einem Memo kann man die Themen auswählen und seinen Gesamtpunktestand abfragen. TIM7 mit Gedächtnisverlust wird von einem bösen Gedächtnisforscher auf der Insel Amnesia gefangen gehalten. Der Spieler soll TIM7 helfen, sein verlorenes Wissen wiederzufinden und somit dem Forscher zu entkommen. Verschiedene Spielfiguren helfen mit Erklärungen zu den vier Themenbereichen des Programms. Nach dem Besorgen von Informationen, wird an diversen (Rechen)Maschinen geübt und werden Punkte gesammelt. Zudem müssen noch vier Gegenstände gefunden und die vom Zentralrechner "Omnes" gestellten Aufgaben gelöst werden. TIM7 ist gerettet, wenn alle Aufgaben zu 100% gelöst und die 4 Gegenstände gefunden sind.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung, Handbuch)	Installation wird automatisch gestartet. Eintragung als Startsymbol. Einfache Benutzerführung, auch durch Symbolleiste. Speicherung und Abrufmöglichkeit aller Spielergebnisse. Kleines, aber ausführliches, für Kinder verständliches Handbuch Anschluss ans Internet gelang nicht	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Die optische Darstellung ist klar und übersichtlich. Manche Texte werden durch klare Sprache unterstützt. Die Grafiken sind anschaulich. Im Programm kann jederzeit Richtung und Ablauf verändert werden. Mit einem Regler lassen sich Einstellungen des Programms ändern, z.B. Musik einschalten, Lautstärke verändern. Manche Bildschirmseiten können ausgedruckt werden. Ton im Kopfhörer schwer verständlich.	
Schülerreaktionen	„Die meisten Rechenaufgaben sind zu schwer.“ „Für die Aufgaben, wo man nach Zeit rechnen muss, geht es mir zu schnell.“ „Die Textaufgaben mit den vielen Zahlen kapiere ich nicht richtig.“	
Bemerkungen (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Programm konnte erst bei Schülern aus der 7. Klasse eingesetzt werden. Entsprechende Vorkenntnisse, Rechen- und/oder Lesefertigkeit sind jedoch Voraussetzung für die Bearbeitung des Programms. Reihungs- und Ordnungsaufgaben sind angemessen.	
Gesamturteil für die Förderschule	<div style="text-align: center;"> sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet </div>	

Erprobungsschule: Förderschule Salem

Stand. 10/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülerinnen und Schülern mit Lernbeeinträchtigungen		
Schneller Durchblick: Prozentrechnen		Alter/Klasse Klasse 7/8 GHS, Realschule, Gymnasium
Klassifikation ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Prozentrechnen	
Hersteller/Vertrieb: Haneke Elektronik Rauschendorferstr. 11 53639 Königswinter	Technische Voraussetzungen: 486/66 Mhz, 4 MB RAM, 15 MB frei, CD-Rom-LW, Maus Windows 3.x / 95 Mac 68020	Preis: 79,- DM
Inhalt: a) Übungen zum Prozentwert b) Übungen zum Prozentsatz c) Übungen zum Grundwert d) Übungen mit erhöhtem Grundwert e) Übungen mit vermindertem Grundwert		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung, Handbuch)	Installation einfach, Eingabe der Seriennummer notwendig Eintragung im Startmenue Benutzerhandbuch für das Gesamtprogramm von einer Gruppe von 10 Mathe- trainingsprogrammen (darunter %-Rechnen) kann ausgedruckt werden. Das Programm läuft langsam mit einfacher Benutzerführung. Auf der CD befinden sich Demo-Versionen, die kopiert und weitergegeben werden können. Technische Hotline vorhanden	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Animierte Textaufgaben ohne Ton (Sprechblasen), Schrift gut leserlich, erinnert irgendwie an ein Schulheft Seiten gut gegliedert, Grafiken informativ.	
Schülerreaktionen		
Bemerkungen (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Die 30 Aufgaben je Programmteil können entweder mit dem Dreisatz oder mit der Formel gelöst werden, wobei die Ziffern in vorgegebene Felder eingetragen werden. Zur Lösung der Aufgaben werden Hilfen wie Formeln, schriftliche oder bildliche Erklärungen oder auch Lösungshinweise gegeben, auch bei Fehlern. Es können zwei Schwierigkeitsstufen gewählt werden, so dass man das Programm auf den jeweiligen Lernstand einstellen kann. Das Ausdrucken von Arbeitsblättern war nicht möglich. Eigenständige Erarbeitung durch Förderschüler, wie durch den Vertreiber empfohlen, kaum möglich. Evtl. einsetzbar bei guten Rechnern als Vorbereitung für die Schulfremdenprüfung.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet (bedingt) weniger geeignet	

