

Rondo – Lernprogramme für den Schul- und Förderunterricht

RONDO ist ein Schulsoftware-Paket, das von erfahrenen Lehrern produziert wird. Das Paket ist eine Portierung vorhandener, jahrelang erprobter HyperCard-Stacks auf die neue Generation von Betriebssystemen. Die Stacks wurden dabei nicht nur übernommen, sondern zum Teil von Grund auf neu implementiert. Unter einer einheitlichen Oberfläche findet sich eine Vielzahl von Lern- und Übungsprogrammen, die jeweils auf ein genau abgestecktes Gebiet in den Fächern Mathematik und Sprache abgestimmt worden sind.

MAC OSX
MAC CLASSIC
WINDOWS



Zielgruppen

Kindergarten / Primarschule 1. bis 4. Schuljahr / Sonderschulen / Förderunterricht

Das Lernprogramm richtet sich an Schüler und Schülerinnen der Primarschule und umfasst die Aspekte Mathematik und Sprache. Das Programm ist gedacht für den Einsatz mit der ganzen Klasse, dem Förder- und Stützunterricht oder individuell für zu Hause (Teilprogramme funktionieren auch einzeln und dürfen den Kindern zum Üben kopiert werden). Dabei ist eine Arbeitszeit ab 10 Minuten einzurechnen.

Didaktische Aspekte

Eine Voraussetzung ist, dass die Themen im Unterricht bereits behandelt wurden, denn das Programm dient nur zum Training von elementaren Lernschritten. Dabei können die Aufgabenmenge und der Schwierigkeitsgrad genau an die individuellen Lernvoraussetzungen der Kinder angepasst werden. Die Lernfortschritte lassen sich gezielt veranschaulichen (Zusatzmaterial) und die Lernfortschritte sind unmittelbar ersichtlich. Die Ideen für die einzelnen Teilprogramme stammen durchwegs aus dem Unterrichtsalltag, sind also wirklich praxisorientiert.

Arbeitsweise

Die Übungsprogramme sind alle nach dem gleichen Schema aufgebaut und ermöglichen so weitgehend autonomes und individualisierendes Arbeiten der Schüler und Schülerinnen. Anhand der Instruktionkarten können sie selbstständig die Lerneinheit auswählen und mittels der Einstellkarte verschiedene Optionen selber einstellen. Es liegt natürlich in der Natur der Sache, dass der Schwierigkeitsgrad von Runde zu Runde erhöht wird und verschiedene Einstellungen ausprobiert werden. Selbstverständlich kann die Lehrkraft zu jeder Zeit ebenfalls die Parameter neu bestimmen. Nach einer vorgegebenen Übungsdauer können die Ergebnisse auf einem Protokollblatt festgehalten werden. Auf dem Computer selber wird immer der letzte Arbeitsschritt gespeichert.

Zahlraum			Summand 2		Aufgaben-	Rechenart
Obergrenze			Obergrenze		zahl	
4	30	200	1	15	5	<input type="text"/>
5	40	500	2	20	10	+
6	50		3	30	15	-
7	60	1000	4	50	20	+/-
8	70	2000	5	100	25	<input type="text"/>
9	80	5000	6	200	30	Leerstelle
10	90	10000	7	500	35	<input type="text"/>
	100		8	1000	40	hinten
					45	Mitte
					50	wechselnd

Zum Start

Kegel nach 10 Durchgängen neu stellen:

ja

nein

Kugelverlangsamung

0 1 2 3 4

5 6 7 8 9

Rondo Lernprogramm

Christian Sutter, Hanspeter Luzi

Technik

Die Programme können direkt von der CD gestartet werden. Zur dauerhaften Installation kopieren Sie den gewünschten Ordner auf die Festplatte.

