

Herausgegeben von Dr. Eva-Maria Kirschhock  
Institut für Grundschulforschung  
Regensburger Str. 160  
90489 Nürnberg



FRIEDRICH-ALEXANDER  
UNIVERSITÄT  
ERLANGEN-NÜRNBERG

PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT  
UND FACHBEREICH THEOLOGIE

Eine Übersicht zu den  
**computergestützten**  
**Diagnose- und Förderprogrammen**  
für die Grundschule  
in der  
**Uni-Lernwerkstatt des Instituts für Grund-**  
**schulforschung**



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>DIAGNOSE LERNVORAUSSETZUNGEN .....</b>	<b>2</b>
1.1	Diagnose Phonologische Bewusstheit.....	2
1.1.1	Fips (Fähigkeitsindikatoren Primarschule).....	2
1.1.2	Würzburger Trainingsprogramm .....	9
1.2	Diagnose Sprachkompetenz .....	14
1.2.1	Cito Sprachtest .....	14
1.3	Diagnose Rechtschreiben .....	19
1.3.1	Alfons Diagnostik .....	19
1.3.2	Lernserver .....	24
1.4	Diagnose Lesen.....	32
1.4.1	Elfe .....	32
<b>2</b>	<b>FÖRDERUNG VON LERNVORAUSSETZUNGEN .....</b>	<b>39</b>
2.1	Förderung Phonologische Bewusstheit.....	39
2.1.1	Würzburger Trainingsprogramm .....	39
2.1.2	Lauschwerkstatt .....	45
2.1.3	Lautarium .....	52
2.2	Förderung Sprachkompetenz.....	59
2.2.1	Gut1 (Wortschatz, Hörverständnis, Grammatik) .....	59
2.2.2	Wortbau Training .....	68
<b>3</b>	<b>FÖRDERUNG LESEN.....</b>	<b>75</b>
3.1	Alfons Deutsch Klasse 2 .....	75
3.1.1	Übersicht .....	75
3.1.2	Beschreibung des Programms .....	76
3.1.3	Bedienung des Programms .....	81
3.2	Budenberg Original.....	84
3.2.1	Übersicht .....	84
3.2.2	Beschreibung.....	85
3.2.3	Bedienung des Programms .....	88
3.3	Cesar Lesen.....	91
3.3.1	Übersicht .....	91
3.3.2	Beschreibung.....	92
3.3.3	Bedienung .....	94
3.4	Lernserver .....	98
3.4.1	Übersicht .....	98

---

3.4.2	Beschreibung des Programms .....	99
3.4.3	Bedienung des Programms .....	102
<b>3.5</b>	<b>Lesefit .....</b>	<b>106</b>
3.5.1	Übersicht .....	106
3.5.2	Beschreibung .....	107
3.5.3	Bedienung .....	109
<b>3.6</b>	<b>Lesekino .....</b>	<b>111</b>
3.6.1	Übersicht .....	111
3.6.2	Beschreibung .....	112
3.6.3	Bedienung .....	115
<b>3.7</b>	<b>Lesen 2000.....</b>	<b>118</b>
3.7.1	Übersicht .....	118
3.7.2	Beschreibung des Programms .....	119
3.7.3	Bedienung des Programms .....	123
<b>3.8</b>	<b>Lesikus Buchstabenblitz .....</b>	<b>125</b>
3.8.1	Übersicht .....	125
3.8.2	Beschreibung .....	126
3.8.3	Bedienung .....	129
<b>3.9</b>	<b>Lesikus Grundkurs-Lesen .....</b>	<b>132</b>
3.9.1	Übersicht .....	132
3.9.2	Beschreibung des Programms .....	133
3.9.3	Bedienung des Programms .....	135
<b>3.10</b>	<b>Lesikus Tierquiz .....</b>	<b>138</b>
3.10.1	Übersicht .....	138
3.10.2	Beschreibung .....	139
3.10.3	Bedienung .....	141
<b>3.11</b>	<b>Lesikus Wörterblitz .....</b>	<b>144</b>
3.11.1	Übersicht .....	144
3.11.2	Beschreibung .....	145
3.11.3	Bedienung .....	147
<b>3.12</b>	<b>Luna 149</b>	
3.12.1	Übersicht .....	149
3.12.2	Beschreibung des Programms .....	150
3.12.3	Bedienung des Programms .....	152
<b>3.13</b>	<b>Würzburger Trainingsprogramm.....</b>	<b>154</b>
3.13.1	Übersicht .....	154
3.13.2	Beschreibung des Programms .....	155
3.13.3	Bedienung des Programms .....	159
<b>4</b>	<b>FÖRDERUNG LESEN PROGRAMME ZU FIBELN .....</b>	<b>161</b>

---

<b>4.1</b>	<b>Bausteine</b> .....	<b>161</b>
4.1.1	Übersicht .....	161
4.1.2	Beschreibung des Programms .....	162
4.1.3	Bedienung des Programms .....	164
<b>4.2</b>	<b>Karibu</b> .....	<b>166</b>
4.2.1	Übersicht .....	166
4.2.2	Beschreibung des Programms .....	167
4.2.3	Bedienung des Programms:.....	169
<b>5</b>	<b>FÖRDERUNG VON RECHTSCHREIBEN</b> .....	<b>173</b>
<b>5.1</b>	<b>Gut1</b> .....	<b>173</b>
5.1.1	Übersicht .....	173
5.1.2	Beschreibung des Programms .....	174
5.1.3	Bedienung des Programms .....	176
<b>5.2</b>	<b>Wortbau Training</b> .....	<b>181</b>
5.2.1	Übersicht .....	181
5.2.2	Beschreibung des Programms .....	182
5.2.3	Bedienung des Programms .....	185
<b>5.3</b>	<b>Schreiblabor</b> .....	<b>188</b>
5.3.1	Übersicht .....	188
5.3.2	Beschreibung des Programms .....	189
5.3.3	Bedienung des Programms .....	191
5.3.4	Systemvoraussetzungen .....	194
<b>5.4</b>	<b>Cesar Schreiben</b> .....	<b>195</b>
5.4.1	Übersicht .....	195
5.4.2	Beschreibung des Programms .....	196
5.4.3	Bedienung des Programms .....	198
<b>5.5</b>	<b>Oriolus</b> .....	<b>203</b>
5.5.1	Übersicht .....	203
5.5.2	Beschreibung des Programms .....	204
5.5.3	Bedienung des Programms .....	207
<b>5.6</b>	<b>Remo-2</b> .....	<b>211</b>
5.6.1	Übersicht .....	211
5.6.2	Beschreibung des Programms .....	212
5.6.3	Bedienung des Programms .....	214
<b>5.7</b>	<b>Buchstaben Werkstatt</b> .....	<b>218</b>
5.7.1	Übersicht .....	218
5.7.2	Beschreibung des Programms .....	219
5.7.3	Bedienung des Programms .....	221

---

<b>5.8</b>	<b>Lausch Werkstatt .....</b>	<b>225</b>
5.8.1	Übersicht .....	225
5.8.2	Beschreibung des Programms .....	226
<b>5.9</b>	<b>Wörter Werkstatt .....</b>	<b>232</b>
5.9.1	Übersicht .....	232
5.9.2	Beschreibung des Programms .....	233
5.9.3	Bedienung des Programms .....	235
<b>6</b>	<b>LITERATURVERZEICHNIS .....</b>	<b>240</b>



# 1 Diagnose Lernvoraussetzungen

## 1.1 Diagnose Phonologische Bewusstheit

### 1.1.1 Fips (Fähigkeitsindikatoren Primarschule)

#### 1.1.1.1 Übersicht

FIPS	
Ziel	Hochwertige und objektive Information über den Entwicklungsstand zu geben.
Zielgruppe	Schüler der Grundschule zu Beginn und Ende der 1.Klasse.
Förderung	Erfasst werden die Voraussetzungen in den Bereichen Schriftspracherwerb, Mathematik und Lautbewusstsein, um dieses gezielt zu fördern.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Zum Erkennen des Lernstands und der Persönlichkeitsentwicklung.
Besonderheiten	erfasst die individuellen Lernvoraussetzungen und Persönlichkeitsentwicklung erfasst die Fähigkeit des Namen schreibens, Wortschatz, Vorstellung vom Lesen und die phonologische Bewusstheit Einzeltest in relativ kurze Testzeit von 15 - 30 Min. Programm passt die Aufgaben an die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler Durch den Test zu Beginn und am Ende der ersten Klasse wird die Lernentwicklung deutlich und gute Fortschritte und zurückbleiben sichtbar.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer die Auswahl aus folgenden Bereichen. Der erste Bereich: Zugang Schüler, hierfür ist ein Passwort erforderlich, der zweite Bereich: Überblick über das Programm und der dritte Bereich: dem Beenden.
Schwerpunkte	Erfassung des Leistungen und Persönlichkeitsentwicklung
Kontakt	Tel. +49 551 999 50 999 Tel.+49 551 999 50 880 (Software) Mail. info@testzentrale.de
Link	<a href="https://www.testzentrale.de/shop/faehigkeitsindikatoren-primarschule.html">https://www.testzentrale.de/shop/faehigkeitsindikatoren-primarschule.html</a>

### 1.1.1.2 Beschreibung des Programms

Die diagnostische Zielsetzung dieses Programms ist die Erfassung der Lernausgangslage beim Schuleintritt, der Lernentwicklung über das erste Schuljahr hinweg sowie des erreichten Lernstandes am Ende der ersten Klasse. Dabei werden in einer Hauptuntersuchung die Bereiche Wortschatz, Lautbewusstheit, Lesen und Mathematik erfasst. Zusätzlich können das Kurzzeitgedächtnis sowie verschiedene schulrelevante Persönlichkeitsaspekte erhoben werden. Die Anwendungsbereiche dieses Programms wurden speziell für Lehrkräfte der ersten Klassen konzipiert, um die Lernausgangslage der Schülerinnen und Schüler beim Schuleintritt sowie die Lernentwicklung bis zum Ende der ersten Klasse zuverlässig und ökonomisch erfassen und dokumentieren zu können. Außerdem dient es zur Evaluation des Unterrichts und ermöglicht den Vergleich von Klassen und Schulen. Der Anwendungszeitraum dieses Programms beschränkt sich auf den Zeitpunkt der Einschulung und am Ende der ersten Klasse. In diesen beiden Zeitabschnitten lässt sich das Diagnoseverfahren erfolgreich einsetzen.

Die Hauptuntersuchung umfasst die folgenden Bereiche:

Zum einen die Hauptskalen

- Wortschatz
- Lautbewusstsein
- Lesen
- Mathematik

Optional können folgende Bereiche erfasst werden:

- Kurzzeitgedächtnis
- Einstellung zu schulischen und schulrelevanten Aktivitäten
- Verhalten (am Schuljahresende durch die Lehrkraft)
- Personale, soziale und emotionale Entwicklung

Die mithilfe des FIPS-Programms ermittelten Rohwerte werden standardisiert, um die Interpretation der Ergebnisse zu erleichtern und Vergleiche zwischen Kindern und Schulklassen zu ermöglichen. Durch die Berechnung der getrennten Normen für die einzelnen Bereiche Wortschatz, Lautbewusstheit, Lesen und Mathematik ist es außerdem möglich, für jeden Schülerinnen und Schüler ein individuelles Leistungsprofil zu erstellen, um zu erkennen, ob ein Kind in einem einzelnen Bereich besonders gut oder schlecht abschneidet oder ob es in allen drei Bereichen über dem, unter dem oder genau im Durchschnittsbereich liegt. Lehrkräfte können somit schon zu Beginn der ersten Klasse ihr eigenes diagnostisches Urteil bezüglich der Lernvoraussetzungen ihrer Schülerinnen und Schüler mit wissenschaftlich fundierten Daten abgleichen und ergänzen. Dadurch erhalten sie wertvolle Informationen für ihre Unterrichtsgestaltung und insbesondere für Differenzierungs- und Fördermaßnahmen.

Durch die zweite Erhebung am Schuljahresende und eine Rückmeldung über den Lernzuwachs der Kinder kann die Lehrkraft auch die Fortschritte ihrer Klasse, der einzelnen Schülerinnen und Schüler sowie den Erfolg ihrer Fördermaßnahmen erkennen. Durch die Berücksichtigung der Lernausgangslage beim Schuleintritt wird mit dem FIPS für jeden Schülerinnen und Schüler ein fairer Maßstab für die individuelle Lernentwicklung angelegt. Diese Eigenschaft macht das FIPS sehr nützlich für die Evaluation des Unterrichts und für den Vergleich zwischen verschiedenen Schulen.

Die Auswertung zu den Leistungen der Schülerinnen und Schüler erfolgt dabei automatisch. Hierfür errechnet das Programm die einzelnen Rohwerte. Diese Daten können anschließend in eine separate FIPS-Auswertungssoftware eingelesen werden, die dann Tabellen mit den entsprechenden Prozenträngen und T-Werten für die Bereiche Wortschatz, Lautbewusstheit, Lesen und Mathematik erstellt. Zusätzlich gibt das Auswertungsprogramm Diagramme aus, die den Lernzuwachs der einzelnen Schülerinnen und Schüler sowie die Leistungsverteilung innerhalb der Klasse veranschaulichen.

### 1.1.1.3 Bedienung des Programms

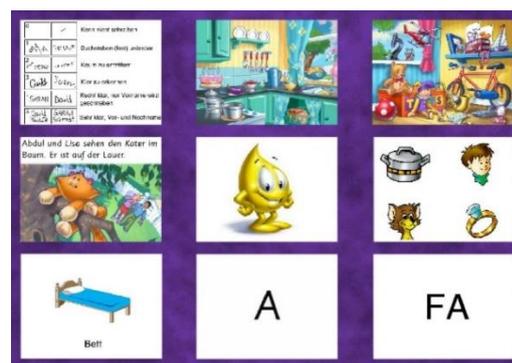
Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „FIPS 2.3“ auf dem Desktop aus.



Nach dem dieses Icon ausgewählt wurde, öffnet sich das Startmenü des Programms. In diesem Menü besteht die Wahl aus drei Bereichen: Zugang Schülerinnen und Schüler /in, Überblick und Beenden (Siehe Bild unten). Unter dem Bereich Überblick lassen sich alle Übungen des Programms finden und in individueller Reihenfolge auswählen

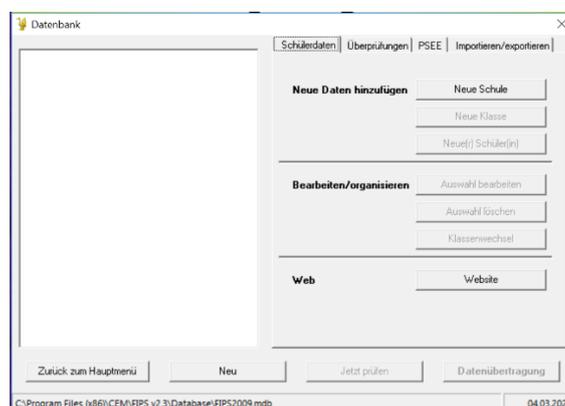


Startmenü



Bereich: Überblick

Bei dem Bereich Schülerinnen und Schüler werden Sie zunächst dazu aufgefordert ein Passwort einzugeben, dieses lautet zu Beginn CEMFIPS. Sobald sie dieses eingegeben haben, öffnet sich folgendes Fenster. In diesem können Sie die Schul-, Klassen- und Schülerinnen und Schüler Daten eingeben sowie die Untersuchungen starten.