Erprobungsschule: Förderschule Salem

Stand. 10/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülerinnen und Schülern mit Lernbeeinträchtigungen

Matheland: Klasse 1 + 2		Alter/Klasse Klasse 1 / 2 Grundschule Einsatz: FöS Kl. 4
Klassifikation ✓ Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug		Unterrichtsfach ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Grundrechenarten im ZR bis 100 Geometrische Formen erkennen
Hersteller/Vertrieb: Cornelsen Software Mecklenburgische Str. 53 14197 Berlin	Technische Voraussetzungen: Pentium-100, 16 MB RAM, 20 MB frei, CD-Rom-LW (4x), Grafikkarte, Soundkarte, Maus Windows 95	Preis: 99 DM
Inhalt		
Orientierung im Zahlenraum 20 / 100, Grundrechenarten, Kopfrechnen, Blitzrechnen, Schätzen, Bandornamente, Musterfortsetzungen, Dreidimensionale Würfelbauten. Das Versteck eines Magiers im Dschungel muss gefunden werden, wobei an vier verschiedenen Orten mathematische Aufgaben gelöst werden müssen. Ein Raketenmännchen führt durchs Programm und gibt Erläuterungen. Die Kinder begegnen einigen lebenswürdigen Gestalten, die nichts anderes als Zahlen im Kopf haben. Zuerst muss Geld im Kaufladen oder im Lager verdient werden, um das Taxi zu bezahlen, mit dem man ausschließlich an die verschiedenen Aktionsorte - zu den Geiern, zum Tempel, in die Spielhöhle und zum Pizzabäcker kommt. Geldbeträge kann man in einem Automaten wechseln. Wenn alle Übungen einer Aufgabe gelöst sind, gibt es Koordinaten für einen Suchplan. Zum Schluss führt ein Labyrinth zum Magier.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung, Handbuch)	Selbstinstallierend, Eintragung im Startmenü Einfache Benutzerführung, im ZR bis 20 keine Tastatur notwendig, Handbuch kindgerecht gestaltet mit Anhang für Eltern und Lehrer/innen, Kurzinhalte mit Lerninhalten, Tipps und Tricks Diagnostikmodul für automatische oder selbstbestimmte Schwierigkeitsstufen Kann als Gruppenspiel eingesetzt werden Technische Hotline vorhanden	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Der Bildschirmaufbau und die Bilder sind klar und übersichtlich und nicht überladen, zeichnerisch und farblich ansprechend. Sprache und Musik angenehm, teilweise motivierend.	
Schülerreaktionen	Die Schüler waren begeistert, wenn nicht fasziniert (bes. beim Pizzabäcker und bei den Geiern). Geld wurde lieber im Laden als im Lager verdient, denn dort waren die Aufgaben leichter. Im Lager mussten dreidimensionale Würfelbauten gestapelt werden, wobei ein ziemlich gutes Raumvorstellungsvermögen vorausgesetzt wurde.	
Bemerkungen (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Es stehen über 2000 Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Im „Zirkus“ kann der Schüler eigene Rechenaufgaben formulieren und eingeben. Er bekommt dann verschiedene Lösungswege dargeboten. Einsetzbar ist dieses Programm in der Förderschule ab Klasse 4. Der Umgang mit realem Geld sollte jedoch schon vorher geübt sein.	
Gesamturteil für die Förderschule	✓ sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule: Förderschule Salem

