

## Detektiv Langohr „Geräusche“

Diese Software trainiert hauptsächlich die auditive Wahrnehmung. Anhand von Reihenfolgehören, Zuordnung von Geräuschen zu Bildern und das Erkennen von Unterschieden von ähnlichen Geräuschen wird vor allem die Hörschulung und die Konzentration gefördert.



## Zielgruppen

Kindergarten bis Unterstufe

Die Kindergarten-Kinder müssen kurz von der Lehrkraft zu den einzelnen Übungen eingeführt werden, da die Spielklärungen in schriftlicher Form gehalten sind. Die Übungen sind jedoch einfach, verständlich und damit intuitiv nachzuvollziehen.

Unterstufen-Kinder können die einfachen Erklärungen selber lesen.

## Arbeitsweise

Nachdem die Lernsoftware installiert wurde, kann sogleich gearbeitet werden. Es ist sinnvoll, wenn die Lehrkraft im Voraus die Einstellung für die Spielzeitbegrenzungen wählt und diese fixiert. Um die Spielzeit für einen Tag zu bestimmen, klickt man auf die Stoppuhr. Im Dialogfenster wird ein Passwort eingegeben, anschliessend kann die Spielzeit in Minuten bestimmt werden. Während dem Arbeiten mit der Lernsoftware zeigt eine kleine Spinne an einem Faden an, wie viel Spielzeit noch zur Verfügung steht. Ist die Spielzeit abgelaufen, kann die Lehrkraft eine Verlängerung einräumen oder das Spiel ist für diesen Tag beendet.

Sobald die CD-Rom installiert und die Einstellungen getätigt wurden, kann auf der Hauptauswahl-Seite ein Spiel gewählt werden. Eine Werkzeugkastensymbol-Leiste steht den Kindern zur Verfügung. Dort können Einstellungen wie Lautstärke und Wiederholen der Aufgabe vorgenommen werden. Durch Anklicken des Stopp-Schildes können die Spiele beendet werden. Die vorhergehende Seite wird anschliessend wieder angezeigt.

Zu den verschiedenen Spielen:

**„Geräusche“:** Auf dieser Seite findet man eine Übersicht aller auf dieser CD-Rom vorkommenden Geräusche in alphabetischer Reihenfolge. Durch Anklicken der einzelnen Kästchen können die Geräusche angehört werden. Somit sind den Kindern alle Geräusche bekannt. Sie können jederzeit wieder angehört werden.

**„Was hörst du?“:** Dieses Spiel eignet sich, um die Geräusche, die auf der CD-Rom verwendet werden kennen zu lernen. Auf der Auswahlseite kann das Kind die Schwierigkeitsstufe wählen. Die Schwierigkeitsgrade sind in „leicht“, „mittel“ und „schwer“ eingeteilt, je nachdem, ob mit drei, fünf oder sieben Geräuschen gespielt wird. Nach Anklicken des roten Fragezeichen-Feldes in der Mitte ertönt ein Geräusch. Daraufhin klickt das Kind das dazugehörige Bild an, das Fragezeichen verschwindet. Zur Bestätigung erscheint das identische Bild und ein springendes Smile-Männchen mit dem geschriebenen Text, „Super, das hast du toll gemacht!“. Ist das Bild falsch gewählt, ertönt das entsprechende Geräusch. Das Kind hat beliebig viele Versuche, das Geräusch dem richtigen Bild zuzuordnen.

**„Langohrs Fälle“:** Jeweils drei Geräusche sind den richtigen Bildern zuzuordnen. Das Spiel kann mit drei Themen gestartet werden (Haus, Baum, Tunnel). In den Häusern, hinter den Bäumen und in den Tunnels verstecken sich verschiedene Gegenstände, Menschen, Tiere oder Fahrzeuge. Nach Anklicken eines beliebigen Fragezeichen-Feldes ertönt ein Geräusch, das einer Abbildung entspricht. Wurde das Bild, das durch Drücken und Ziehen mit der Maus zugeordnet wurde richtig ausgewählt, erklingt ein Bestätigungston. Entspricht das ausgewählte Bild nicht dem Geräusch, fährt es wieder zurück auf seinen Ausgangspunkt. Sind alle drei Motive richtig erkannt, erscheint wieder das springende Männchen. Die Karten werden neu gemischt.

**„Minimalpaare“:** Es werden jeweils zwei Geräusche vorgespielt, die sich in nur einem Parameter unterscheiden. In der Auswahl kann das Kind bestimmen, welchen Parameter (Tonhöhe, Dauer, Lautstärke) es wünscht. Nach Ankli-

cken der Notenbälle hört das Kind zwei Varianten desselben Geräusches. Sie unterscheiden sich durch den gewählten Parameter. Der Notenball wird mit der gedrückten Maustaste auf das entsprechende Fragezeichen-Symbol, das dem gesuchten Wert (höher-tiefer, lauter-leiser, kürzer-länger) gezogen.