Die Schaltfläche Überblick ermöglicht es, sich mit dem Inhalt der Aufgaben im Vorfeld vertraut zu machen. Dies wird dringend empfohlen, bevor das Programm mit den ersten Schülerinnen und Schülern bearbeitet wird. Nach dem Anklicken der Schaltfläche „Überblick“ erscheinen Miniaturansichten zu allen Aufgaben des Verfahrens. Diese lassen sich probeweise durchführen und bieten die Möglichkeit alle Items des Programms kennenzulernen. Beim Durchführen der Aufgaben im Überblick werden die Eingaben nicht aufgezeichnet. Im Gegensatz zum eigentlichen Untersuchungsverfahren, das Sie im Bereich „Zugang Schüler (innen)“ starten können.

Mit Hilfe der Schaltfläche Beenden lässt sich das FIPS-Programm schließen.

### **Anwendungszeitraum**

Das Programm ist kurz vor oder nach dem Eintritt in die erste Klasse einsetzbar, um die Lernausgangslage zu erfassen. Zusätzlich kann das Programm am Ende der ersten Klasse verwendet werden, um den Lernzuwachs sowie den erreichten Lernstand zu erheben.

### **Durchführungsdauer**

Die Durchführung dieses Programms erfolgt durch adaptive Einzeluntersuchung am PC und nimmt pro Kind abhängig von dessen Leistungsstand etwa 15 bis 30 min in Anspruch.

### **Untersuchungsmaterial und Räumlichkeiten**

Für die Durchführung des Programms sind folgende Materialien notwendig.

- PC, auf dem das FIPS-Programm installiert ist
- Leeres Blatt Papier
- Stift (z.B. Bleistift), Radiergummi und Spitzer
- Fünf runde Plastikplättchen

Um eine störungsfreie Durchführung und konzentrierte Arbeitsweise zu ermöglichen, ist es wichtig, dass die sonstigen Materialien vor Beginn der Untersuchung vom Arbeitsplatz entfernt werden. Das Programm kann in jedem Raum durchgeführt werden in dem ein PC zur Verfügung steht. Vor dem Beginn der Untersuchung ist es wichtig für eine ruhige Umgebung zu sorgen. Es muss sichergestellt sein, dass das Kind während der Untersuchung nicht durch Geräusche oder Mitschülerinnen und Schüler gestört wird.

Es handelt sich hierbei um eine Einzeluntersuchung und im optimalen Fall sind nur das zu untersuchende Kind und der Untersuchungsleiter anwesend. Jedoch kann das Programm auch mit Kopfhörern durchgeführt werden, was die gleichzeitige Untersuchung mehrerer Kinder ermöglicht. Auch dann ist jedoch ein Untersuchungsleiter pro Kind nötig.

## Allgemeine Durchführungshinweise

Die Ergebnisse der Untersuchung haben nur dann Aussagekraft, wenn die Untersuchung unter standardisierten Bedingungen stattfindet. Hierfür ist folgendes zu beachten:

- Die im Abschnitt: Instruktionen, angegebene Instruktionen müssen wortwörtlich wiedergegeben werden.
- Es dürfen keine zusätzlichen Hilfsmittel gegeben werden.
- Schülerinnen und Schüler mit Migrationshintergründen müssen über ausreichende Deutschkenntnisse verfügen. Ein schlechtes Untersuchungsergebnis darf nicht auf mangelndes Verständnis der Instruktionen aufgrund ungenügender Deutschkenntnisse zurückzuführen sein.
- Es ist nötig, dass ein Untersuchungsleiter das Kind während der gesamten Untersuchung durch das Programm führt und die vom Kind gegebenen Antworten in der jeweils angegebenen Weise festhält.
- Die Schaltflächen „Schritt zurück“ bzw. „vorheriger Test“ sind dafür gedacht, bei einer fehlerhaften Eingabe des Untersuchungsleiters eine Korrektur zu ermöglichen. Sie dürfen nicht für die Wiederholung einer Aufgabe bei einem Fehler seitens des Kindes verwendet werden.

## Untersuchungsablauf

Um die Untersuchung zu starten, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Rufen Sie die Datenbankseite auf und markieren Sie den Namen des zu überprüfenden Schülerinnen und Schüler durch Anklicken. Klicken Sie vor Beginn der Überprüfung beim Schuleintritt im Kasten „Jahresanfang“ auf „Hauptüberprüfung“. Bei der Untersuchung am Schuljahresende muss im Kasten „Jahresende“ und danach „Hauptuntersuchung“ angeklickt werden. Letzteres gilt auch wenn ein Kind an der ersten Überprüfung nicht teilgenommen hat. Nach Anklicken der Hauptüberprüfung erscheint ein Kasten mit dem Datum. Stellen Sie sicher, dass es sich hierbei um das aktuelle Datum der Untersuchung handelt und klicken Sie anschließend auf „OK“.

Das Programm leitet das Kind nun durch die Untersuchung. Am Ende der Überprüfung erscheint wieder die Datenbankseite, sodass mit einer neuen Überprüfung begonnen werden kann. Ist die Hauptüberprüfung abgeschlossen, kann wahlweise mit einer Überprüfung des Kurzzeitgedächtnisses fortgefahren werden. Diese Aufgabe kann in der Datenbank auf der Registerkarte „Überprüfungen“ unter „Teiluntersuchungen fakultativ“, „Kurzzeitgedächtnis“ direkt unter der Hauptuntersuchung sowohl am Schuljahresanfang als auch am Schuljahresende durch Anklicken des grünen Pfeiles gestartet werden.

Außerdem besteht am Schuljahresende wahlweise die Möglichkeit, mit dem Schülerinnen und Schüler den Fragebogen „Einstellungen“ auszufüllen, der seine Einstellungen zu schulischen und schulrelevanten Aktivitäten abfragt. Dieser Fragebogen kann

auf der Registerkarte „Überprüfen“ durch Anklicken des grünen Pfeils direkt unter „Kurzzeitgedächtnis“ gestartet werden. Sind diese Aufgaben bearbeitet, ist die Untersuchung für die Schülerinnen und Schüler beendet.

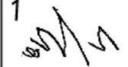
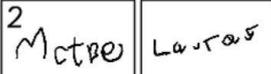
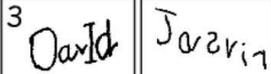
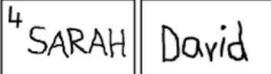
### Aufgabenbeschreibung mit Durchführungs- und Bewertungshinweisen

Bei der Bearbeitung ist zu beachten, dass außer Papier und Bleistift für die Aufgabe „Schreiben“ und für die Aufgabe „Gemischte Matheaufgaben“ sowie Plastikplättchen für die Aufgabe „Lautbewusstheit“ keine weiteren Arbeitsmaterialien zulässig sind.

#### Aufgabe: Schreiben

Diese ist die Einstiegsaufgabe, die sowohl am Schuljahresanfang als auch am –ende dargeboten wird. Es ist die einzige Aufgabe, für die nicht der Computer, sondern der Untersuchungsleiter die Instruktionen gibt und deren Ergebnis nicht in eine der Skalen Wortschatz, Lautbewusstsein, Lesen oder Mathematik einfließt.

Fordern Sie das Kind mit dem unter 6.6 angegebenen Wortlaut auf, seinen vollständigen Vor- und Nachnamen auf ein Blatt Papier zu schreiben, ohne dabei von einem vorgegebenen Beispiel abzuschreiben. Der Untersuchungsleiter beurteilt die Qualität des Schriftbildes mit einem Mausclick auf das entsprechende Feld einer vorgegebenen Skala von 0 (kann nicht Schreiben) bis 5 (sehr klar, Vor- und Nachname). Die ausschließliche Verwendung von Großbuchstaben erfüllt auch die Anforderungen. Die vollständige Skala kann der Abbildung entnommen werden.

0		Kann nicht schreiben
1	 70 W5	Buchstaben (fast) unlesbar
2		Kaum zu entziffern
3		Klar zu erkennen
4		Recht klar, nur Vorname wird geschrieben
5		Sehr klar, Vor- und Nachname

Bei dieser Aufgabe ist kein Abbruchkriterium nötig. Unabhängig von der Leistung des Kindes wird mit der nächsten Aufgabe fortgefahren.

## 1.1.2 Würzburger Trainingsprogramm

### 1.1.2.1 Übersicht

Würzburger Training Phonologische Bewusstheit	
Ziel	Den Einblick in die Lautstruktur der gesprochenen Sprache zu vermitteln. Zum Training der phonologischen Bewusstheit, Vorschul-Förderprogramm.
Zielgruppe	Vorschulkinder im Alter von 3-6 Jahren.
Förderung	Förderung der phonologischen Bewusstheit. Förderung der akustischen Diskrimination bzw. Abstraktion sprachlicher Segmente wie Wörter, Reime, Silben und Phoneme.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen in der Lautstruktur der gesprochenen Sprache sowie bei Problemen in der phonologischen Bewusstheit.
Besonderheiten	Fokus liegt nicht auf dem Lernen von Lesen und Schreiben, sondern es soll nur die Verknüpfung zwischen einem Buchstabenlaut und dem dazugehörigen Buchstabenbild vermittelt werden. Spielerische Einführung in die Buchstaben - Laut - Korrespondenzen anhand der 12 häufigsten Buchstaben unserer Sprache. Die besten Trainingserfolge insbesondere bei Risikokindern mit einem kombinierten Training der phonologischen Bewusstheit und der Buchstaben - Laut - Verknüpfung erzielt.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Dieses Programm lässt sich nur mit der CD starten, diese ist in jeder PC Box enthalten. Danach die CD in das Laufwerk einlegen, Im CD Menü TH_Start auswählen. Das Spiel Menü öffnet sich, in diesem kann der zu Übende Schwerpunkt gewählt werden. Dieses unterteilt in sechs Übungseinheiten 1. Lauschspiele ( 9 Spiele) 2. Reime (10 Spiele) 3. Sätze u. Reime ( 8 Spiele) 4. Silben ( 7 Spiele) 5. Anlaute ( 8 Spiele) 6. Phoneme (15 Spiele)
Schwerpunkte	Phonologische Bewusstheit: sprachliche Segmente wie Wörter, Reime, Silben, Phoneme Silbenanalyse und -synthese, Anlautidentifikation.
Kontakt	Bildung 3000 GmbH Markgrafenstr. 5 69234 Dielheim Mail: <a href="mailto:info@psychologie-multimedia.de">info@psychologie-multimedia.de</a>
Link	<a href="http://www.hanno-hamster.de/">http://www.hanno-hamster.de/</a>

### 1.1.2.2 Beschreibung des Programms

Das Trainingsprogramm ist insbesondere für eine intensive individuelle Förderung einzelner (Risiko-)Kinder entwickelt worden und kann zur Unterstützung des Gruppentrainings nach dem Arbeitsbuch Hören, lauschen, lernen oder auch allein eingesetzt werden. Die Namen der Spiele wurden in der Multimediaversion beibehalten, sodass eine einfache Zuordnung der Spiele möglich ist. Die Spiele sollen mit den Kindern zusammen durchgearbeitet werden. Dazu werden im Handbuch und auf "Instruktionstafeln" im Programm vielfältige Hinweise und Hilfen gegeben.

<b>Übungseinheit 1 Lauschspiele:</b>	Spiel <a href="#">1.4 Wortpaare 1</a>
<b>Übungseinheit 2 Reimen:</b>	Spiel <a href="#">2.2 Wir reimen mit Tiernamen 1</a>
<b>Übungseinheit 3 Sätze und Wörter:</b>	Spiel <a href="#">3.3 Übungen mit Sätzen und Wörtern</a>
<b>Übungseinheit 4 Silben:</b>	Spiel <a href="#">4.2 Erst lauschen, dann schauen</a>
<b>Übungseinheit 5 Anlaute:</b>	Spiel <a href="#">5.3 Achte auf den ersten Laut 1</a>
<b>Übungseinheit 6 Phoneme (Laute):</b>	Spiel <a href="#">6.1 Wie heißt das Wort?</a>

### Praxis

Aus der Sicht der frühen Prävention von Lese- Rechtschreibproblemen steht dabei die vollständige Durchführung des Würzburger Trainingsprogramms im Kindergarten im Mittelpunkt. Sie erfolgt durch Erzieherinnen in (Klein-) Gruppen nach dem Arbeitsbuch Hören, lauschen, lernen (Küspert & Schneider 2001). Durch die Multimediaprogramme zum Würzburger Trainingsprogramm und das Sprachprogramm zur Buchstaben - Laut - Verknüpfung haben sich die Fördermöglichkeiten in mehrfacher Hinsicht erweitert.

Sie ermöglichen:

- eine (zusätzliche) intensive Förderung einzelner Kinder in Kindergärten, Vorschulen und in den Eingangsklassen von Grund- und Sonderschulen
- die Durchführung des Würzburger Trainingsprogramms auch durch die Eltern von Kindern mit Defiziten in phonologischer Bewusstheit
- den Einsatz der Spiele und Übungen zur Unterstützung von LRS-Intensivmaßnahmen an Schulen
- eine Weiterführung des Trainings der phonologischen Bewusstheit durch das Sprachprogramm zur Buchstaben-Laut-Verknüpfung bei allen oben genannten Anwendungen
- ein zusätzliches selbstständiges Üben der Kinder bei allen oben genannten Anwendungen

## **Anwendungsbereiche des Trainingsprogramm**

1. Im Kindergarten
2. In Grundschulförderklassen (Vorschulen), Eingangsklassen von Grund- und Sonderschulen und bei LRS-Fördermaßnahmen.
3. In Erziehungsberatungsstellen, psychologischen, logopädischen und ergotherapeutischen Praxen usw.
4. Unterstützung der Fördermaßnahmen durch die Eltern

## **Anwendungsmöglichkeiten der Trainingsprogramme in Schulen**

Eine Förderung der phonologischen Bewusstheit kann neben dem Vorschulbereich (Kindergarten, Grundschulförderklassen (Vorschulen) auch noch in den Eingangsklassen von Grund- und Sonderschulen zur Unterstützung des Lesen- und Schreibenlernens erfolgen. Dies erscheint vor allem dann sinnvoll, wenn im Vorschulalter kein Training durchgeführt wurde und hier vor allem bei Kindern, die Defizite in der phonologischen Bewusstheit aufweisen. Hierfür eignet sich besonders die Multimediaversion des Würzburger Trainingsprogramms, da sie eine intensive Förderung einzelner Kinder ermöglicht.