Stand. 10/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülerinnen und Schülern mit Lernbeeinträchtigungen

Lernprogramm Holz		Alter/Klasse Berufsvorbereitung, insb. für gehörlose, schwerhörige, sprachbeh. Jugendl.	
Klassifikation Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug		Unterrichtsfach ✓ Technik/Werken Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Kennenlernen einer Schreinerei Herstellung von Holzarbeiten	
Hersteller/Vertrieb: Pädagogisches Institut für Medienentwicklung Forststr. 6 771364 Winnenden		Technische Voraussetzungen: 486DX 100, 8 MB RAM, 16 MB frei, CD-Rom-LW, Maus, Soundkarte Windows 3.1x / 95	
Preis: DM			
Inhalt: a) Informationen zur Einrichtung einer Schreiner -Werkstatt, wobei aus 4 hölzernen Gegenständen je einer aus- gesucht und hergestellt werden soll (Werkstattprojekte) b) Begriffstrainer (Training, Test, Wettkampf) c) Prüfungsfragen (Training, Test, Wettkampf)			
Unsere Eindrücke			
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzer- führung, Handbuch)		Direktstart von der CD aus. Das Programm erfordert jedoch „Quicktime für Windows“, das auf der CD vorhanden ist, Eintragung im Startmenü. Installationshilfe kann ausgedruckt werden Einfache Benutzerführung, Protokollmöglichkeit, Lernfortschrittsanzeige, Sta- tistik	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)		Fotorealistische Darstellung einer Schreinerwerkstatt Darstellung der Sachinformationen und Aufgabenstellungen sind gut gelun- gen, die Experimentierumgebung ist ansprechend. Die Grafiken sind anschaulich. Das Programm kann jederzeit unterbrochen werden. Begriffserklärungen werden wahlweise durch kleine Videos mit Gebärdensprache unterstützt (Programm blieb dabei jedoch manchmal stehen).	
Schülerreaktionen			
Bemerkungen (fachwissenschaftlich, didak- tisch, methodisch, allgemein)		Eigenständige Erarbeitung der Herstellung eines Holzgegenstandes (z.B. Fleischbrett) ist möglich, da das Programm eine sofortige Leistungsrückmel- dung gibt. Bei fehlerhaften Eingaben stoppt das Programm und es können Hilfen eingeblendet werden. Man kann erst nach richtiger Eingabe weiterar- beiten. Neue Projekte kann man erst nach Vollendung der „Fleischbrettferti- gung“ beginnen. Das Programm ist jedoch kein Ersatz für den Fachunterricht. Werkzeuge, Tätigkeiten, Techniken und Kunst-Stilrichtungen sollten schon durch prakti- sches Lernen bekannt sein. Evtl. Einsatz der Programme Fleischbrett, Werkzeugkiste, Ablageblock als Nachbereitung des Technikunterrichts und bei Schülern mit motorischen Ein- schränkungen jedoch gutem technischen Verständnis	
Gesamturteil für die Förderschule		sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule: Förderschule Salem

Stand. 10/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülerinnen und Schülern mit Lernbeeinträchtigungen