„**Geräusche-Memory**“: Dieses Spiel wird nicht wie gewohnt mit Bildern gespielt. Es geht darum, sich die Position von zwei identischen Geräuschen zu merken, Paare zu sammeln. Auch hier können verschiedene Schwierigkeitsgrade gewählt werden. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass das Zusammenstellen einer eigenen Auswahl von Geräuschen möglich ist.

„**Wann war was?**“: Ziel dieser Übung ist es, eine Abfolge von drei oder vier Geräuschen den richtigen Bildern zuzuordnen und in die richtige Reihenfolge zu setzen. Auf der Vorauswahlseite ist die Schwierigkeitsstufe wählbar (leicht, mittel, schwer).

## Didaktische Aspekte

- Alle Geräusche sind gut erkennbar und bekannt.
- Fördert das aktive Lauschen, Erkennen und Zuordnen von Alltags-Geräuschen.
- Die Übungen können auch gut zu Zweit gespielt werden, es entstehen interessante Diskussionen.
- Förderung der Merkfähigkeit und Konzentration.
- Mit 72 verschiedenen Geräuschen steht den Kindern eine grosse Palette von Alltags-Geräuschen zur Verfügung.
- Die Geräusche sind gut im Voraus „in Natura“ zu vermitteln.
- Die Spieldauer kann von der Lehrkraft im Voraus bestimmt werden. Zu einem anderen Zeitpunkt können die Übungen weiter gespielt werden, da die Abfolge der Spielangebote frei wählbar ist.
- Die Hauptauswahlseite mit den Symbolen ist einfach und verständlich aufgebaut. Die Übungen müssen zwar kurz erklärt werden, sind anschliessend aber selbständig zu erledigen.
- Das Kind kann sich selber einschätzen und den Schwierigkeitsgrad wählen.

## Technik

Das Programm wird installiert und ist sogleich zum Spielen bereit.

## Gestaltung

Die Bilder sind einfach und übersichtlich gestaltet.

## Konkrete Anwendungsbeispiele

- Die CD-Rom ist gut einsetzbar als Werkstatt-Posten
- Sinnvolles Angebot im 3./4. Quartal
- Angebot für schulbereite Kinder
- Einsatz in Kombination und Ergänzung zu wirklichen Geräuschen
- Einsatz zum Thema auditive Wahrnehmung
- Als Partnerarbeit im Freispiel (Das Tandem löst alle Aufgaben in einer im Voraus bestimmten Zeit gemeinsam. Die erledigten Übungen werden auf einem Plan gekennzeichnet.)
- Mit dem Zusatzmaterial der Schulausgabe werden Bildkarten und eine Audio-CD mitgeliefert. Somit kann auch PC-unabhängig mit der Klasse oder in Gruppen gelernt werden.

## plusminus

- plus:
- + Die Übungen sind einfach gestaltet und verständlich
  - + Nach kurzer Erklärung durch die Lehrkraft können die Kinder selbständig arbeiten
  - + Geräusche sind gut erkennbar
  - + Verschiedenen Schwierigkeitsstufen sind einstellbar
  - + Spielzeitbegrenzung durch Lehrkraft einstellbar
  - + Übungen spezifisch zum Thema auditive Wahrnehmung

+ Bei der Schulausgabe wird Bildmaterial und eine Audio-CD mitgeliefert

- minus:
- Alle Anweisungen und Bestätigungen werden nur schriftlich abgegeben
  - Im Moment wird die zurzeit erhältliche Version überarbeitet. Es ist empfehlenswert, mit einer Anschaffung zu warten. Unter [www.trialogo.de](http://www.trialogo.de) sind nähere Informationen erhältlich.

## Links

[www.trialogo.de](http://www.trialogo.de)

## Technische Daten

<b>Hersteller</b>			
<b>Plattformen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 95 <input checked="" type="checkbox"/> Windows 98 <input checked="" type="checkbox"/> Windows ME	<input checked="" type="checkbox"/> Windows NT <input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000 <input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input type="checkbox"/> Mac OS 9 <input type="checkbox"/> Mac OS X <input type="checkbox"/> Linux
<b>Minimalanforderungen</b>	RAM Prozessor	HDD Grafik	
<b>Optimale Anforderungen</b>	RAM Prozessor	HDD Grafik	
<b>Weitere technische Eigenschaften</b>	<input type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input checked="" type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz <input checked="" type="checkbox"/> lässt sich als virtuelle CDROM laufen
<b>Installation</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer	<input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen	<input type="checkbox"/> Administrator
<b>Softwareart</b>	<input type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice) <input checked="" type="checkbox"/> Lernprogramm (Vermittlung von Basis- und Vertiefungswissen) <input type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton) <input type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)	<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild) <input type="checkbox"/> Lernumgebung/Autorenprogramm (der Benutzer erzeugt selber etwas) <input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet)	
<b>Preise</b>	Einzellizenz 29.90 €	Klassenlizenz	Schullizenz

<b>Rezensiert von</b>	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware	September 2005
-----------------------	--	----------------