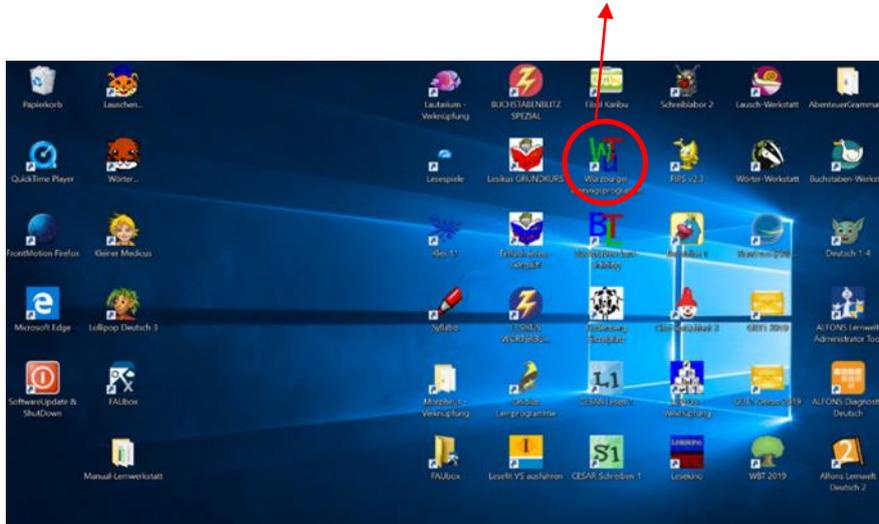
Wurde das Würzburger Trainingsprogramm bereits im Kindergarten durchgeführt kann die Förderung (insbesondere bei den „Risikokindern“) nach der Einschulung mit dem Sprachprogramm zur Buchstaben – Laut – Verknüpfung weitergeführt werden. Wissenschaftliche Untersuchungen haben gezeigt, dass die größten Fördereffekte bei einer Kombination der Trainingsprogramme erzielt werden.

Darüber hinaus können die Übungen und Spiele der Programme auch als zusätzliche Bausteine bei LRS-Intensivmaßnahmen eingesetzt werden.

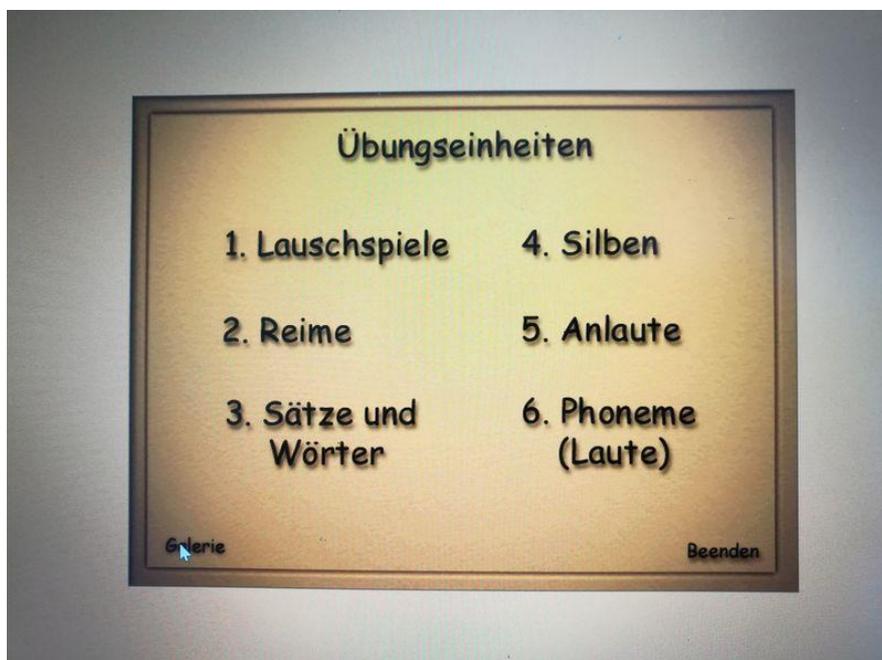
Anmerkung: Beim Würzburger Trainingsprogramm geht es um Laute und nicht um Buchstaben! Deshalb können bei den Spielen zur Phonem Analyse, bei denen für jeden Laut, den man im Wort hört, ein Bauklotz gelegt werden soll, auch Laute auftreten, die dann später mit mehreren Buchstaben geschrieben werden müssen. Da die Multimediaversion des Trainingsprogramms verstärkt auch im schulischen Bereich Anwendung findet, erscheint dies problematisch. Die Bauklötze – so der Einwand - könnten von Schulkindern als „Vorläufer“ für die Buchstaben verstanden werden und so könnte eventuell eine falsche Rechtschreibung „angebahrt“ werden. Daher wurden bei der Multimediaversion bei allen Spielen, bei denen Lauten Bauklötze zugeordnet werden, nur lautgetreue Wörter verwendet. Diese Einschränkung in der Vorgabe des „Lautmaterials“ betrifft nicht die Spiele zur Phonem Synthese ( /k/ /u/ = Kuh) und sie betrifft nicht die Spiele, bei denen die Kinder die Wörter selbst lautieren sollen. In diesen Fällen erscheint die Verwendung nicht lautgetreuer Wörter auch bei Schulkindern unproblematisch. Ähnliches gilt für die Spiele zur Silbenanalyse. Um Konflikte mit der späteren Silbentrennung zu vermeiden, wurden bei der Multimediaversion Wörter wie Schmetterling und Puppe nur bei den Spielen zur Silbensynthese verwendet.

### 1.1.2.3 Bedienung des Programms

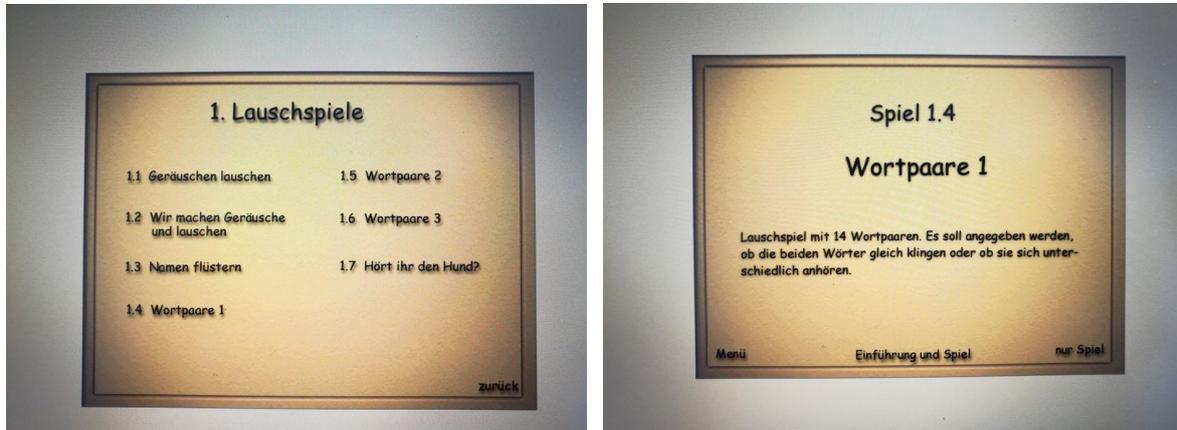
Dieses Programm lässt sich nur mit der Programm CD anwenden, diese befindet sich in der Programmbox des Laptops. Zum Starten des Programms muss zuerst die CD in das externe CD-ROM Laufwerk eingelegt werden. Im Anschluss daran kann auf dem Desktop folgendes Icon auswählen: Würzburger Trainingsprogramm.



Nach dem dieses Icon ausgewählt wurde, öffnet sich das Startmenü des Programms. In diesem Menü besteht die Wahl aus sechs Übungseinheiten (siehe Bild unten). Mit diesen Übungen wird die Buchstaben-Laut-Verknüpfung und die phonologische Bewusstheit gefördert.



Nachdem Sie eine dieser sechs Übungseinheiten ausgewählt haben, erhalten sie im Anschluss daran eine Übersicht mit spezifischen Übungen für diesen Bereich. Zu jeder dieser Übungen erfolgt ein kurzer schriftlicher Überblick zu den Schwerpunkten dieser Übung. Zudem besteht die Option einer Einführung in das Spiel.



### **Abkürzen von Vorspann und Nachspann**

Wenn Sie während der Eingangsmusik bzw. während der Musik des Nachspanns mit der Maus in das Spielfenster klicken, wird das Abspielen der Musik abgekürzt.

### **Abbruch eines Spiels**

Mit der ESC-Taste kann jedes Spiel abgebrochen werden.

### **Systemvoraussetzungen:**

Multimedia-PC, CD-ROM Laufwerk, Soundkarte

Windows 95/98, NT, 2000, XP, Vista

500 MB freier Festplattenplatz bei der Installation auf der Festplatte

## 1.2 Diagnose Sprachkompetenz

### 1.2.1 Cito Sprachtest

#### 1.2.1.1 Übersicht

Cito Sprachtest	
Ziel	Der Test gibt ein effizientes und objektives Ergebnis über den Sprachstand. Die sprachlichen Defizite können mit geeigneter Förderung aufgeholt werden.
Zielgruppe	Kinder im Elementarbereich, Kindergärten, Grundschulen, Logopädische Praxen
Förderung	1. Geprüft wird das Kennen und Verstehen von Wörtern 2. Verstehen von abstrakten Wörtern z.B. Farben, Formen, räumlichen u. zeitlichen 3. Lautunterscheidung von ähnlich klingenden und gleich klingenden Wörtern 4. Textverständnis: gezielte Fragen zu 4 kurzen Geschichten
Anwendbar bei folgenden Problemen	Sprachstandmessung für deutsche und türkische Sprache
Besonderheiten	Mit dem Cito-Sprachtest werden vier ausgewählte Bereiche der sprachlichen Fertigkeiten untersucht: Kinder können in deutscher u. türkischer Sprache getestet werden. 1. Das verstehen von konkreten Wörtern (passiver Wortschatz) 2. Das verstehen von abstrakten Wörtern (kognitive Begriffe) 3. Die Lautunterscheidung (Phonologische Bewusstheit) 4. Textverständnis
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm muss der Benutzer zunächst eine Person anlegen und kann danach eine Übung auswählen.
Schwerpunkte	Ist ein digitales, zweisprachiges Instrument zur Sprachstandmessung von Kindern im Elementarbereich
Kontakt	Herbert-Quandt-Str. 4 37081 Göttingen Deutschland +49 551 999 50 999 +49 551 999 50 880 (Software) info@testzentrale.de
Link	<a href="https://www.testzentrale.de/shop/digitale-sprachstandfeststellung-im-elementarbereich.h">https://www.testzentrale.de/shop/digitale-sprachstandfeststellung-im-elementarbereich.h</a>

### 1.2.1.2 Beschreibung des Programms

#### Hintergrund des Programms

Es ist wichtig, die deutsche Sprache dem Alter angemessen gut sprechen und verstehen zu können, um in der Schule erfolgreich zu lernen. In Bremen nehmen alle Kinder ein Jahr vor der Einschulung an einem Sprachtest teil. Durch die sogenannte Sprachstandfeststellung wird die Sprachentwicklung überprüft. Wenn Kinder Unterstützung brauchen, erhalten sie eine Sprachförderung im Jahr vor der Einschulung. Die Kosten für den Sprachtest und die Sprachförderung übernimmt die Stadtgemeinde Bremen.

#### Welches Verfahren wird im Cito-Sprachtest eingesetzt?

Mit dem Cito-Sprachtest werden drei Bereiche untersucht:

##### 1. Verstehen von konkreten Wörtern (Passiver Wortschatz):

Es werden Gegenstände (z.B. Stift, Auto) und Tätigkeiten (z.B. lachen, schreiben) benannt, zu denen das passende Bild aus einer Bilderreihe ausgewählt werden soll. Wörter zu kennen und zu verstehen (passiver Wortschatz), ist die Voraussetzung für die eigene Verwendung (aktiver Wortschatz). Ein Wort kann erst dann sinnvoll verwendet werden, wenn es bekannt ist.

##### 2. Verstehen von abstrakten Begriffen:

Es wird nach Farben, Formen, Zahlen, räumlichen Verhältnissen (z.B. vor/hinter) und zeitlichen Abläufen (z.B. vorher/nachher) sowie nach vergleichenden Eigenschaften (z.B. größer/kleiner) gefragt. Die Kinder antworten, indem sie das passende Bild auswählen.

##### 3. Die Lautunterscheidung (Phonologische Bewusstheit):

Es werden immer zwei Wörter vorgesprochen, die entweder ähnlich klingen (z.B. Nadel – Nudel) oder gleich sind (z.B. Dach – Dach). Die Aufgabe besteht darin, eine Lautunterscheidung herauszuhören. Es ist wichtig für das Lesen und Schreiben lernen in der Schule, dass Kinder ähnliche Laute unterscheiden können.

#### Wie wird der Cito-Sprachtest durchgeführt?

Die Kinder führen den Cito-Sprachtest mit pädagogischer Betreuung am Computer durch. Die Durchführung dauert ungefähr 25 Minuten und findet in einer Grundschule statt.

Der kleine Clown Primo begleitet die Kinder als Computerfigur durch den Sprachtest. Damit sie ungestört sind, hören sie über Kopfhörer. Die Kinder antworten, indem sie das passende Bild auswählen. Dafür ist es notwendig, dass sie eine Computer-Maus benutzen. Einige Kinder haben keine oder wenig Erfahrung im Umgang mit der Computer-Maus. Das ist auch nicht notwendig. Bevor der Test beginnt, werden die Kinder spielerisch herangeführt und können den Umgang mit der kindgerechten Computer-Maus üben. Die Erfahrung zeigt, dass die Kinder den Umgang sehr schnell und problemlos lernen.

**Wo wird der Cito-Sprachtest durchgeführt?**

Der Cito-Sprachtest wird in den Bremer Grundschulen durchgeführt, die über eine Ausstattung mit Computern verfügen. Oft gehen Kindergruppen gemeinsam mit einer Begleitperson aus der Kita zur Sprachstandfeststellung in eine Grundschule. Viele Kitas bieten diese Begleitung an. Die Erfahrungen zeigen, dass die gemeinsame Teilnahme der Kindergartengruppe am Sprachtest die Kinder stärkt und die ungewohnte Situation erleichtert. Für den Fall, dass die Eltern ihr Kind selbst zum Cito-Sprachtest begleiten, wird eine wohnortnahe Schule ausgewählt.

