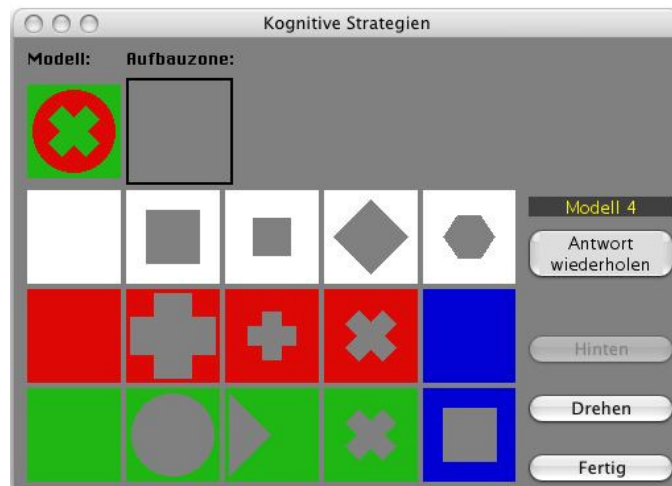


Training kognitiver Strategien

Training kognitiver Strategien ist ein Programm mit pädagogischer und heilpädagogischer Zielsetzung, das geeignet ist, den Einsatz kognitiver und metakognitiver Strategien bei der Lösung von Problemen und das logische Denken zu fördern.

Trainiert wird auch das räumliche Vorstellungsvermögen. Diese Fähigkeit wird bei der Orientierung im Raum, bei manuellen und handwerklichen Tätigkeiten, bei konstruktiven Aufgaben und bei vielen anderen Anforderungen benötigt.



Zielgruppen

Kindergarten bis Oberstufe (ab 5 Jahren)

Trainingsprogramm für Therapien, heilpädagogische Schulen und Regelschulen
Gezielte Förderung für Kinder mit Schwächen
Förderung von Kindern mit besonderen Begabungen

Arbeitsweise

In diesem Programm geht es darum, farbige **Karten und Schablonen** so übereinanderzulegen, dass vorgegebene Modelle nochmals entstehen. Beim Nachbilden wählt man durch einen Mausklick diejenigen Karten und Schablonen, aus denen das Modell zusammengesetzt ist. Dabei muss man auf die richtige Reihenfolge achten.

Die nachzubildenden **Modelle** sind auf neun Schwierigkeitsstufen verteilt. Auf der ersten braucht man nur eine Karte und eine Schablone, um das Modell nachzubilden. Wie Erfahrungen zeigen, sind sogar geistigbehinderte Kinder in der Lage, Modelle der ersten Stufe korrekt nachzubilden. Auf der neunten Stufe sind bis zu neun Schablonen übereinanderzulegen. Manche Erwachsene haben bei der Nachbildung dieser Modelle Schwierigkeiten. Die grosse Streubreite der Schwierigkeit ist ein Vorteil dieses Programms.

Wenn das Programm merkt, dass der Benutzende **Schwierigkeiten** hat das Modell nachzubilden, so fragt es ihn, ob es ihm die Lösung zeigen soll. Der Benutzende kann sich dann entscheiden, ob ihm die Lösung gezeigt werden soll, oder ob er weiter versuchen möchte, die Lösung selber zu finden. Das Zeigen der korrekten Darstellung garantiert, dass der Benutzende auf jeden Fall die richtige Lösung sieht, bevor er das nächste Modell nachbildet. Beim erstmaligen Starten verlangt das Programm einen **Protokollnamen**. Alle folgenden Aktivitäten des Benutzenden und die Reaktionen des Programms werden unter diesem Namen in einem Protokoll aufgezeichnet. Wechselt die Trainingsperson, so sollte ein neues Protokoll begonnen werden. Ein später Programmstart erfolgt durch Anklicken des Protokolls.