Sachrechnen: Geld, DM und Euro		Alter/Klasse Grundschule ½ Förderschule Unterstufe/Mittelstufe
Klassifikation ✓ Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach ✓ Mathematik, Sachkunde Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema: Geldwerte DM und Euro erkennen und damit umgehen Kennenlernen des Euro und Eurolandes	
Hersteller/Vertrieb: Comisoft Pf 2344, 72713 Reutlingen Projekt: „Schwierigkeiten im Mathematikunterricht“	Technische Voraussetzungen: 486/66 Mhz, 8 MB AS, 12 MB frei, Soundkarte optional, Maus, CD-ROM-LW Windows 3.1 / 95 / 98 / NT	Preis: ca. 50 DM
Inhalt: a) Zu vorgegebenen Geldwerten Ziffern schreiben oder zu vorgegebenen Ziffern den entsprechenden Geldbetrag legen (Notizblock als Hilfe) b) Strategiespiel für zwei Spieler: Versteckte Münzen in einem Spielfeld suchen c) Memory: Gleichwertige Geldbeträge finden d) Vorstellung der Euro- Münzen und -Scheine (Ausdruck möglich) e) Vorstellung der Euro- Länder: EU-Karte, Hauptstadt, Flagge, derz. Währung f) Taschenrechner für Grundrechenarten und Euro-Umrechnung + Spez. Euro-Umrechner g) Rechenspiel: Brettspiel für zwei - Geldverdienen und ausgeben, Sporbuch h) Memory-Werkstatt: Herstellen eigener Memories		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung, Handbuch)	Installation einfach, Konfigurationen leicht einstellbar Ausführliches Benutzerhandbuch kann ausgedruckt werden Benutzerführung einfach und auch altersgemäß Ausdruck in fast jedem Modul möglich	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Übersichtliche Einteilung der Seiten und klare Gliederung Grafik sehr deutlich, Fotos ansprechend	
Schülerreaktionen	Einige Schüler konnten spontan mit dem Programm umgehen. Schwächeren Schülern mussten die Arbeitsaufgaben zunächst vom Lehrer oder Mitschüler erklärt werden.	
Bemerkungen (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Die Aufgabenstellungen sind überschaubar und lösbar. Es können verschiedene Schwierigkeitsstufen gewählt werden, so dass man das Programm auf die Leistungsfähigkeit einzelner Schüler abstimmen kann. Auf Fehler wird dezent hingewiesen und es kann ein Neuversuch gestartet werden. Das Ausdrucken von Arbeitsblättern ist möglich. Dieses Programm eignet sich als möglicher Einstieg für den Umgang mit dem Computer und kann auch als Training zu Hause eingesetzt werden.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule: Förderschule Salem

Stand. 10/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
LolliPop 1. Klasse Deutsch		Alter/Klasse 1. Klasse Grundschule
Klassifikation ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach Mathematik ✓ Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Cornelsen Verlag über den Buchhandel	Technische Voraussetzungen: mindestens P200, 32MB Speicher, 200 MB auf der Festplatte, 8x CD-Rom, DirectX-fähige Soundkarte, DirectX-fähige Grafikkarte mit 800x600 - HighColor	Preis: ca. 100 DM
Inhalt: Lollipop Multimedia ist eine Deutsch-Software für die Grundschule. Lolli und Pop führen die Kinder durch eine 3D Welt. Mit ihnen erforschen sie die Schriftsprache, indem sie Aufgaben lösen und Abenteuer mit Hilfe von Lesen und Schreiben bestehen. Verschiedene Interaktionsmöglichkeiten wie Spracheingabe oder E-Mail-Kommunikation sollen die Kinder zum selbstständigen Lernen motivieren. Die Figuren und die Lernwelt orientieren sich am Lernwerk Lollipop aus dem Cornelsen Verlag. Das Spiel kann jedoch völlig eigenständig benutzt werden.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Das Spiel wird auf 3 CD-Roms geliefert. Die Installation ist wegen verschiedener Treiberprüfungen nicht ganz einfach und kann nicht von den Kindern durchgeführt werden. Auch die Einrichtung der Sprachausgabe und Internetkommunikation erfordern spezielle Konfigurationseinstellungen. Dem Paket liegt ein kleines Handbuch bei, das nicht nur Informationen zur Handhabung liefert, sondern auch über die Zielsetzungen und Vorgehensweise des Spiels informiert.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Bild, Ton und Video sind vom Feinsten. Entsprechend hoch sind natürlich die Anforderungen an die Ausstattung. Alles was heute in modernen Computerspielen zu finden ist, wurde hier genutzt: Videoanimationen dieser Qualität finden sich sonst eher in Lernspielen für ältere Schüler (z.B. Physikus). Bei langsamen Rechnern wird die Geduld der Schüler entsprechend herausgefordert. Wodurch dann die Lust am Spiel schnell verloren geht.	
Schülerreaktionen:	Die Schüler waren von der Gestaltung begeistert. Sie konnten allerdings nur mit der Unterstützung eines Lehrers im Programm arbeiten. Probleme gab es vor allem bei der Spracheingabe, was die Schüler schnell frustrierte.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Programm ist didaktisch durchdacht. Es ist allerdings für Grundschüler gemacht worden und Sonderschüler kommen mit den hohen Ansprüchen des Spieles nur mit Unterstützung eines Erwachsenen zurecht. Selbstständig können mit Sicherheit nur einzelne Schüler mit dem Programm arbeiten. Einige Aufgaben sind für Schüler der 1.Klasse Förderschule noch nicht lösbar.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet ✓ geeignet – bei begleitender Unterstützung eines Erwachsenen weniger geeignet	
Erprobungsschule:	Wilhelmschule – Förderschule, Bad Urach Stand: 11/00	