**Können die Eltern während des Sprachtests anwesend sein?**

Jedes Kind hat individuelle Bedürfnisse. Wichtig ist: Die Kinder sollen den Cito-Sprachtest in Ruhe und entspannt durchführen können. Die pädagogischen Fachkräfte klären diese Frage vor Ort mit den Eltern gemeinsam. In den Schulen werden im Testraum oder in einem Nebenraum Sitzmöglichkeiten für die Eltern bereitgestellt, so dass sie jederzeit in erreichbarer Nähe sind.

**Wie erfahren die Eltern das Ergebnis der Sprachstandfeststellung?**

Die Eltern aller teilnehmenden Kinder erhalten das Ergebnis der Sprachstandfeststellung schriftlich. In diesem Brief teilt die Senatorin für Kinder und Bildung die durch das Kind erreichte Punktzahl in den drei Testbereichen sowie die sich daraus ergebende Sprachförderentscheidung mit.

**Hat das Ergebnis der Sprachstandfeststellung Auswirkungen auf die Einschulung?**

Nein. Das Ergebnis der Sprachstandfeststellung hat keine Auswirkung auf die Einschulung. Ihr Kind hat keinen Nachteil, wenn es eine Sprachförderung bekommt. Im Gegenteil, es erhält eine zusätzliche Unterstützung und wird so besser auf die Schule vorbereitet.

### 1.2.1.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Cito-Sprachtest“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der Startbildschirm. In diesem bestehen folgende Optionen: einen neuen Account anlegen, einen Test ändern (Test1 oder Test2) oder einen Test löschen. Für das Anlegen eines neuen Accounts sind der Vorname, Nachname, das Geschlecht und das Geburtsdatum erforderlich. Nach dem diese Angaben eingetragen wurden, kann der Sprachtest beginnen.

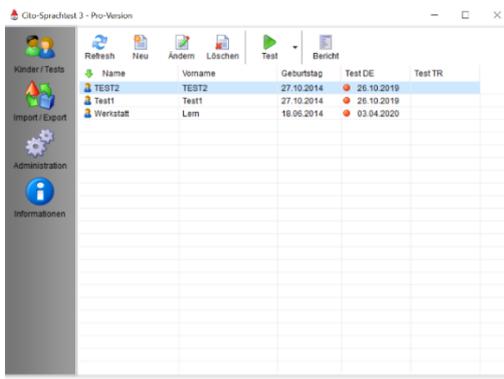


Abb.1 Startbildschirm

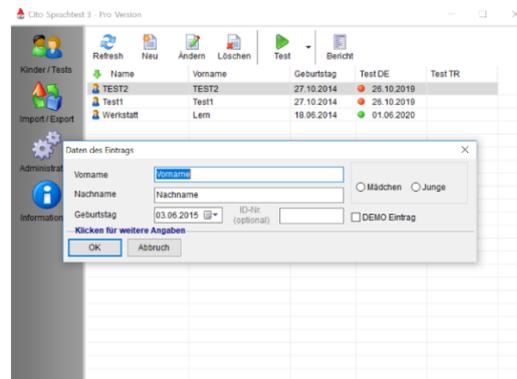
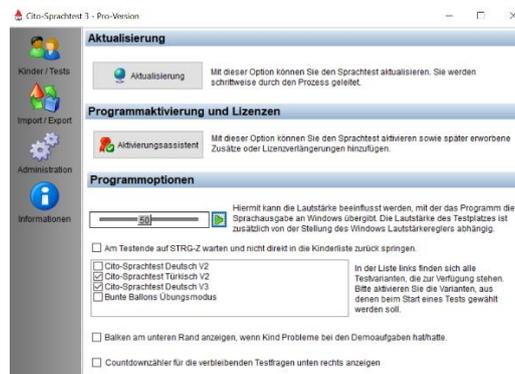


Abb.2 Account anlegen

Zudem besteht bei dem Test unter dem Bereich Administration die Option, den Test zu aktualisieren, Lizenzerneuerungen vorzunehmen oder die Testsprache zu ändern.



## **Inhalt des Programms**

Der Cito-Sprachtest Version 3 testet wichtige Aspekte des Sprachvermögens. Es kann herausgefunden werden, ob die Kinder ein ausreichendes Sprachvermögen haben, um dem Unterricht in der Grundschule folgen zu können. Das Verfahren besteht aus vier Testkomponenten: Passiver Wortschatz (45 Aufgaben), Kognitive Begriffe (46 Aufgaben), Phonologische Bewusstheit (20 Aufgaben), Textverständnis (20 Aufgaben). Die türkische Version enthält entsprechend 60/65/30/20 Aufgaben.

## **Zuverlässigkeit**

Die Reliabilitätskoeffizienten (Cronbachs Alpha) der Untertests der deutschen Version liegen zwischen  $\alpha = .76$  und  $\alpha = .91$ , die der türkischen Version zwischen  $\alpha = .69$  und  $\alpha = .85$ .

## **Testgültigkeit**

Es wurde nachgewiesen, dass die gewählten Item-Zusammensetzungen eindimensional und kulturunabhängig sind. Es bestehen hohe Korrelationen zwischen den Subtests. Etwa gleichaltrige Kinder in der Türkei, in Deutschland und den Niederlanden erreichen vergleichbare Resultate.

## **Normen**

Der Test wird seit 2010 flächendeckend im Bundesland Bremen eingesetzt und wurde im Rahmen dieser Zusammenarbeit an etwa 4.900 Kindern normiert und optimiert.

## **Bearbeitungsdauer**

Die Bearbeitungsdauer aller vier Testteile liegt bei ca. 25 Minuten. Der Test kann zu jedem Zeitpunkt unter- oder abgebrochen werden.

## **Systemvoraussetzungen:**

Die Systemanforderungen der Software sind:

Office-PC (Leistungsklasse Pentium ®M, 1.5 GHz) mit mind. 1 GB Ram und 250 MB freiem Festplattenspeicher; Windows® XP, 2000, Vista, 7 oder 8 (32 oder 64 Bit); Windowskompatible Maus mit mind. einer Taste; DVD-Laufwerk; die Möglichkeit zur Soundwiedergabe (HiFi-Qualität); Bildschirm, ab 14 Zoll mit mind. 1024x768 Auflösung und True-Color; Internet-Verbindung für Online-Aktivierung und Online-Update; für den Mehrplatzbetrieb Ordner auf einem gemeinsamen Laufwerk mit vollen Zugriffsrechten. Die wesentlichen Änderungen im Vergleich zur Vorgängerversion (Deutsche Version) umfassen u.a. eine altersabhängige Normierung für drei Altersklassen, die Kürzung des Verfahrens durch eine Reduzierung der Itemzahl, die Neugestaltung der Übungsphase mit der Computermouse (adaptives Mausmodul), eine Verbesserung der Bedienbarkeit, der Darstellung der Items sowie der Testinstruktionen, weiterhin eine Optimierung von Im- und Export von Stammdaten und Ergebnissen, neue Sprecher sowie einen Testreviewer mit schneller Übersicht der Antworten der Kinder sowie eine vereinfachte Aktivierung (Internet), ein Online-Update und Lizenzserver für große Installationen.

## 1.3 Diagnose Rechtschreiben

### 1.3.1 Alfons Diagnostik

#### 1.3.1.1 Übersicht

Alfons: Diagnostik Deutsch Kl. 1-4	
Ziel	Die Diagnose von Fehlern in der Rechtschreibung oder den Grundrechenarten und das freie Üben mit Fehleranalyse sowie das Erstellen von eigenen Tests.
Zielgruppe	Jahrgangsstufe eins bis vier und für Pädagogen, Erziehern und Schulpsychologen
Förderung	Richtet sich an alle Kinder, die beim Lernen gezielt Unterstützung benötigen. Insbesondere aber an Lehrkräfte und Fachleute in Fördereinrichtungen.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Die ALFONS Diagnostikprogramme sind Instrumente zur Diagnose von Fehlern in der Rechtschreibung oder den Grundrechenarten. Kernpunkt der ALFONS Diagnostik ist eine inhaltliche Auswertung der erfassten Fehler, um die konkreten Schwierigkeiten der Kinder möglichst exakt einzugrenzen.
Besonderheiten	Das Diagnostikprogramm bietet die Möglichkeit anhand differenzierter tabellarischer und grafischer Auswertungen auftretende Fehler einzuordnen. So können die Gründe hinter den Fehlern schnell erkannt werden. Die Auswertung der Tests gibt wichtige Anhaltspunkte für eine gezielte Förderarbeit. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Differenziert: Fehlerdiagnose mit Standardtests</li> <li>- Intensiv: Training zu Fehlerschwerpunkten</li> <li>- Intelligent: Vergleichstests zur Leistungsanalyse</li> <li>- Effektiv: Basis für individuelle Förderung</li> <li>- Passgenau: Erstellung eigener Tests</li> </ul>
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm kann der Benutzer aus verschiedenen Optionen wählen wie z.B. Test absolvieren, Problemzonen trainieren oder eigene Tests verwalten.
Schwerpunkte	Kernpunkt der ALFONS Diagnostik ist eine inhaltliche Auswertung der erfassten Fehler, um die konkreten Schwierigkeiten der Kinder möglichst exakt einzugrenzen.
Kontakt	Beratung & Information Mo-Fr: 9 - 12 Uhr und 13 - 15 Uhr Telefon: +49 (0) 80 31 / 26 35 - 0 Telefax : +49 (0) 80 31 / 26 35 - 29 Email: <a href="mailto:info@cotec.de">info@cotec.de</a>
Link	<a href="https://www.cotec.de/alfons-diagnostikprogramm-deutsch-1110">https://www.cotec.de/alfons-diagnostikprogramm-deutsch-1110</a>

### 1.3.1.2 Beschreibung des Programms

#### **ALFONS Diagnostik Deutsch 1 – 4**

Die ALFONS Diagnostikprogramme sind Instrumente zur Diagnose von Fehlern in der Rechtschreibung oder den Grundrechenarten. Sie richten sich an alle, die Kinder beim Lernen gezielt unterstützen wollen, vor allem an Lehrkräfte und an Fachleute in Förder Einrichtungen. Insbesondere in der Schule kann mit den Diagnostikprogrammen ein Vergleich des Leistungsniveaus der Schülerinnen und Schüler vorgenommen werden. ALFONS Diagnostikprogramme reduzieren den zeitlichen Aufwand zur Erstellung eines Fehlerprofils erheblich und geben damit den nötigen Raum für eine individuelle Förderung im Unterricht.

- Differenziert: Fehlerdiagnose mit Standardtests
- Intensiv: Training zu Fehlerschwerpunkten
- Intelligent: Vergleichstests zur Leistungsanalyse
- Effektiv: Basis für individuelle Förderung
- Passgenau: Erstellung eigener Tests

#### **Alfons Diagnostik = gezielte Fehleranalyse + systematische Förderung**

Dies erfolgt durch Standard-Rechtschreibtests in 4 Schwierigkeitsstufen. Sowie eine diagnostische Fehleranalyse der Tests, Trainings und Übungen nach 10 Haupt- und 185 Feinkategorien. Zudem bietet das Programm folgende Möglichkeiten:

- Spezielle Trainings zu den diagnostizierten Fehlerschwerpunkten
- Ermittlung des Lernfortschritts durch Vergleichstests (Form A, B, C)
- Eigene Tests erstellen je nach Lernstoff und Unterrichtssituation
- Ergebnisse aus schriftlichen Arbeiten eingeben und diagnostizieren
- Zeitgewinn zur Intensivierung der individuellen Förderung
- Basis für die Erstellung von Förderplänen, Gespräche mit Eltern u.a.
- Diagnostische Fehleranalyse der Tests, Trainings und Übungen nach 10 Haupt- und 72 Feinkategorien

#### **Gezielt fördern auf der Basis einer inhaltlichen Fehleranalyse**

Kernpunkt der ALFONS Diagnostik ist eine inhaltliche Auswertung der erfassten Fehler, um die konkreten Schwierigkeiten der Kinder möglichst exakt einzugrenzen. Lehrerinnen und Lehrer sowie andere pädagogische und psychologische Fachkräfte ebenso wie interessierte Eltern haben damit ein Werkzeug zur Hand, um den genauen Förderbedarf eines Kindes in Deutsch oder Mathematik festzustellen. Umfangreiches und sehr differenziertes Übungsmaterial findet sich in der ALFONS Lernwelt für Deutsch, Mathematik und Englisch, siehe [www.alfons.de](http://www.alfons.de).

### **Vergleichstests - Veränderungen im Lernfortschritt feststellen**

ALFONS Diagnostik bietet mehrere Vergleichstests, die in sinnvollen Abständen durchgeführt werden können, um Fortschritte, Rückschritte oder Stillstand des einzelnen Kindes klar aufzuzeigen. Ein Verwaltungsprogramm ermöglicht diesen Vergleich auf übersichtliche Weise und erlaubt auch das Notieren und Speichern wichtiger anderer Daten sowie persönlicher Anmerkungen zu Test und Testperson. Damit eignen sich diese Unterlagen sehr gut für den Austausch mit Eltern oder anderen Fachkräften und vor allem auch für das Gespräch mit den Schülerinnen und Schüler selbst, um sie zur realistischen Einschätzung ihrer Fähigkeiten zu führen. Für vier Schwierigkeitsstufen gibt es mehrere Standard-Tests - Form A, B und C - mit einer differenzierten Fehleranalyse und Leistungsauswertung. Zur schriftlichen Bearbeitung lassen sich die Tests ausdrucken.

### **Spezielle Trainings - Problemzonen üben**

Zu den diagnostizierten Fehlerschwerpunkten stehen eigens zusammengestellte Übungssequenzen zur Verfügung, die gezielt typische Fehlerkategorien in den Blick nehmen. In Deutsch können das z. B. die Verdopplung von Konsonanten oder die Unterscheidung ähnlich klingender Laute sein, in Mathematik z. B. die Verwechslung der Rechenarten oder der korrekte Umgang mit den Stellenwerten. Es gibt für alle vier Schwierigkeitsstufen entsprechende Übungsangebote. Einen Überblick zu den verschiedenen Fehlerkategorien liefert eine Liste mit begleitenden Erläuterungen.

### 1.3.1.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Alfons Diagnostik“ auf dem Desktop aus.



Nachdem das Icon ausgewählt wurde, öffnet sich das Startmenü. In diesem besteht die Auswahl aus folgenden Bereichen: Test absolvieren, Problemzonen trainieren, Frei üben, Ergebnisse überprüfen, Testformulare drucken, eigene Tests verwalten, Testpersonen verwalten und Informationen anzeigen. Im Bereich Test absolvieren besteht die Möglichkeit diesen anonym oder als Testperson durchzuführen. Um den Test als Testperson zu absolvieren, müssen die Daten wie Name, Geburtstag und Klasse angegeben werden. Danach kann der Test in dem 26 Rechtschreibaufgaben gestellt werden. Nachdem dieser Test absolviert wurde, erhält man ein Protokoll mit dem Ergebnis und mit der Auflistung der Fehler.