Mac: ab OS 9, Power Mac 7500 (200 MHz),
Mindestens 40 MB freier Arbeitsspeicher
Windows: Ab Windows 2000, PC 386 (266MHz)
Mindestens 40 MB freier Arbeitsspeicher

Konkrete Anwendungsbeispiele

Mathematik

Kindergarten / 1. Klasse

- „Wie viele Dinge?“ trainiert das simultane Mengenerfassen im Zahlraum bis 12
- „Zählmaschine klein“ veranschaulicht die Struktur des Stellenwertsystems
- „Die goldene 5“ trainiert die Zahlvorstellung in Fünferschritten

1. Klasse

- „Wie viele Punkte“ trainiert die Zahlvorstellung anhand des Hunderterfeldes
- „Rechnen bis 20“ trainiert Addition und Subtraktion auf dem Zwanzigerfeld
- „Zehner füllen“ trainiert das Ergänzen auf die nächste Zehnerzahl
- „Kegeln“ trainiert Addition und Subtraktion bis 100 auf spielerische Weise
- „Reproduzieren“ trainiert die Zahlvorstellung anhand des Hunderterfeldes
- „Zahlenmauer“ trainiert die Addition und das Ergänzen von Zahlen bis 100

Ab 2. Klasse

- „Zehnerübergang“ trainiert das Zerlegen des Zehnerüberganges in Teilschritte
- „Rechnen bis 100“ trainiert Addition und Subtraktion auf dem Hunderterfeld
- „Zählmaschine gross“ veranschaulicht die Struktur des Stellenwertsystems
- „Einmaleins“ trainiert die Grundsicherheit für den schnellen Abruf von Reihen
- „Kegeln“ trainiert Addition und Subtraktion bis 1'000 auf spielerische Weise
- „Die Uhr“ trainiert das exakte Ablesen und Einstellen von Uhrzeiten

Ab 3. Klasse / Mittelstufe

- „Einmaleins“ trainiert die Grundsicherheit für den schnellen Abruf von Reihen
- „Kegeln“ trainiert Addition und Subtraktion bis 10'000 auf spielerische Weise
- „Multiplikation“ trainiert das schriftliche Multiplizieren
- „Die Uhr“ trainiert das exakte Ablesen und Einstellen von Uhrzeiten

Sprache

1. bis 2. Klasse

- „Bildwörter 1 / 2 / 3“ bestehen aus hundert lauttreuen Bildern, die aufgeschrieben werden müssen
- „Laute hören“ trainiert die Lautzuordnung im Lese-/Schreiblernprozess

3. bis 6. Klasse

- „Wörterbuch“ trainiert das schnelle Auffinden von Wörtern in einem Wörterbuch

Zusatzmaterial

- Einstellkarten
Um den Kindern das selbständige Benutzen der Programme zu erleichtern, können die Einstellkarten (beigelegt als PDF-Dateien) ausgedruckt werden. In Klarsichtmäppchen verpackt werden mit einem OHP-Schreiber alle nötigen Einstellungen markiert (z.B. Einsatz im Werkstatt-Unterricht oder im Wochenplan).

- Protokollblätter
Die Kinder tragen ihre Resultate auf den ausgedruckten Protokollblättern (beigelegt als PDF-Dateien) ein. Auf die Möglichkeit, die erreichten Resultate auszudrucken, wurde bewusst verzichtet.
- Info-Blätter
Sie vermitteln einen schnellen Einblick in alle Programme (beigelegt als PDF-Dateien).

plusminus

- plus: + Entwickelt aus der Praxis für die Praxis
+ Gezielte Veranschaulichung der Lernschritte
+ Kontrolle der Lernfortschritte
+ Einfachste Installation
+ Intuitiv zu bedienen
+ Angenehme Grafik und gut lesbare Schriften
+ Kann auch zu Hause eingesetzt werden
+ Umfangreiches Zusatzmaterial
+ Anschauliche Visualisierung und motivierende Lerninhalte
+ Abgestimmt auf Schweizer Schulen und deren Lernziele

minus: -

Links

Informationen: <http://www.xtnd.ch/pdfs/infoRondo.pdf>

Kaufen: http://shop.schulverlag.ch/blmv_artd.php?ArtNr=7969

Technische Daten

Hersteller				
Plattformen	<input type="checkbox"/> Windows 95	<input type="checkbox"/> Windows NT	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS 9	
	<input type="checkbox"/> Windows 98	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS X	
	<input type="checkbox"/> Windows ME	<input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input type="checkbox"/> Linux	
Minimalanforderungen	RAM		HDD	40 MB Arbeitsspeicher
	Prozessor	PC 386 (266 MHZ)	Grafik	
Optimale Anforderungen	RAM		HDD	
	Prozessor		Grafik	
Weitere technische Eigenschaften	<input 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 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	49.- Fr.	Klassenlizenz	Schullizenz 189.- Fr.

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware September 06