Das **Dreieck "Lernender - Trainer - Programm"** ist sehr wichtig. Der Trainer muss mit dem Lernenden in einen Dialog treten, muss mit ihm die Eigenschaften der Schablonen diskutieren und die Strategien, die man benutzen muss.

Auf der Programm-CD befindet sich ein umfangreicher theoretischer und praktischer Programmbeschrieb.

Didaktische Aspekte

- 9 Verschiedene Schwierigkeitsgrade sprechen unterschiedliche Entwicklungsstände an.
- Es kann über eine grosse Zeitspanne trainiert werden
- Nur sinnvoll, wenn regelmässig geübt wird
- Wichtig ist weniger das Endprodukt (die korrekte Nachbildung), sondern der Weg, wie das Kind die Lösung findet. Aus diesem Grund sollte mit dem Programm unter Aufsicht gearbeitet werden. Die beiliegenden Schablonen, die als Vorlage ausgedruckt werden können, ermöglichen ein handlungsorientiertes Arbeiten. Die Fehleranalyse findet bereits dann statt, wenn eine Schablone bewegt wird. Nach jedem gelöstem Modell findet ein Feedback in gesprochener oder geschriebener Sprache statt.

Technik

Einfache Installation, sofort bereit zum Trainieren.

Gestaltung

- Klare, übersichtliche Gestaltung
- Trainingsfeld kann jeder Bildschirmgröße angepasst werden
- Individuelle Einstellungen werden über das Menu gesteuert

Konkrete Anwendungsbeispiele

Trainingseinsatz für geistig- oder lernbehinderte, normalentwickelte oder besonders begabte Kinder und Jugendliche

plusminus

plus:

- + individuelle Trainingsstufen
- + Schablonen für den praktischen Unterricht können ausgedruckt werden
- + Erscheinungsbild und Schablonen für alle Stufen gleich - Kinder finden sich sofort zurecht
- + Der Schwierigkeitsgrad kann jederzeit angepasst und verändert werden
- + Einfachste Installation und Handhabung

minus:

- Etwas eintönige Feedbacks (können auch unterdrückt werden).

Links

<http://trainingprograms.ch>

Technische Daten

| | | | | | |
|---|---|--|---|--|-----------------------------|
| Hersteller | Felix STUDER-EICHENBERGER, Dr. phil., Canisius 21, CH-1700 Fribourg | | | | |
| Plattformen | <input checked="" type="checkbox"/> Windows 95 | <input checked="" type="checkbox"/> Windows NT | <input checked="" type="checkbox"/> Mac OS 9 | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Windows 98 | <input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000 | <input checked="" type="checkbox"/> Mac OS X | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Windows ME | <input checked="" type="checkbox"/> Windows XP | <input type="checkbox"/> Linux | | |
| Minimalanforderungen | RAM | 16 MB PC, 16 MB Mac | HDD | CD-Rom Mind. 6x | |
| | Prozessor | Pentium 100 PC | Grafik | 16 Bit High Color | |
| Optimale Anforderungen | RAM | | HDD | | |
| | Prozessor | | Grafik | | |
| Weitere technische Eigenschaften | <input checked="" type="checkbox"/> netzwerktauglich | <input checked="" type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig | <input type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz | <input type="checkbox"/> lässt sich als virtuelle CDROM laufen | |
| Installation | <input checked="" type="checkbox"/> Benutzer | <input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen | <input type="checkbox"/> Administrator | | |
| Softwareart | <input checked="" type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice) | | <input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild) | | |
| | <input type="checkbox"/> Lernprogramm (Vermittlung von Basis- und Vertiefungswissen) | | <input type="checkbox"/> Lernumgebung/Autorenprogramm (der Benutzer erzeugt selber etwas) | | |
| | <input type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton) | | <input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet) | | |
| | <input type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung) | | | | |
| Preise | Einzellizenz | Fr. 84.– | zusätzliche Installation: | Fr. 5.– | Schullizenz: nach Absprache |

Evaluiert von

Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware

Januar 2005, **überarbeitet Nov 2008, Jan 2012**