

Duden „Zählen und Ordnen“

Kurzbeschreibung:

Willkommen im Eisland. Pinguin und Eisbär laden ein, um zählen und ordnen zu üben. An vier verschiedenen Orten auf der grossen Eisscholle warten Aufgaben, die zeigen, wie man spielend leicht Formen, Farben und Muster erkennt und zusammenstellt. Am Schluss aller Übungen wartet auf einer Eisscholle das Super-Igluspiel als Überraschung.



Zielgruppen

Kinder von 4 bis 6 Jahre

Je nach Entwicklungsstand 1. Kindergartenjahr ab 3./4. Quartal, 2. Kindergartenjahr 1. und 2. Quartal

Arbeitsweise

Das Installieren ist etwas aufwändig, da zuerst ein Patch aus dem Internet herunter geladen und auch installiert werden muss. Anschliessend aber kann die CD-Rom einfach eingeschoben und mit ihr gearbeitet werden. Die Installation ist aber nicht auf allen Systemen möglich.

Als Erstes muss das Kind seinen Namen eingeben und die Schwierigkeitsstufe (Anfänger - Fortgeschrittene - Experte) bestimmen. Für jedes Kind und jede Schwierigkeitsstufe enthält die CD-Rom drei verschiedene Ebenen. Die Software richtet sich nach den Eingaben des Kindes und bietet einen stufenlosen Übergang zwischen diesen Ebenen.

Das Startbild zeigt das Eisland, auf dem Eisbär und Pinguin wohnen. Dass in der Natur die beiden Tiere nicht am selben Ort leben, sollte den Kindern im Voraus erklärt werden.

Eisbär und Pinguin tummeln sich auf der grossen Eisscholle und fordern das Kind zum Spielen auf. Die Erklärungen sind in einfachem und verständlichem Hochdeutsch gesprochen. Im unteren Bereich des Bildschirms befindet sich eine Hilfeleiste mit Symbolen wie Inhalt (zurück zur Eisscholle), Spielstand, so geht es, drucken, für die Eltern, tschüss (Spiel verlassen). Die Kinder können also nach der Erklärung, die beim jeweiligen Spiel durch den Eisbär oder den Pinguin gemacht wird, die Aufgabenstellung erneut abhören.

Der Spielstand kann zu jedem Zeitpunkt eingesehen werden. Die Ergebnisse können abgelegt werden um Fortschritte zu verfolgen.

Unter dem Symbol „Eltern“ können wertvolle Informationen geöffnet werden. Es stehen sogar Arbeitsblätter zum Ausdrucken zur Verfügung.

Zu den verschiedenen Spielen und Übungen:

„Fang die Form“: Im Aufgabenfenster wird eine einfache zweidimensionale Form (z.B. rotes Dreieck) gezeigt. Im Auswahlfenster müssen aus verschiedensten bunten Formen die roten Dreiecke angeklickt werden. Nach einigen Durchgängen wird das Spiel erschwert, indem sich die Formen bewegen und präzise angeklickt werden müssen. Eine gute Mausführung wird verlangt. Das Erkennen einfacher Formen und die Grundfarben werden geübt.

„Zahlenschieber“: Sechs Schieber sind durcheinander gekommen. Die Kinder schieben die untenstehenden Zahlen in der richtigen aufsteigenden Reihenfolge, beginnend mit der kleinsten Zahl. Das Kind muss somit einen sicheren Zahlenbegriff haben und die geschriebenen Zahlen kennen. Die meisten Schieber beginnen mit der Zahl 3. Die Kinder üben sich also im Ordnen von 3 bis 7. Durch das richtige Ordnen der Zahlen wechselt die Farbe von rot auf blau und es entsteht ein Bild.

„Bilder und Zahlen“: Durch Anklicken eines Startknopfes erscheinen 4 verschiedene Rahmen in denen eine Anzahl Gegenstände liegen. Auf der linken Seite davon wird eine Zahl (1 bis 10) angezeigt. Die Kinder müssen auf den Rahmen mit der richtigen Anzahl Gegenstände klicken. Wenn richtig gezählt wird, erscheint die entsprechende Zahl die animiert ist. Bei der falschen Lösung muntern Pinguin und Eisbär auf, es nochmals zu versuchen. Ein Durchgang enthält 10 Aufgaben. Diese sind bei einem nächsten Durchgang anders.

„**Mustermaschine**“: Durch Ergänzen von einzelnen Formen müssen 2 Musterreihenfolgen erkannt und fertig gestaltet werden. Ein Auswahlfenster steht unten an der Aufgabe zur Verfügung. Als Ergänzung und Erschwerung stehen auch falsche und zu viele Formen zur Auswahl.