Abb. 1 Hauptmenü

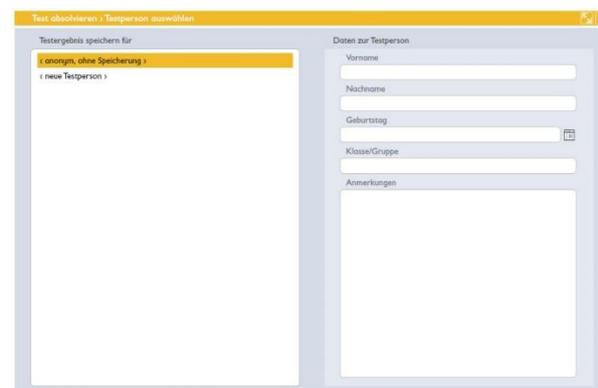


Abb. 2 Anlegen der Testperson

## **Freies Üben**

In Deutsch können die Kinder anhand der verschiedenen Wortarten hier die Rechtschreibung üben und in Mathematik anhand der verschiedenen Grundrechenarten die Rechenfertigkeiten. Die Arbeit der Kinder wird dabei ebenfalls diagnostiziert. Die Schwierigkeitsstufen 1 - 4, Wortart und Wortanzahl (10 - 40) bzw. Grundrechenart und Aufgabenanzahl (10 - 40) können festgelegt werden.

## **Ergebnisse überprüfen**

Hier können Ergebnisse aus schriftlichen Arbeiten diagnostiziert werden. Die übertragenen Ergebnisse wertet das Programm automatisch aus. Diese können mit der Tastatur eingegeben oder mittels einer Suchfunktion aus einer Liste per Klick übernommen werden.

## **Eigene Tests erstellen und verwalten**

Mit dieser Funktion können eigene Tests mit direktem Bezug zum aktuellen Unterricht oder für andere besondere Zwecke der fördernden Personen erstellt werden. Ein komfortabler Filter ermöglicht es, aus der sehr umfangreichen Wortliste das gewünschte Wortmaterial bzw. die gewünschten Aufgaben für den Test per Klick zusammenzustellen.

## **Einsatz der Tests in der handschriftlichen Arbeit**

Alle Standardtests und selbst erstellten Tests können mit Lösungsblatt ausgedruckt werden.

## **Informationen zur diagnostischen Auswertung**

Die Auswertung aller abgeschlossenen Tests, Trainings und Übungen erfolgt in Deutsch in 10 Hauptkategorien und 185 Feinkategorien und in Mathematik in 10 Hauptkategorien und 72 Feinkategorien. Haupt- und Feinkategorien werden in verschiedenen Ansichten angezeigt.

## **Systemvoraussetzungen**

PC ab Pentium IV oder Mac: 1 GB RAM; 750 MB Festplattenspeicher;

Windows XP/Vista/7/8/10 oder Mac OS X 10.5; Soundkarte; Lautsprecher/Kopfhörer

Die Software darf auf allen Rechnern einer Schule installiert werden.

## 1.3.2 Lernserver

### 1.3.2.1 Übersicht

Lernserver	
Ziel	individuelle Förderung des Schriftspracherwerbs.
Zielgruppe	Schüler/innen ab Mitte/Ende 1. Klasse bis zur 6. Klasse.
Förderung	Das Lernprogramm erstellt einen individuellen Förderplan für die Klasse und Schüler, der die notwendigen Förderschwerpunkte aufzeigt.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Für Kinder mit Rechtschreibproblemen.
Besonderheiten	Neue Medien verwenden, um das Kind gezielt zu fördern. Konzept: Test, Diagnose und Förderung Beruht auf der Münsteraner Rechtschreibanalyse Computergestütztes Klassenleistungsprofil für jede Klasse
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Schüler können sich online Anmelden und ein kostenloses Portal einrichten. Im Portal sind Diagnosebögen für die betreffende Klasse hinterlegt. Nach der Durchführung des Tests werden die Testdaten im Portal eingegeben. anschließend sind dort Klassenleistungsprofil u. Förderpläne abrufbar. 1. Test: Münsteraner Rechtschreibanalyse(MRA) und Lernserver-Lesetest(TeDeL) 2. Diagnose: Auswertung mit Leistungsprofil und Förderplan für jeden Schüler. 3. Förderung: individuelles und/oder Gruppenfördermaterial
Schwerpunkte	individuelle Förderung des Schriftspracherwerbs
Kontakt	Prof. Dr. Friedrich Schönweiss u. Team Mail: <a href="mailto:info@lernserver.de">info@lernserver.de</a> Tel. 0251 8328409 Fax. 0251 8321206
Link	<a href="https://www.lernserver.de/">https://www.lernserver.de/</a>

### 1.3.2.2 Beschreibung des Programms

Der Lernserver bietet individuelle Rechtschreibförderung und sinnvolle Hilfestellungen zum Lesen auf Grundlage einer differenzierten Fehleranalyse.

Dieses Programm kann zuhause, im Schulunterricht, in der außerschulischen Nachhilfe oder in der Lerntherapie verwendet werden. Die Förderung wurde auf Basis eines wissenschaftlich fundierten Konzepts (MRA) ausgerichtet. Durch dieses konnten seit 2003 die Leistungen von über 600.000 Kindern und Jugendlichen diagnostiziert, wovon rund 325.000 Unterstützung benötigten. Ihnen konnte mithilfe der effektiven Lernserver-Fördermaterialien nachhaltig geholfen werden.

Das „Herzstück“ des Lernservers ist die Münsteraner Rechtschreibanalyse (MRA) und die darauf aufbauende individuelle Förderung. In drei einfachen Schritten zum nachhaltigen Erfolg:

1. Durchführung eines handschriftlichen Lückendiktats (ca. 30 - 45 Minuten) und Übertragung der falsch geschriebenen Wörter in das Onlinesystem. Die Eingabe der Fehlschreibungen durch das Lernserver-Team ist in den Elternpaketen kostenlos enthalten. Schulen und Fördereinrichtungen können diese Option dazu buchen oder die Eingabe selbst vornehmen.
2. Erstellung der differenzierten Diagnose. Das Ergebnis wird in einem ausführlichen Leistungsprofil veranschaulicht, das exakt die Fehlerschwerpunkte und Unsicherheiten des Schülerinnen und Schüler s aufzeigt. Ergänzend steht eine quantitative, normierte Einordnung der Leistung zur Verfügung, u.a. hinsichtlich der Schulform.
3. Unmittelbare Erstellung von individuellem, abwechslungsreichem Fördermaterial

Da die Übungen für jeden Schülerinnen und Schüler individuell ermittelt werden, sind sie genau auf dessen Fähigkeiten und Bedürfnisse zugeschnitten. Ob viele oder weniger Fehler, LRS, Legasthenie, Verständnisschwierigkeiten, Unsicherheiten, Migrationshintergrund: Jeder Lerner erhält das Material, das er braucht – motivierend und auf dem neuesten Stand der wissenschaftlichen Forschung.

Darüber hinaus bietet der Lernserver u.a. an:

- Elternpakete für die Förderung zuhause
- ein kostenloses Screening für alle Schulen (Auf Basis eines Lückendiktats wird für jeden Schülerinnen und Schüler gratis eine normierte Kompaktdiagnose zu seiner Rechtschreibleistung erstellt.)
- Übungshefte zur Rechtschreibung für die diversen Klassenstufen in Printform
  1. Primo – Erstes Lesen und Schreiben (nach ca. 5 Monaten Unterricht)
  2. Fördermappen (ab Klasse 2)
  3. Themenhefte (ab Klasse 5)

- den Lese-Test (TeDeL) zur Diagnose und Förderung der Lesekompetenz
- erfolgssicheres Lesenlernen mit der Speedy-Reihe
- spezielle Förderangebote für Jugendliche
  1. Online-Test und individuelle Förderung (in Schulen und außerschulischen Einrichtungen)
  2. Lernserver-Paket 7+ (Test und Förderung für zuhause)
  3. Kompakter Rechtschreiblehrgang (Fördersequenzen für leistungsstärkere Schülerinnen und Schüler)
- didaktische Handreichungen
- Fortbildungen
- Unterstützung beim Englischlernen
- motivierende Lernhilfen aller Art

### **Unterstützung für die Lehrkraft**

Für die Bereiche Rechtschreibung und/oder beim Lesen bietet das Programm Computergestützte, sorgfältig ausdifferenzierte Testanalysen und darauf aufbauende passgenaue Fördermaterialien – entweder für den einzelnen Schülerinnen und Schüler oder für eine ganze Gruppe – nehmen Ihnen einen Großteil der Arbeit ab. Dadurch werden Sie in die Lage versetzt, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, nämlich Ihre Schülerinnen und Schüler zu einem erfolgreichen Schriftspracherwerb zu führen.

### **Diagnose-Rechtschreibung**

Fehlschreibungen sind sehr viel mehr als nur „falsch“. Sie basieren in den meisten Fällen auf einer kreativen Denkleistung des Kindes und geben Aufschluss über den konkreten Förderbedarf: Welche Strategie hat das Kind angewandt, um die betreffende Schreibung zu produzieren? In welcher Phase des Schriftspracherwerbs befindet es sich? Was hat es nicht richtig oder gar nicht verstanden? Kann es zumindest lauttreue Wörter korrekt verschriften? Wo muss eine differenzierte Förderung ansetzen?

### **Testdurchführung**

Sie funktioniert unkompliziert und ohne großen Aufwand mit den Testbögen der Münsteraner Rechtschreibanalyse (MRA). Es handelt sich dabei um altersadäquate Lückendiktate, die handschriftlich vom Kind ausgefüllt werden.

Die MRA liegt in sechs Teststufen vor: 1/2, 2/3, 3/4, 4/5, 5/6 und 7+

Die Fehlschreibungen werden online in das Lernserver-System eingegeben. Die Auswertung erfolgt binnen weniger Sekunden durch den Lernserver und wird der Förderkraft sofort in Form eines differenzierten Leistungsprofils übermittelt.

## **Computergestützte Auswertung**

Die Analyse der Rechtschreibkompetenzen basiert auf einem ausgeklügelten Zusammenspiel von Mensch und Maschine. Hierbei werden über 230 Fehler- bzw. Förderkategorien unterschieden, die im Leistungsprofil zu übersichtlichen 15 Kompetenzbereichen zusammengefasst sind.

### **Leistungsstand**

Das Leistungsprofil gibt präzise Auskunft darüber, was der Schülerinnen und Schüler bereits beherrscht und welche Bereiche ihm noch Schwierigkeiten bereiten. Anhand der dort hinterlegten Daten können Sie die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler qualitativ einschätzen. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Differenzierung nach Problemen im „Grundlegenden Bereich“ und im Regelbereich.

Zudem steht Ihnen für die Teststufen 1 bis 6 ein präzises Normierungsergebnis zur Verfügung, das es Ihnen ermöglicht, die Stärken und Schwächen quantitativ einzuordnen: Wo steht das Kind im Vergleich zum bundesdeutschen Durchschnitt; wie viele Kinder sind besser oder gleich gut.

### **Förderplan**

Ein an das Leistungsprofil anknüpfender Förderplan zeigt auf, wo genau eine systematische, individuelle Rechtschreibförderung ansetzen müsste und in welcher Reihenfolge die einzelnen Förderungen erfolgen.

### **Besondere Funktionen für Lehrer**

Als Lehrer können Sie

- sowohl einzelne Schülerinnen und Schüler als auch ganze Klassenstufen testen,
- im eigenen Lernserver-Portal die Analyseergebnisse aller Schülerinnen und Schüler unbegrenzt speichern,
- bereits unmittelbar nach der Analyse der Schülerinnen und Schüler im Sinne einer Gruppendiagnose miteinander vergleichen,
- auf Basis verschiedener Leistungsprofile automatisch homogene Fördergruppen bilden – bei Bedarf auch klassenübergreifend,
- für beliebig große Lerngruppen Materialien anfordern,
- im Verwaltungsmodul können sie die Schülerinnen und Schüler jahrgangsspezifisch einordnen oder falsch eingegebene wieder löschen,
- mithilfe des Elternbriefs die Rechtschreibförderung im Unterricht problemlos und transparent mit einer Unterstützung durch Eltern oder Nachhilfe-Einrichtungen verknüpfen,
- die Testdurchführung, statt auf Papier, auch direkt online machen.

### 1.3.2.3 Bedienung des Programms

Die Anmeldung für den Lernserver ist nur online unter folgender Homepage möglich:

Link für die Homepage: <https://www.lernserver.de/>

Link für die Registrierung: <https://portal.lernserver.de/index.php?mod=register>

**Neuen Account anlegen**

Hier haben Sie die Gelegenheit, selbst ein Lernserver-Portal für Ihre Einrichtung anzulegen. Bitte prüfen Sie vor Ihrer Anmeldung, ob Ihre Einrichtung bereits über ein Lernserver-Portal verfügt. Das Team des Lernservers hilft Ihnen in diesem Fall gerne weiter, ein bestehendes Portal anzupassen.

**Bitte klicken Sie auf den zutreffenden Link und lesen Sie die dann folgenden Informationen bitte gründlich:**

>>Account für Schulen  
>>Account für sonstige Einrichtungen  
>>Account für Eltern (Elternbrief/Elternpaket)

Accounttyp	Daten	Anschrift
<b>Art der Einrichtung</b> <input type="radio"/> Private Nutzung (Eltern) <input type="radio"/> Grundschule <input type="radio"/> Hauptschule <input type="radio"/> Realschule <input type="radio"/> Gymnasium <input type="radio"/> Gesamtschule <input type="radio"/> Förderschule <input type="radio"/> Waldorfschule <input type="radio"/> Montessori-Schule <input type="radio"/> Privatschule <input type="radio"/> Sonstige <input type="radio"/> Nachhilfe <input type="radio"/> Lerntherapie <input type="radio"/> Ausbildung <input type="radio"/> Behörde		Bitte wählen Sie aus, wofür Sie den Account verwenden möchten. Für ein <b>Elternportal</b> wählen Sie bitte <b>Private Nutzung</b> . <b>Achten Sie bitte sorgfältig auf Ihre Auswahl!</b>

### Das Portal

Dreh- und Angelpunkt bei der Arbeit mit dem Lernserver ist das Portal. Hier werden alle notwendigen Daten eingegeben, verwaltet und verarbeitet (z.B. Kinder, Schülerinnen und Schüler, Klassen, Benutzer, Gruppen, Tests usw.).

Jedes Portal ist individuell auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten. So können beispielsweise Schulen und Fördereinrichtungen erweiterte Funktionen nutzen, die für Eltern weder zweckmäßig noch hilfreich wären. Ebenso gibt es Funktionen, die nur im Elternportal Anwendung finden.