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Schneller Durchblick - Dreisatz		Alter/Klasse Klasse 5-8
Klassifikation ✓ Lernspiel Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Haneke Software über den Buchhandel	Technische Voraussetzungen: Win 3.1 oder Win9x oder Mac mind. 386er mit 4MB Ram ;15MB auf Festplatte; CD-Rom; VGA; Maus	Preis: 79,00 DM
Inhalt: Ziel dieses Übungsprogramms ist das Lösen proportionaler bzw. antiproportionaler Dreisatzaufgaben. Der Schüler wird von einem Kürbis namens Gambuha durch die Übungen geführt. Der Kürbis ist auch der Helfer bei Lösungsproblemen. Weiterhin steht im Programm ein Taschenrechner zur Verfügung.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung: (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Die Installation ist einfach und wird ohne Probleme von Schülern selbständig erledigt. Ein Handbuch gibt es als Textdatei auf der CD-Rom (handbuch.wri) Die Hardwarevoraussetzungen sind niedrig. Die Bedienung des Programms erfolgt mit der Maus.	
Gestaltung: (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Einen Kürbis mit Namen Gambuha als Helfer für eine CD-Rom für 11-15 jährige Schüler zu wählen, zeugt nicht gerade von der Phantasie der Hersteller. Viele Töne und manche Bilder, die das Geschehen auflockern sollen, nerven sehr schnell und sind in keinem Fall altersgerecht. Die Erklärungen sind stark textbasiert und deshalb oft nicht genügend hilfreich.	
Schülerreaktionen:	Soweit die zum Teil schwierigen Fragestellungen von den Schülern verstanden wurden, hatten sie keine Probleme im Umgang mit der CD-Rom. Die, als einfach beschriebene Übungsauswahl fiel den Schülern nicht leicht. Der Helfer war bei schwierigen Aufgaben nicht ausreichend, um die Aufgaben ohne fremde Hilfe zu lösen.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Das Programm hebt sehr stark auf die Unterscheidung zwischen proportionalen und antiproportionalen Aufgaben ab. Die Schüler hatten aber große Schwierigkeiten mit diesen Begriffen richtig umzugehen. Bei einigen Aufgaben wurden auch Darstellungsfehler begangen. So steht die Aufgabenzahl oben mit Tausendertrennpunkt (6.600). In der Lösungswegeingabe wird aber eine Eingabe ohne Punkt erwartet. (6600). Es gibt keinen ersichtlichen gesteigerten Schwierigkeitsgrad und das beschriebene selbstständige Arbeiten der Schüler war nur für die besseren möglich.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet geeignet ✓ weniger geeignet (und zu teuer für das Angebot)	

Erprobungsschule:

Wilhelmschule – Förderschule, Bad Urach

Stand: 11/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen

Spaß mit Mathe Teil 1: Maßeinheiten		Alter/Klasse ab Klasse 6
Mathematik spielend lernen – Europa rechnend entdecken		
Klassifikation Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug		Unterrichtsfach ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:
Hersteller/Vertrieb: Chromis Softwareentwicklung Dresden	Technische Voraussetzungen: ab 486, VGA, Win 3.1x /95 /98	Preis: 89,- DM
Inhalt: Mathematik, Sehenswürdigkeiten, Musikkultur – auf einer Wanderung durch das Obere Elbtal (Sächsische Schweiz – Dresden – Meißen); Durch die CD-ROM führen der kleine Herr Drachau und sein wissbegieriger, sprechender Hund DIXI. Sie unternehmen eine Wanderung an der Elbe, messen Wege, stoppen Zeiten, lernen Fahrplan lesen, rechnen und spielen natürlich ... Je nach Lösungsfortschritt öffnen sich neue Spiele und Schwierigkeitsstufen, so dass es auch nach Monaten noch Neues zu entdecken und zu lernen gibt. Interaktiver Trickfilm und 25 Lernspiele: Messen auf der Karte – Sortieren und Rechnen mit Maßzahlen – Umrechnen von Maßstäben und Maßeinheiten – Runden und Überschlag – schriftliches und mündliches Rechnen – Einmaleins – Schätzen von Größen – Quadratzahlen – Kryptogramme – Master-Mind – Merkfix – Suchfix – Memory – Figurenlegen – Labyrinth – Zwischen- und Endergebnisse für 8 Spieler		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Installation über Aufruf des Installationsprogramms; Icon wird angelegt. Außer einem roten Quadrat, das Ende verspricht, und – gelegentlich auftauchenden gelben und grünen Quadraten (Handlungsanweisungen) gibt es keine erkennbaren Bedienungselemente auf dem Bildschirm.	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Der Multimedia-Bereich wird weitgehend ausgenutzt: Grafik – animierte Bilder – Zeichentrickfilm-Sequenzen; Musik und Sprache sind (wegen der Handlungsanweisungen) nicht abschaltbar. Über die „Kindgemäßheit“ der Figuren und deren Sprache ließe sich streiten; dem einen gefällt's, dem anderen eben nicht.	
Schülerreaktionen:	SchülerInnen beschäftigen sich gerne mit dem Programm. Die spielerische Handhabung der verschiedenen mathematischen Sachinhalte gestaltet das Lernen für sie reizvoll. Ohne äußeren Zwang klicken sie sich aber auch gerne über Rechenanforderungen hinweg.	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Die Vielzahl der im Programm angebotenen mathematischen Lernbereiche spricht für die CD. Problematisch für den Unterricht sind zwei Faktoren: a. Ein Lernbereich lässt sich gezielt nur schwer aussuchen. (Es gibt kein Auswahlmenü.) b. Ton und Musik lassen sich sinnvollerweise nicht abschalten, ermöglichen dann nebenher keinen Unterricht mehr (im Klassenzimmer) Empfehlung: Einsatz im häuslichen Bereich.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet ✓ geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Burgschule Nagold