Sind die vier Spiele erfolgreich gespielt, steht dem Weg zum Super-Igluspiel nichts mehr im Weg.

„**Super-Igluspiel**“: Es müssen Schneeflocken, die die gleiche Form wie diejenige auf dem Eiswürfel zeigt, gefangen werden. Es heisst nun Formen und Farben schnell zu erkennen und anzuklicken. Nach 15 gesammelten Schneesternchen ist das Superspiel gewonnen. Der Eisbär und der Pinguin bauen sich selber als Schneeskulptur. Zum Schluss erhält das Kind eine Urkunde, die ausgedruckt werden kann (leider schreibt das Programm nur bis zum Jahr 1999).

Als weitere Angebote stehen „**Zahlenschmuck**“ und „**Malspass**“ zur Verfügung. Das Erste besteht aus Bildern mit Gegenständen von 1 bis 20. Sie können farbig ausgedruckt werden. Beim Malspass können 12 verschiedene Formenbilder mit fünf unterschiedlichen Farben bemalt und ausgedruckt werden.

Didaktische Aspekte

- Das Programm passt hervorragend zum Thema Winter, Schnee, Nordpol... (also zum 3. Quartal). Die CD-Rom wird eine Weile aktuell sein und kann dann gut weggeräumt werden.
- Die Spiele und Übungen sind für die kleineren, jüngeren Kinder gut spielbar, der Computer wird zum Zusatzangebot für das Mathematisieren im Kindergarten.
- Zählen und ordnen ist immer ein Thema und wird so auf eine andere Art lustvoll geübt und gefördert.
- Die Kinder müssen bis zum Ende spielen, wenn sie das Super-Igluspiel spielen wollen, sie lernen, an der Arbeit zu bleiben.

Technik

Für die Version aus dem Jahr 1998 muss ein Patch aus dem Internet herunter geladen und installiert werden.

Gestaltung

Die Figuren des Eisbären und des Pinguins sind lustig animiert. Die Bilder und Zeichnungen der Startseite sind ansprechend gestaltet. Die Bilder in den Spielen, gezeichnet oder als Fotos, sind klar und gut erkennbar.

Konkrete Anwendungsbeispiele

- Erste Annäherung an den Themenbereich mit dem Computer und einer einfachen CD-Rom.
- Die Arbeitsblätter können ausgedruckt und zuerst gemeinsam erarbeitet werden.
- Das Thema „Zählen und Ordnen“ ist allgegenwärtig im Kiga-Alltag. Nach dem gemeinsamen Üben kann die Software als Zusatzangebot zur Verfügung stehen.
- Auch jüngere Kinder sind angesprochen, üben in einem zusätzlichen Spielangebot das Zählen, die Formenfassung und das Ordnen.
- Alle Kinder arbeiten mit der CD-Rom, können ihre Urkunden aufhängen und aussen herum verzieren.
- Das Programm dient als Ergänzung oder Weiterführung zum Thema Formen, Farben.
- Zahlen und Formen aus Holz, Moosgummi... neben den Computer stellen. Die Kinder vergleichen und finden sie wieder auf dem Bildschirm (z.B. beim Spiel „Bilder und Zahlen“, „Mustermaschine“).

plusminus

- plus:
- + Die Figuren sprechen in einer klaren, verständlichen Sprache.
 - + Die Spiele und Übungen sind intuitiv spielbar. Einfache, verständliche Symbole.
 - + Auch jüngeren Kindern ermöglichen die einfachen Spiele die Benutzung des Computers
 - + Verschiedene Schwierigkeitsstufen, die sich dem Können der Kinder anpasst.
 - + Formenbilder können ausgedruckt werden.

+ Zusätzliche Informationen und Anregungen für die Lehrperson oder die Eltern.

- minus:
- Das Jahr 2000 wird auf der Urkunde nicht geschrieben.
 - Die Installation mit dem Patch ist nicht auf allen Systemen möglich (Erscheinungsdatum der Software 1998). Achtung beim Kauf, es gibt eine neuere Version vom Juli 2002.

Links

www.duden.de

Technische Daten

Hersteller			
Plattformen	<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
Minimalanforderungen	RAM 8		HDD
	Prozessor 486		Grafik VGA 256 Farben
Optimale Anforderungen	RAM		HDD
	Prozessor		Grafik
Weitere technische Eigenschaften	<input type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input 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 type="checkbox"/> Benutzer	<input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen	<input type="checkbox"/> Administrator
Softwareart	<input type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice)	<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild)	
	<input checked="" 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. 44.90 € 17.90	Klassenlizenz	Schullizenz

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware

Mai 05