Link: <https://portal.lernserver.de/>

### Kosten für die Nutzung des Lernservers

Im Folgenden ist eine Übersicht über die Kosten aufgeführt, die bei der Nutzung des Systems für die Kernleistungen (Diagnose, Förderung, Förderbuch) anfallen. Zu beachten ist dabei, dass es sich um verschiedene Möglichkeiten handelt: Jede Schule kann für sich auswählen, welche Bestandteile sie benötigt. Generell wird beim Lernserver mit Kontingenten gearbeitet. Somit kann man für den entsprechenden Preis ein Kontingent für eine Diagnose, eine Förderung oder ein Förderbuch erhalten, das Ihrem

Portal gutgeschrieben wird. In diesem Portal können Sie neben allen anderen notwendigen Daten auch Ihre Kontingente verwalten. Einmal gekaufte Kontingente sind nicht umschreibbar, da sie immer nur genau die angegebene Leistung ermöglichen. Zusätzlich zu den einzelnen Kontingenten bieten werden eine Kombination verschiedener Leistungen angeboten, z.B. Komplettpakete, Klassenlizenzen oder Elternpakete.

Für Schulen wiederum wurde zusätzlich die Möglichkeit geschaffen, sich kostenlos einen Überblick über den Leistungsstand einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern zu verschaffen. Dieses Screening-Angebot finden Schulen in ihrem Lernserver-Portal.

Abgerundet wird dies alles mit einer Vielzahl weiterer Angebote zu Rechtschreibung, Lesen und Englisch, mit denen wir Sie bei Ihrer Arbeit als Lehr- oder Förderkraft unterstützen wollen. Alle Leistungen können Sie über den Shop des Lernserver-Verlags beziehen. Kontingente für Diagnosen, Förderungen und Förderbücher sind von Schulen und Fördereinrichtungen auch schnell und unkompliziert selbstständig über das Portal buchbar.

#### Diagnose mit der Münsteraner Rechtschreibanalyse (MRA)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Kontingent zur Durchführung <i>einer</i> vollständigen <b>Rechtschreib-Diagnose</b> mit der Münsteraner Rechtschreibanalyse (MRA), gültig für alle Tests. Druckvorlagen der Tests sowie die Anleitungen zur Testdurchführung und Eingabe finden Sie innerhalb Ihres Portals. Nach der Analyse der Eingaben sind die wichtigsten Ergebnisse in Form eines normierten Leistungsprofils mit integrierter Ampelfunktion online abrufbar.</p> <p>Die Diagnose ist Voraussetzung für das Erstellen der Fördermaterialien.</p>	12,00 EUR	8,00 EUR	3,50 EUR

#### Individuelle Online-Förderung (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Kontingent für die Erstellung <i>einer</i> individuellen <b>Rechtschreib-Förderung</b> auf Basis einer bereits durchgeführten <b>Rechtschreib-Diagnose mit der Münsteraner Rechtschreibanalyse (MRA)</b>.</p> <p>Die Förderung beinhaltet u.a. Arbeitsblätter mit Lösungen, Erklärungen, Fördervorschlägen, Wortlisten und Spiel-Ideen. Sie können die Dokumente zwei Jahre lang online abrufen und nach Bedarf ausdrucken.</p>	38,00 EUR	19,50 EUR	12,00 EUR

### Individuelles Förderbuch (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Mit dem individuellen Förderbuch bekommen Sie alle Unterlagen (Leistungsprofil, individuelle Fördermaterialien) sinnvoll sortiert in <i>ausgedruckter</i> Form zugeschickt.</p> <p>Bitte beachten Sie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das Förderbuch kann erst nach der Testung und nach Durchführung einer individuellen Online-Förderung gedruckt werden (beides ist kostenpflichtig).</li> <li>2. Für 29,90 € erwerben Sie ein Kontingent für den DOPPELSEITIGEN Druck. Sie können jedoch zusätzlich die Option „EINSEITIGER Druck“ zum Aufpreis von 5 € wählen.</li> <li>3. Die Preise gelten auch für ein ausgedrucktes Gruppen-Förderbuch.</li> </ol>	29,90 EUR	29,90 EUR	29,90 EUR

### Gruppen-Onlineförderung (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Kontingent für einen <b>Gruppen-Förderplatz</b> pro Kind (unabhängig von der Gruppengröße).</p> <p>Neben der individuellen Diagnose und Förderung bieten wir vor allem Schulen die Möglichkeit an, sinnvolle (Klein-)Gruppen zu bilden und die Kinder, die sich innerhalb einer Gruppe befinden, mit dem gleichen Material zu fördern.</p> <p>Voraussetzung ist für jedes Kind der Lernserver-Rechtschreibtest (MRA) und die daraus resultierende Standard-Diagnose.</p> <p>Für sehr leistungsschwache Schüler und für außerschulischen Förderung empfehlen wir jedoch unbedingt das individuelle Übungsmaterial!</p> <p>Das Material für eine Fördergruppe wird in Ihrem Lernserver-Portal zum Download zur Verfügung gestellt. Optional können Sie die Übungen auch gegen Aufpreis als ausgedrucktes Förderbuch erhalten (siehe unten).</p> <p><b>Bitte beachten Sie:</b> Für <i>jedes</i> Kind einer Gruppe ist ein Kontingent für den Gruppen-Förderplatz notwendig.</p>	15,00 EUR	15,00 EUR	4,00 EUR

### Eingabe der Testdaten

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Eingabe der Testdaten durch das Lernserver-Team. Sie schicken die ausgefüllten Testbögen an unsere Adresse, und wir übernehmen die Eingabe der Fehlschreibungen für Sie. (Der Preis gilt für einen Test.)</p>	2,00 EUR	2,00 EUR	2,00 EUR

## Klassenlizenz "Gruppenförderung Standard" (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Nur für öffentliche Schulen! Der Festpreis der Klassenlizenz „Gruppenförderung Standard“ gilt <i>ein</i> Jahr lang für <i>eine</i> Schulklasse mit maximal 30 Kindern und umfasst folgende Leistungen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rechtschreibtests der MRA für die entsprechende Stufe (als PDF zum Download)</li> <li>2. Individuelle Testauswertungen für die ganze Klasse (max. 30 Schüler)</li> <li>3. Kontingente für die Lernserver-Gruppenförderung mit beliebig vielen Teilgruppen (und die Zusammenstellung der Gruppen durch das LS-Team)</li> </ol>			129,00 EUR

## Klassenlizenz "Gruppenförderung Komfort" (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Nur für öffentliche Schulen! Der Festpreis der Klassenlizenz „Gruppenförderung Komfort“ gilt <i>ein</i> Jahr lang für <i>eine</i> Schulklasse mit maximal 30 Kindern und umfasst folgende Leistungen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rechtschreibtests der MRA für die entsprechende Stufe (als PDF zum Download)</li> <li>2. <b>Eingabe der Testergebnisse durch das Lernserver-Team</b></li> <li>3. Individuelle Testauswertungen für die ganze Klasse (max. 30 Schüler)</li> <li>4. Kontingente für die Lernserver-Gruppenförderung mit beliebig vielen Teilgruppen (und die Zusammenstellung der Gruppen durch das LS-Team)</li> </ol>			179,00 EUR

## 1.4 Diagnose Lesen

### 1.4.1 Elfe

#### 1.4.1.1 Übersicht

Lesespiele mit Elfe und Mathis	
Ziel	Leseförderung
Zielgruppe	Schülerinnen und Schüler der Grundschule von der 1.-4. Kl.
Förderung	Zur Verbesserung der Lesefertigkeit.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Schwierigkeiten im Lesen
Besonderheiten	Das Programm kann zur Ergänzung des SSE und zur außerschulischen Förderung eingesetzt werden. Es gibt vier verschiedene Inhaltsbereiche: Laute u. Silben, Wörter, Sätze sowie Text und Strategie. Jeder Bereich umfasst 5 verschiedene Übungstypen in 3 Schwierigkeitsstufen Empfohlen werden 2 Trainingssitzungen pro Woche für je 20 min.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm muss der Benutzer einen Spieler anlegen. Die anschließenden Übungen erfolgen in der vorgegebenen Reihenfolge
Schwerpunkte	Leseförderung
Kontakt	Herbert-Quandt-Str. 4 37081 Göttingen Deutschland Tel. +49 551 999 50 999 Tel. +49 551 999 50 880 (Software) Mail: <a href="mailto:info@testzentrale.de">info@testzentrale.de</a>
Link	<a href="https://www.testzentrale.de/shop/lesespiele-mit-elfe-und-mathis.html">https://www.testzentrale.de/shop/lesespiele-mit-elfe-und-mathis.html</a>

### 1.4.1.2 Programmbeschreibung

Bei ELFE 1-6 handelt es sich um einen normierten Leseverständnistest, der in den ersten sechs Schulklassen eingesetzt werden kann. Der Test wurde im Wesentlichen für die Klassenstufen 1 bis 4 konstruiert. Grundschullehrerinnen und -lehrer können zielgenau Defizite im Leseverständnis ihrer Schülerinnen und Schüler erkennen und ggf. gezielt die Hilfe des schulpсихologischen Dienstes anfordern. Für die Durchführung in den Klassenstufen 5 und 6 hat der Test durch die Verkürzung der Bearbeitungszeiten eher den Charakter eines Screening-Verfahrens. Da beim Übergang zwischen Grundschule und weiterführenden Schulen eine Bruchstelle existiert, benötigt der Lehrer bzw. die Lehrerin an der aufnehmenden Schule schnell umfassende und verlässliche Informationen über die schriftsprachliche Kompetenz seiner bzw. ihrer neuen Schülerinnen und Schüler innen und Schülerinnen und Schüler. Gleichermäßen eignet sich ELFE 1-6 für den Einsatz in der medizinischen und psychologischen Befunderhebung. Die Papierversion ermöglicht daneben die ökonomische Überprüfung des Leistungsstandes ganzer Klassen.

Die Anwendung des ELFE 1-6 ist nur dann zu empfehlen, wenn bei längerfristigen Untersuchungsprogrammen identische Testhefte benötigt werden. Allen anderen Anwendern wird der Einsatz des ELFE II empfohlen.

Die diagnostische Zielsetzung dieses Tests dient der Erfassung der Lesefertigkeit, der Lesegenauigkeit und des Leseverständnisses auf Wort-, Satz- und Textebene vom Ende der ersten bis zum Beginn der siebten Klasse.

Der Test kann als Einzeltest zur Anwendung durch unter anderen (Schul-) Psychologen, Pädagogen und Logopäden für eine differenzierte Diagnostik des Lesens z.B. bei Verdacht auf Lese-Rechtschreibstörung erfolgen.

Zudem kann dieser als Gruppentest zur ökonomischen Testung größerer Stichproben z.B. Testung ganzer Schulklassen zum Einsatz in der Förderung erfolgen.

Der Aufbau des Tests gliedert sich dabei in drei Untertests:

1. Wortverständnistest
2. Satzverständnistest
3. Textverständnistest
4. Zusätzlich gibt es in der Computerform die Schwellenmessung der Worterkennung

1. Wortverständnis

Beim Wortverständnis muss zu einem Bild aus vier schriftlich dargebotenen Wörtern das passende ausgewählt werden. Die Wörter sind so gewählt, dass die Alternativen sich graphisch und phonemisch ähneln. Alle Alternativen weisen zudem die gleiche Anzahl an Silben auf.

## 2. Satzverständnis

Beim Satzverständnis werden Sätze dargeboten, bei denen an einer bestimmten Stelle ein passendes Wort aus fünf dargebotenen Alternativen ausgewählt und in den Satz eingefügt werden soll. Die Sätze unterscheiden sich nach Länge und Komplexität. Alle Alternativen einer Aufgabe verwenden stets die gleiche Wortart, nämlich entweder Substantive, Adjektive, Verben, Präpositionen oder Konjunktionen. Die beiden zuletzt genannten Wortarten treten vor allem bei Aufgaben mit höheren Schwierigkeitsgrad auf.

## 3. Textverständnis

Beim Textverständnis werden kleine Texte mit einer oder mehreren zugehörigen Fragen dargeboten. Ein Item besteht jeweils aus einer Frage und vier dazugehörigen Antwortalternativen, aus denen die passende ausgewählt werden muss. Für die Erarbeitung dieses Untertests wurde ein dreidimensionales Rahmenmodell zur Item-Erstellung herangezogen, welches die drei Faktoren, Kohärenz (lokal vs. Global), Information (wörtlich vs. sinngemäß) und Genre (Sachtext vs. Erzähltext) umfasst.

## 4. Schwellenwertmessung der Worterkennung

Der Untertest zur Schwellenmessung der Worterkennung kann nur in der Computerform durchgeführt werden, da hierfür die Millisekunden genaue Präsentation von Wörtern notwendig ist. In der Bearbeitungsdauer der Items aus Wort-, Satz- und Textverständnis geht immer neben der reinen Lesezeit auch die Zeit ein, die die Kinder benötigen, um die richtige Auswahlalternative zu markieren. Dies dauert bei manchen Kindern länger und bei anderen kürzer. Die reine Lesezeit kann also im Prinzip durch die Art der Testvorgabe gar nicht erfasst werden. Die Schwellenmessung stellt den Versuch dar, die Verfälschung der Testergebnisse, die durch die Miterfassung der Markierungsdauer bedingt ist, zu umgehen. Deshalb spielt bei diesem Test die gesamte Bearbeitungszeit des Items keine Rolle. Stattdessen wird versucht, die Lesezeit darüber zu erfassen, dass ein Wort nur für eine bestimmte Zeit auf dem Bildschirm dargeboten wird.

## **Anwendungszeitraum**

Der Anwendungszeitraum kann ab Ende der ersten Klasse (letzte drei Schulmonate) bis Anfang der siebten Klasse (erste drei Schulmonate) zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Schuljahres erfolgen.

Die Durchführungszeit des Tests ist abhängig von der Version

- Standardversion: ca. 20-30 Min. (davon 13 Min. reine Bearbeitungszeit)
- Kurzversion: ca. 15-25 Min. (davon 6-9 Min. reine Bearbeitungszeit)
- Computerbasierte Schwellenmessung: zusätzlich 3-4 Min.

## Inhalt

Das Verfahren steht wahlweise als Computerprogramm oder als Papier- und Bleistiftversion zur Gruppentestung zur Verfügung. Im Vordergrund des Tests steht die Erfassung des Leseverständnisses, nicht des orthographischen Wissens oder der Artikulationsfähigkeiten. ELFE 1-6 prüft sowohl basale Lesestrategien als auch die Fähigkeit zum Verstehen von Sätzen und Texten. Das Leseverständnis wird auf den folgenden Ebenen erfasst: Wortverständnis (Dekodieren, Synthese), Lesegeschwindigkeit (Schwelle der visuellen Worterkennung, nur in der Computerversion verfügbar), Satzverständnis (sinnentnehmendes Lesen, syntaktische Fähigkeiten), Textverständnis (Auffinden von Informationen, satzübergreifendes Lesen, schlussfolgerndes Denken). Zur Kompensierung diagnostizierter Schwächen steht das computerbasierte Förderprogramm „Lesespiele mit Elfe und Mathis“ zur Verfügung.