Stand: 11/00

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Spaß mit Mathe Teil 2: Geometrie		Alter/Klasse ab Klasse 6
Klassifikation Lernspiel ✓ Übe-, Trainingsprogramm Datenbestände Lernumgebung Werkzeug	Unterrichtsfach ✓ Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb: Chromis Softwareentwicklung Dresden	Technische Voraussetzungen: ab 486 mit 16 MB RAM, VGA, Sound Win 3.1x/95/98	Preis: 89,- DM
Inhalt: Mathematik, Sehenswürdigkeiten, Musikkultur auf einer Wanderung durch Oberfranken (Bamberg – Fränkische Schweiz – Bayreuth). Erkennen geometrischer Figuren, verschiedener Perspektiven und dreidimensionaler Gebilde, Symmetrie von Bildern und Bewegungen, Konstruieren von Figuren und Bildern, Gedächtnis- und Konzentrationstraining, Reaktionsgeschwindigkeit, schriftliches und mündliches Rechnen, „Schatzsuche“ – eine elementare Programmiersprache, Schiebepuzzle, Bau lebender Bilder, Suchbilder, Würfelkippen/ -zählen, MAU-MAU, verflixte Ansichten, Zwischen- und Endberichte für 8 Spieler, Sprache, Gesang und Gymnastik, Landschaften, Bauten, Text und Musik, Computer-Pausen nach 45 min. Durch die CD-ROM führen der kleine Herr Drachau und sein wissbegieriger, sprechender kleiner Hund DIXI. Sie renovieren die verfallene Burg von König Siebeneck, legen den Brunnen frei, reparieren die Kirchenfenster, suchen die Schatztruhe mit der Krone und bereiten DIXIs Krönungsfreier vor – in 3 Schwierigkeitsstufen als Knappe, Ritter und Edelmann.		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)	Installation über Aufruf des Installationsprogramms; Icon wird angelegt. Außer einem roten Quadrat, das Ende verspricht, und – gelegentlich auftauchenden gelben und grünen Quadraten (Handlungsanweisungen) gibt es keine erkennbaren Bedienungselemente auf dem Bildschirm.	
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)	Musikalische Untermalung und Lieder, Sprachausgabe, Zeichentricksequenzen, grafische Darstellungen Ton nicht abschaltbar, da für das Verständnis der geforderten Aufgabenstellungen notwendig.	
Schülerreaktionen:	Die Schüler ließen sich gerne von Herr Drachau und seinem kleinen Hund im Programm herumführen und begrüßten alles, was nach „Action“ aussah; Bereiche, die Mitarbeit erforderten, wurden oft wieder weggeklickt (in der Freiarbeit).	
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)	Der gezielte Einsatz des Programms im Unterricht ist sehr schwierig, da a. kein Auswahlmenü für die Übungen existiert, b. weitere Übungen erst zugänglich werden, wenn vorherige gelöst wurden Die Eingangs- und Zwischensequenzen sind – für den Unterrichtsgebrauch – zu lange. Die Lerninhalte sind ansprechend umgesetzt und – nach klarer Anweisung – auch motivierend für die Kinder. Allerdings erfordert die Programmbedienung viel Einarbeitung für den Lehrer und auch viel Aufmerksamkeit beim Einsatz mit Schülern.	
Gesamturteil für die Förderschule	sehr empfehlenswert gut geeignet ✓ geeignet weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Burgschule Nagold

Stand: 11/00

Leerformular

Multimediale Lernsoftware in der pädagogischen Förderung von Schülern und Schülerinnen mit Lernbeeinträchtigungen		
Softwaretitel		Alter/Klasse
Klassifikation <input type="checkbox"/> Lernspiel <input type="checkbox"/> Übe-, Trainingsprogramm <input checked="" type="checkbox"/> Datenbestände <input type="checkbox"/> Lernumgebung <input type="checkbox"/> Werkzeug	Unterrichtsfach <input checked="" type="checkbox"/> Mathematik Lesen, Schreiben, Rechtschreiben Thema:	
Hersteller/Vertrieb:	Technische Voraussetzungen:	Preis:
Inhalt:		
Unsere Eindrücke		
Bedienung (z.B.: Installation, Benutzerführung Handbuch)		
Gestaltung (Ton, Text, Grafik, Video, Sprache)		
Schülerreaktionen:		
Bemerkungen: (fachwissenschaftlich, didaktisch, methodisch, allgemein)		
Gesamturteil für die Förderschule	<input checked="" type="checkbox"/> sehr empfehlenswert <input type="checkbox"/> gut geeignet <input type="checkbox"/> geeignet <input type="checkbox"/> weniger geeignet	

Erprobungsschule:

Stand: 2/00

Schlussbemerkungen

Die Beschreibung der Software-Titel soll eine Orientierungshilfe bieten. Die Wertungen sind persönliche Wertungen der durchführenden Lehrer. Sollte jemand mit Bewertungen nicht einverstanden sein, bitte ich um Rückmeldung. Wer selbst Software im Unterricht einsetzt und andere bessere, vertiefendere Begutachtungen liefern kann, wird gebeten, sich mit mir in Verbindung zu setzen:

Beratungsstelle „Computer für Förderschulen und Schülerinnen und Schüler mit Lernschwierigkeiten“
Ulrich Henninger
Wiederholdstr. 13
70174 Stuttgart

Tel. 0711/1849-553
Fax 0711/1849-565

Email-Adresse: henninger@media.leu.bw.schule.de

Die Liste der Software wird nach Eingang ergänzt und erweitert. Auf der Internetseite wird das Datum der aktuellen Version genannt.