

Pusteblume: Deutsch verstehen

Kurzbeschreibung:

Trainiert werden in spannenden Übungsformen die Sprachinhalte der 2. – 4. Klasse. Ein integrierter Ratgeber sorgt für genaue Fehlerrückmeldungen und aussagekräftige Hilfen. Es werden eine Rechtschreibwerkstatt, eine Sprachwerkstatt, eine Schreibwerkstatt, eine Lesewerkstatt und Lernspiele angeboten. Jedes Kind hat ein eigenes Lernprotokoll. Übungen können auch direkt angesprungen werden.

Ein sehr umfassendes Programm, das die Rechtschreibkompetenz, das grammatikalische Verständnis, die Lesefertigkeit, den Sprachausdruck und den Wortschatz auf motivierende Weise trainiert.



Zielgruppen

Primarschule und Sonderschulklassen ab dem 2. Schuljahr

Arbeitsweise

Jedes Kind bekommt ein eigenes Klingelschild und somit Zutritt zum Pusteblumehaus. Nach dem Eintritt kann es gezielt in einer Lernwerkstatt arbeiten, einen Zahlencode eingeben um direkt zu einer bestimmten Übung zu springen, ein Lernspiel auswählen oder in den Garten zum Lernprotokoll gehen. Dort ist jede Werkstatt durch ein Gartenbeet repräsentiert. Jede Übung ist eine Pflanze. Die Grösse der Pflanze zeigt, ob eine Aufgabe noch nicht begonnen, mit Fehlern gelöst, grösstenteils richtig oder fehlerlos gelöst wurde. Die Kinder können auch durch einen Doppelklick auf die entsprechende Pflanze direkt zu einer Übung springen.

Didaktische Aspekte

Die Kinder können selbständig mit den Werkstätten arbeiten. Die Lehrkraft kann eine bestimmte Übung vorgeben, die dann ohne Umwege direkt bearbeitet werden kann. Es sind mehrere Schwierigkeitsstufen wählbar. Die Kinder können nach einer Übung entscheiden, ob sie mit der gleichen Übungsform weiter üben, den Schwierigkeitsgrad ändern, eine andere Übung zum gleichen Thema machen oder ein neues Thema anpacken wollen. Das ganze Programm ist sehr übersichtlich und kinderfreundlich gestaltet. Dazu erhältlich sind zusätzliche Übungen in Heftform und das gleichnamige Grundschulbuch. Dem Programm liegt in PDF-Form eine ausführliche Programmbeschreibung und eine Übersicht über alle in den Programmen enthaltenen Übungen mit dem „Direkt-Sprung-Code“ bei. Die Codes sind übersichtlich und logisch gestaltet, sodass man sich in allen Schuljahren sofort zurechtfindet. (Beispiel: A.1.2.1 Werkstatt/Thema/Schuljahr/Übungsnummer; also: Rechtschreibwerkstatt/ABC/2.Schuljahr/1.Übung)

Technik

Das Programm stellt keine grossen Ansprüche. Es arbeitet mit einer Bildschirmauflösung von 640x480 Pixel und benötigt eine Soundkarte. Das Programm kann ohne Installation direkt von der CD (ohne abspeichern der Daten) in einem Demo-Modus gespielt werden. Auf die Harddisk kopiert, benötigt es die CD nicht mehr.

Gestaltung

Wunderschöne, kindgerechte Gestaltung der Oberflächen und der Bedienungselemente. Abwechslungsreiche Übungsformen. Viele verschiedene Eingabeformen werden verwendet. (Mit der Maus ziehen, über die Tastatur eingeben, mit Pfeiltasten bewegen.) Folgende Fähigkeiten werden gefordert und gefördert: akkustische Differenzierung, Orientierung, Gedächtnis, schnelles Erfassen, Regelverständnis.

Konkrete Anwendungsbeispiele

Gezieltes Üben klarer Inhalte ist ebenso möglich wie ein individueller Einsatz in der Freiarbeit. Wochenplan und Werkstattbetrieb und „Freispiel“ sind auch mögliche Einsatzformen der Software.

Die Inhalte und Schwierigkeitsgrade der Aufgaben steigen mit den Schuljahren. Die Aufgabenstellungen erfolgen mündlich. Der Einsatz von Kopfhörern ist unabdingbar.

Inhalte der Rechtschreibwerkstätten:

- ABC
- Selbstlaute - Mitlaute
- Silben
- Doppelmitlaute
- Namenwörter
- Satzzeichen
- Wörter mit b,d,g/k,ck/ss/a,ä/z,tz

Inhalte der Sprachwerkstätten:

- Nomen
- Adjektive
- Verben
- Satzglieder
- Satzgegenstand und Aussage
- Pronomen
- Präpositionen
- Bestimmung Ort und Zeit

Inhalte der Schreibwerkstätten:

- Texte verbessern
- Wortfelder
- Lernwörter

Inhalte der Lesewerkstätten:

- Sachtexte
- Fantasiewörter

plusminus

- plus: + sehr vielfältiges, abwechslungsreiches Übungs- und Entdeckungsangebot
+ viele Schwierigkeitsstufen (bis 10 Stufen, je nach Übung).
+ sorgfältig gestaltet
+ sehr gute Dokumentation
+ Kinder haben eigene Lernkonten
+ benötigt sehr wenig PC-Ressourcen
+ günstiger Anschaffungspreis (Einzelprogramm mit Übungsheft ca. CHF 18.-, alle 3 Programme CHF 47.-)

- minus: – Für Win XP muss unter Umständen eine andere Version der Software beim Verlag geordert werden.
– Gibt's nur für PC.

Links

www.schroedel.de

Technische Daten

Hersteller	Schroedel			
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 (kann beim Verlag angefordert werden)	<input type="checkbox"/> Mac OS 9 <input type="checkbox"/> Mac OS X <input type="checkbox"/> Linux	
	Herstellerinfos: 16-Bit-Programm, wurde für Win 3.1 und 3.11 entwickelt.			
Minimalanforderungen	RAM	8 MB	HDD	
	Prozessor	486-DX	Grafik	
			256 Farben	
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 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 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	CHF 47.-	Klassenlizenz	Schullizenz
Rezensiert von	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware			April 04