## Auswertung des Tests

- Pro Untertest Transformation richtig gelöster Aufgaben in T-Werte
- Kumulation der einzelnen T-Werte zu einem Gesamt-T-Wert mit zugehörigem Prozentrang und Konfidenzintervall
- Nur Computerform: kriteriale Norm für automatisiertes Lesen auf Wortebene

Computerform:

- Vollautomatisierte Auswertung aller Testkennwerte
- Anzahl an Testdurchführungen und –Auswertungen nicht limitiert

## Zuverlässigkeit

Die interne Konsistenz der einzelnen Untertests variiert zwischen  $\alpha = .92$  und  $\alpha = .97$ . Die mittlere Retest-Reliabilität liegt bei einer Wiederholungsmessung nach 14 Tagen bei  $r_{tt} = .93$  (PC-Version) bzw.  $r_{tt} = .91$  (Papierversion).

## Testgültigkeit

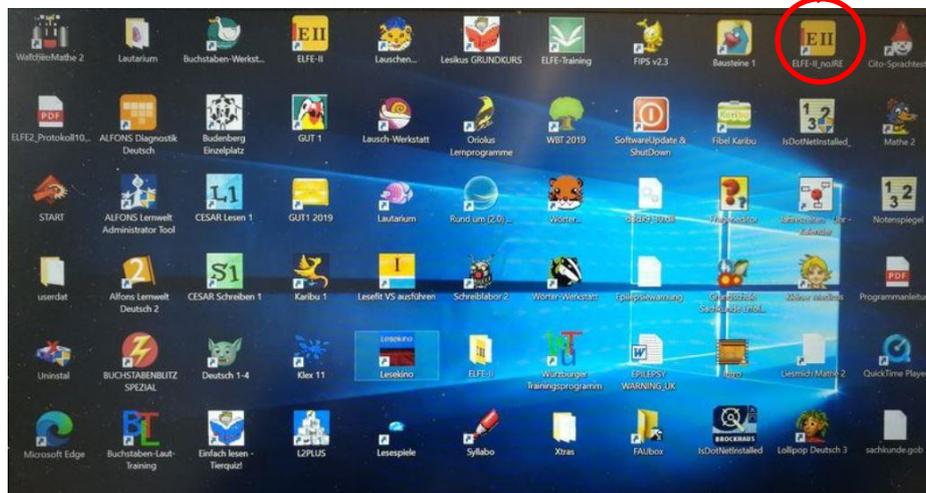
Die mittlere kriterienbezogene Validität mit der durch standardisierte Tests erfassten Leseleistung (WLLP) beträgt  $r = .71$  (Papierversion) bzw.  $r = .65$  (PC-Version). Die erfasste Übereinstimmung mit dem Lehrerurteil über den Leistungsbereich Lesen liegt bei  $r = .71$  (Papierversion) bzw.  $r = .74$  (PC-Version).

## Normen

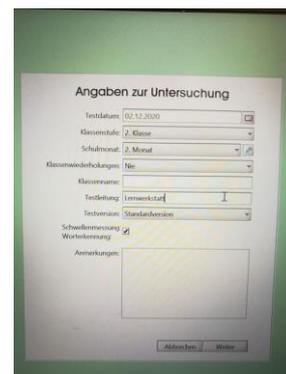
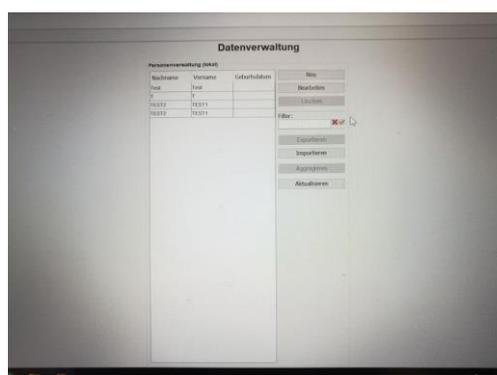
Z- und T-Äquivalenznormen, Prozentränge und Prozentrangbänder liegen für das Schuljahresende (die letzten 2 Monate vor den Sommerferien) und- mit Ausnahme der ersten Klasse- auch für die Schuljahresmitte (zwei Monate vor bis ein Monat nach dem Zwischenzeugnis) vor.

## Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „ELFE-II“ auf dem Desktop aus. Im Anschluss daran gelangen Sie zum Startmenü des Programms.



Sollte sich das Programm nicht über den Desktop öffnen lassen, dann starten Sie bitte das Programm mit Hilfe der USB-Karte, diese befindet sich im Manual des Programms in der Box zu dem Laptop. Nach dem Anschließen der USB-Karte wählen Sie bitte in den Ordner USB-Laufwerk und wählen Autostart aus und starten somit das Programm. Nach dem Auswählen des Icons öffnet sich der Startbildschirm mit der Datenverwaltung. In dieser können Sie einen neuen Test durchführen unter dem Menüpunkt Neu oder einen durchgeführten Test bearbeiten, importieren oder aktualisieren. Als Angabe für einen neuen Test können Sie einfach der Reihenfolge folgen und einen Test mit neuer Nummer erstellen. Nach dem Anlegen des Benutzers kann der Test beginnen. Nachdem Sie den Benutzer gewählt haben, müssen Sie noch Angaben zur Klassenstufe und zum Schulmonat auswählen damit der Test beginnen kann.



Um die Testung mit dem Computerprogramm zu beginnen gibt es zwei Zugangswege.

1. Klicken Sie auf das Zauberstabsymbol in der Symbolleiste an, um die Testung direkt zu starten, ohne vorher einen Personeneintrag anlegen zu müssen.
2. Legen Sie in der Personenverwaltung einen Eintrag für ein Kind an oder selektieren Sie einen bestehenden Eintrag.

Bevor Sie mit dem Test starten ist es wichtig dem Kind eine allgemeine Instruktion zum Test mit folgendem Wortlaut zu geben.

„Ich möchte mit dir ein paar Leseaufgaben am Computer machen, um herauszufinden, wie gut du schon lesen kannst. Du sollst vier verschiedene Arten von Aufgaben machen. (Sollten sie die Schwellenmessung der Worterkennung nicht durchführen, dann ändern Sie die Angabe auf drei.) Zuerst müssen wir aber zusammen ein paar Angaben auf dem Bildschirm ausfüllen.“

Vor dem Start der eigentlichen Testung müssen einige Angaben zur Testdurchführung spezifiziert werden. Zwingend erforderlich sind Angaben zum Schulungszeitpunkt (Klassenstufe, Schulmonat und Klassenwiederholung) und zur Testversion (Standardversion oder Kurzversion). Das Werkzeugsymbol neben dem Auswahlfeld für den Schulmonat öffnet einen Hilfsdialog zur korrekten Ermittlung des Schulmonats. In diesem Dialog muss lediglich das Bundesland spezifiziert werden.

Weitere Einstellungsmöglichkeiten in diesem Abschnitt sind die Wahl der Testversion (Standarsversion oder Kurzversion) und die Entscheidung, ob die Schwellenmessung der Worterkennung durchgeführt werden soll. Bevor sie den Test mit dem „Weiter“ – Button starten, fahren Sie mit der folgenden Instruktion fort.

„Hier auf dem Bildschirm siehst du gleich Elfe und Mathis. Sie werden dir bei den Leseaufgaben helfen und dir alles erklären. Hast du noch Fragen?“

Bitte klicken Sie anschließend auf weiter. Von nun an übernimmt das Programm die Testdurchführung.

### **Ablauf der Testung**

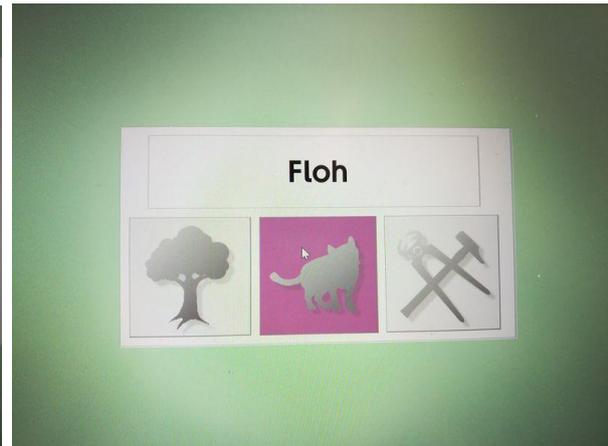
Die Testdurchführung wird von den beiden Figuren Elfe und Mathis begleitet, die zu Beginn des Tests, an dessen Ende sowie vor jedem Untertest erscheinen und dem Kind die Aufgaben und die Bedienung des Programms erklären. Alle notwendigen Instruktionen werden also vom Programm selbst übernommen. Vor dem Beginn eines Untertests und nach dem Abschluss der Instruktionsaufgaben wird jeweils ein großer Pfeil angezeigt. Wird dieser angeklickt, dann startet der nächste Untersuchungsabschnitt. Wie in der Papierform werden zunächst Wort-, Satz- und Textverständnistest durchgeführt. Daran schließt sich falls zuvor ausgewählt, die Schwellenmessung der Worterkennung an. Bitte bleiben Sie während der Untersuchung im Raum, damit das Kind beaufsichtigt ist, Fragen stellen kann und damit Sie als Testleiter Auffälligkeiten während der Testdurchführung wahrnehmen können.

Der Test ist in folgende drei Bereiche unterteilt:

- Wortverständnis
- Satzverständnis
- Textverständnis



Satzverständnis



Leseverständnis/Blitzlesen

In allen Testbereichen geht es darum die Aufgaben möglichst schnell und genau zu beantworten, um ein optimales Testergebnis zu erzielen. Nach der Bearbeitung der Testbereiche erhält die Lehrkraft direkt die Auswertung der Testergebnisse. Mit der Anzahl der bearbeiteten Teilaufgaben, dem T-Wert und den Prozentrang.

### Testende und Anzeigen der Ergebnisse

Nachdem der letzte Untertest absolviert wurde, erscheint ein Eingabefeld für weiterführende Anmerkungen. Hier können Sie beispielsweise Besonderheiten notieren, die Ihnen während der Testung auffielen. Nach dem Schließen dieses Fensters wird der Test automatisch ausgewertet und das Ergebnisprotokoll angezeigt.

Für Informationen bezüglich der Testauswertung und –Interpretation siehe bitte im Manual Kapitel 9 auf den Seiten 69 – 77 nach.

2. Untertestergebnisse				(nur für optionale Analysen auf Rückseite nötig)	
<b>2.1 Richtig gelöste Aufgaben (Leseleistung)</b>				<b>2.2 Bearbeitete Aufgaben (Lesegeschwindigkeit)</b>	
	Anzahl	T-Wert	Prozentrang	Anzahl	T-Wert
Wortverständnis:	61	75	99.4	Wortverständnis:	62
Satzverständnis:	27	75	99.4	Satzverständnis:	27
Textverständnis:				Textverständnis:	
Summe UT:		150			
<b>3. Gesamtergebnis</b>					
Konfidenzintervall					
<input checked="" type="checkbox"/> 90% <input type="checkbox"/> 95%					
Summe UT:	T-Wert	Untergrenze	Obergrenze		
150	75	71	77		
Prozentrang					
	99.4	98.0	99.7		
<b>Schwelle der Worterkennung</b> Die Testperson erreichte eine Schwelle der Worterkennung von 120 ms. Wünschenswert ist das Erreichen einer Schwelle von maximal 200 ms bis zur Mitte des vierten Schuljahres, da dies ein Indiz für eine starke Automatisierung der Worterkennung ist. Das Ergebnis liegt im Bereich starker Automatisierung.					

## 2 Förderung von Lernvoraussetzungen

### 2.1 Förderung Phonologische Bewusstheit

#### 2.1.1 Würzburger Trainingsprogramm

##### 2.1.1.1 Übersicht

Würzburger Training Phonologische Bewusstheit	
Ziel	Den Einblick in die Lautstruktur der gesprochenen Sprache zu vermitteln. Zum Training der phonologischen Bewusstheit, Vorschul-Förderprogramm.
Zielgruppe	Vorschulkinder im Alter von 3-6 Jahren.
Förderung	Der akustischen Diskrimination bzw. Abstraktion sprachlicher Segmente wie Wörter, Reime, Silben und Phoneme. Förderung der phonologischen Bewusstheit.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen in der Lautstruktur der gesprochenen Sprache sowie bei Problemen in der phonologischen Bewusstheit.
Besonderheiten	Fokus liegt nicht auf dem Lernen von Lesen und Schreiben, sondern es soll nur die Verknüpfung zwischen einem Buchstabenlaut und dem dazugehörigen Buchstabenbild vermittelt werden. Spielerische Einführung in die Buchstaben - Laut - Korrespondenzen anhand der 12 häufigsten Buchstaben unserer Sprache. Die besten Trainingserfolge insbesondere bei Risikokindern mit einem kombinierten Training der phonologischen Bewusstheit und der Buchstaben - Laut - Verknüpfung erzielt.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Dieses Programm lässt sich nur mit der CD starten, diese ist in jeder PC Box enthalten. Danach die CD in das Laufwerk einlegen, Im CD Menü TH_Start auswählen. Das Spiel Menü öffnet sich, in diesem kann der zu Übende Schwerpunkt gewählt werden. Dieses unterteilt in sechs Übungseinheiten 1. Lauschspiele ( 9 Spiele) 2. Reime (10 Spiele) 3. Sätze u. Reime ( 8 Spiele) 4. Silben ( 7 Spiele) 5. Anlaute ( 8 Spiele) 6. Phoneme (15 Spiele)
Schwerpunkte	Phonologische Bewusstheit: sprachliche Segmente wie Wörter, Reime, Silben, Phoneme Silbenanalyse und -synthese, Anlautidentifikation.
Kontakt	Bildung 3000 GmbH Markgrafenstr. 5 69234 Dielheim Mail: <a href="mailto:info@psychologie-multimedia.de">info@psychologie-multimedia.de</a>
Link	<a href="http://www.hanno-hamster.de/">http://www.hanno-hamster.de/</a>

### 2.1.1.2 Beschreibung des Programms

Das Würzburger Trainingsprogramm ist ein Trainingsprogramm für Vorschulkinder zur Verbesserung der phonologischen Bewusstheit, wodurch das Erlernen des Schreibens und Lesens erleichtert werden soll. Das Würzburger Trainingsprogramm wurde zum ersten Mal im Jahr 1999 veröffentlicht und seitdem mehrfach überarbeitet. Aktuell ist es in der fünften Auflage erhältlich. Es besteht aus einem Trainingsmanual und zahlreichen Bildkarten, die für die einzelnen Übungen verwendet werden.

Die Autoren des Würzburger Trainingsprogramms sind Prof. Dr. Wolfgang Schneider und Dr. Petra Küspert. Prof. Dr. Wolfgang Schneider war Lehrstuhlinhaber des Fachbereichs Pädagogische Psychologie, forschte viele Jahre im Bereich der Legasthenie. Die Diplompsychologin Dr. Petra Küspert war viele Jahre in der Legasthenie-Forschung tätig und arbeitet heute in eigener Praxis und führt zahlreiche Fortbildungen zur Legasthenie und Dyskalkulie durch.

Das Trainingsprogramm kann von Kindergärtnerinnen in den letzten sechs Monaten vor der Einschulung durchgeführt werden und dauert insgesamt 20 Wochen. Dabei werden an fünf Tagen in der Woche in Kleingruppen Übungen mit einer Gesamtübungszeit von jeweils 10 bis 15 Minuten absolviert. Pro Tag werden zwei Übungen durchgeführt. Die einzelnen Übungen des Würzburger Trainingsprogramms können sechs Bereichen zugeordnet werden: Lauschspiele, Reime, Sätze und Wörter, Silben, Anlaute und Phone.

Das Training wurde in mehreren Studien untersucht und es konnte gezeigt werden, dass Vorschulkinder durch eine spielerische Förderung deutliche Vorteile beim Lesen- und Schreibenlernen erzielen konnten.

In der aktuellen Multimediasversion 1.0 sind bereits die meisten Übungen und Spiele des WÜT in interaktive Multimediaspiele umgesetzt. Diese Version des Trainingsprogramms ist insbesondere für eine intensive individuelle Förderung einzelner (Risiko-)Kinder entwickelt worden und kann zur Unterstützung des Gruppentrainings nach dem Arbeitsbuch Hören, lauschen, lernen oder auch allein eingesetzt werden. Die Spiele sollen mit den Kindern zusammen durchgearbeitet werden. Dazu werden im Handbuch und auf "Instruktionstafeln" im Programm vielfältige Hinweise und Hilfen gegeben. Die Multimediasversion erweitert die Einsatzmöglichkeiten des WÜT in mehrfacher Hinsicht.

<b>Übungseinheit 1 Lauschspiele:</b>	Spiel <a href="#">1.4 Wortpaare 1</a>
<b>Übungseinheit 2 Reimen:</b>	Spiel <a href="#">2.2 Wir reimen mit Tiernamen 1</a>
<b>Übungseinheit 3 Sätze und Wörter:</b>	Spiel <a href="#">3.3 Übungen mit Sätzen und Wörtern</a>
<b>Übungseinheit 4 Silben:</b>	Spiel <a href="#">4.2 Erst lauschen, dann schauen</a>
<b>Übungseinheit 5 Anlaute:</b>	Spiel <a href="#">5.3 Achte auf den ersten Laut 1</a>
<b>Übungseinheit 6 Phoneme (Laute):</b>	Spiel <a href="#">6.1 Wie heißt das Wort?</a>

## Das Sprachprogramm zur Buchstaben - Laut - Verknüpfung

Die Sprachspiele dieses Trainingsprogramms haben das Ziel, die phonologische Bewusstheit in der Einschulungsphase anzuregen, um den Kindern die Form und Struktur der gesprochenen Sprache bewusst zu machen. Ihnen fällt es teilweise noch schwer, kleine sprachliche Einheiten wie Vokale in der gesprochenen Sprache zu erkennen. Das Sprachprogramm soll vor allem denjenigen Kindern, die mit der phonologischen Bewusstheit noch Schwierigkeiten haben, den Übergang in die Schule erleichtern.

Auch bei diesem Trainingsprogramm sollen die Kinder nicht lesen und schreiben lernen, sondern es soll ihnen nur die Verknüpfung zwischen einem Buchstabenlaut und dem dazugehörigen Buchstabenbild explizit verdeutlicht werden. Es gibt Ihnen eine spielerische Einführung in die Buchstaben - Laut - Korrespondenzen anhand der 12 häufigsten Buchstaben unserer Sprache. Wenn die Kinder ein Verständnis für die Buchstaben - Laut - Verknüpfung entwickeln, werden sie für das Lesen- und Schreibenlernen gut vorbereitet sein.

Wissenschaftliche Untersuchungen haben gezeigt, dass die besten Trainingserfolge insbesondere bei so genannten Risikokindern mit einem kombinierten Training der phonologischen Bewusstheit und der Buchstaben - Laut - Verknüpfung erzielt werden können.

<b>I. Spiele zur Buchstaben - Laut - Zuordnung (Einführung der Buchstaben ohne Computer)</b>	
I.1 Buchstaben - Laut - Geschichten (12 Spiele)	Beispiel: <a href="#">Einführung des Buchstabens A</a>
I.2 Körperfiguren wie Buchstaben	Beispiel: <a href="#">Körperfigur für den Buchstaben A</a>
<b>II. Multimediaspiele zur Buchstaben - Laut - Verknüpfung im Wort</b>	
II.1 Spiele mit den Buchstaben A, E, M, I, O und R (5 Spiele)	Beispiel: <a href="#">In welchem Wort hörst du ein M?</a>
II.2 Spiele mit den Buchstaben U, S, L, B, T und N (8 Spiele)	Beispiel: <a href="#">Anlautmemory 2</a>
II.3 Spiele mit allen 12 Buchstaben (5 Spiele)	Beispiel: <a href="#">Merkwürdige Geschichten 3</a>

## Praxis

Aus der Sicht der frühen Prävention von Lese- Rechtschreibproblemen steht dabei die vollständige Durchführung des Würzburger Trainingsprogramms im Kindergarten im Mittelpunkt. Sie erfolgt durch Erzieherinnen in (Klein-) Gruppen nach dem Arbeitsbuch Hören, lauschen, lernen (Küspert & Schneider 2001). Durch die Multimediaspiele zum Würzburger Trainingsprogramm und das Sprachprogramm zur Buchstaben – Laut- Verknüpfung haben sich die Fördermöglichkeiten in mehrfacher Hinsicht erweitert.

Sie ermöglichen

- eine (zusätzliche) intensive Förderung einzelner Kinder in Kindergärten, Vorschulen und in den Eingangsklassen von Grund- und Sonderschulen
- die Durchführung des Würzburger Trainingsprogramms auch durch die Eltern von Kindern mit Defiziten in phonologischer Bewusstheit
- den Einsatz der Spiele und Übungen zur Unterstützung von LRS-Intensivmaßnahmen an Schulen
- ein zusätzliches selbstständiges Üben der Kinder bei allen oben genannten Anwendungen

### **Anwendungsbereiche des Trainingsprogramm**

1. Im Kindergarten
2. In Grundschulförderklassen (Vorschulen), Eingangsklassen von Grund- und Sonderschulen und bei LRS-Fördermaßnahmen
3. In Erziehungsberatungsstellen, psychologischen, logopädischen und ergotherapeutischen Praxen usw.
4. Unterstützung der Fördermaßnahmen durch die Eltern

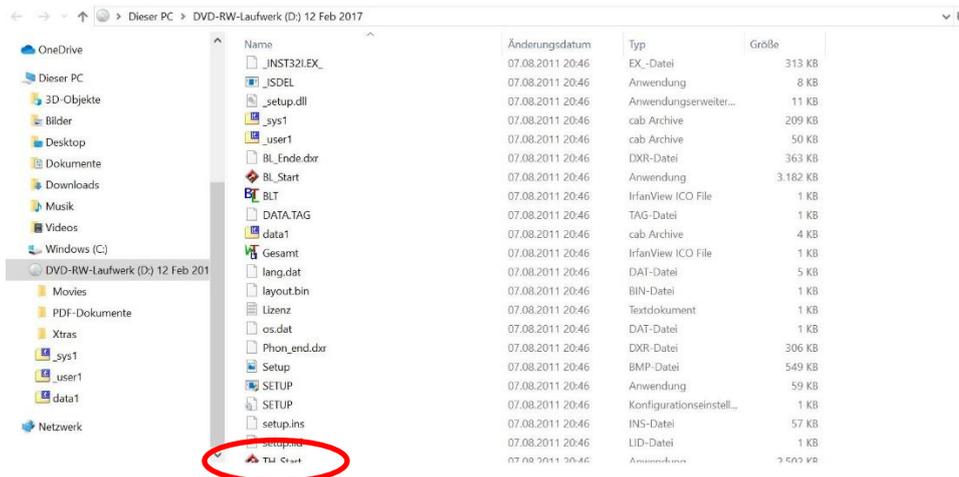
### **Anwendungsmöglichkeiten der Trainingsprogramme in Schulen**

Eine Förderung der phonologischen Bewusstheit kann neben dem Vorschulbereich (Kindergarten, Grundschulförderklassen (Vorschulen) auch noch in den Eingangsklassen von Grund- und Sonderschulen zur Unterstützung des Lesen- und Schreiben Lernens erfolgen. Dies erscheint vor allem dann sinnvoll, wenn im Vorschulalter kein Training durchgeführt wurde und hier vor allem bei Kindern, die Defizite in der phonologischen Bewusstheit aufweisen. Hierfür eignet sich besonders die Multimediation des Würzburger Trainingsprogramms, da sie eine intensive Förderung einzelner Kinder ermöglicht.

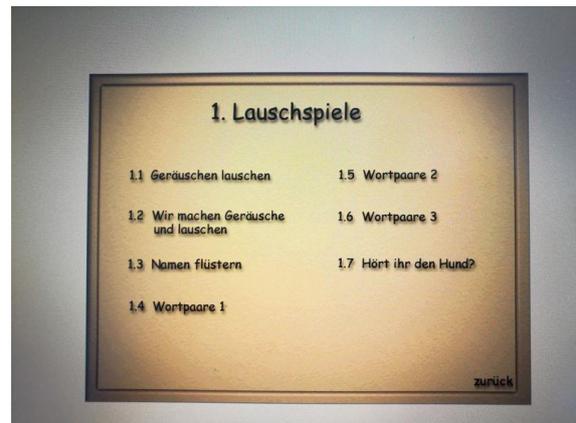
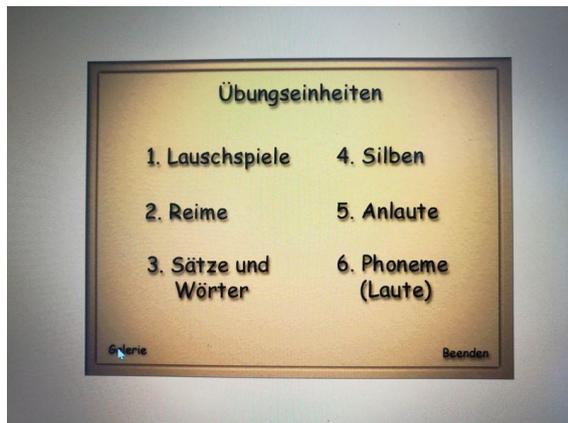
Anmerkung: Beim Würzburger Trainingsprogramm geht es um Laute und nicht um Buchstaben! Deshalb können bei den Spielen zur Phonem Analyse, bei denen für jeden Laut, den man im Wort hört, ein Bauklotz gelegt werden soll, auch Laute auftreten, die dann später mit mehreren Buchstaben geschrieben werden müssen. Da das Trainingsprogramm verstärkt auch im schulischen Bereich Anwendung findet, erscheint dies problematisch. Die Bauklötze – so der Einwand - könnten von Schulkindern als „Vorläufer“ für die Buchstaben verstanden werden und so könnte eventuell eine falsche Rechtschreibung „angebahrt“ werden. Daher wurden bei der Multimediation bei allen Spielen, bei denen Lauten Bauklötze zugeordnet werden, nur lautgetreue Wörter verwendet. Ähnliches gilt für die Spiele zur Silbenanalyse. Um Konflikte mit der späteren Silbentrennung zu vermeiden, wurden bei der Multimediation Wörter wie Schmetterling und Puppe nur bei den Spielen zur Silbensynthese verwendet

### 2.1.1.3 Bedienung des Programms

Dieses Programm lässt sich nur mit Hilfe der CD starten, diese finden Sie in der zum Notebook dazugehörigen Programmbox. Nachdem Sie die CD in das CD-Laufwerk eingelegt haben, öffnet sich ein Fenster in dem Sie den Benutzernamen und das Passwort eingeben müssen, beides finden Sie auf der Rückseite des Notebooks. Im Anschluss daran öffnet sich folgendes Fenster.



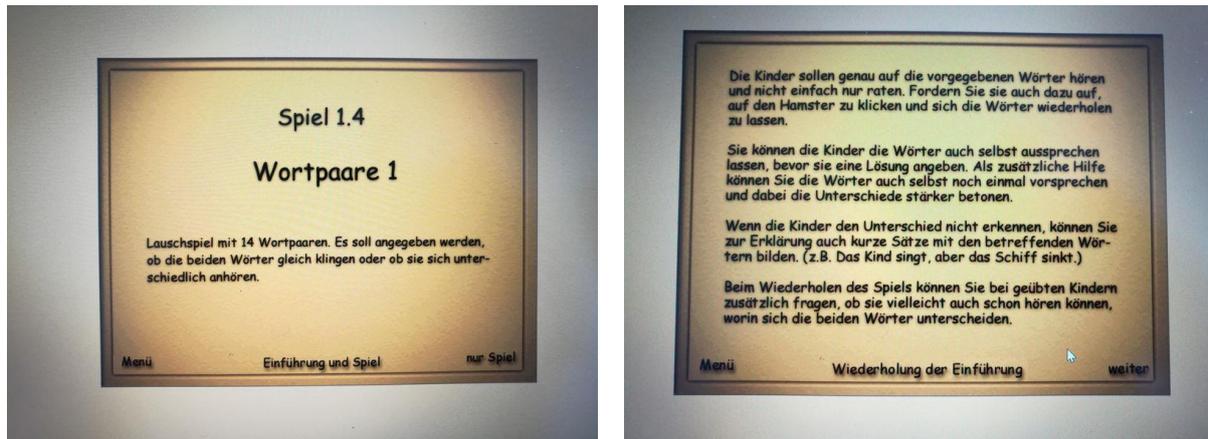
In diesem Fenster müssen Sie den Menüpunkt TH Start wählen um das Programm zu starten. Daran anschließend öffnet sich der Startbildschirm des Programms.



In diesem haben Sie die Auswahl aus eine der sechs Übungseinheiten:

1. Lauschspiele
2. Reime
3. Sätze und Wörter
4. Silben
5. Anlaute
6. Phoneme (Laute)

Jede Übungseinheit beinhaltet zudem mehrere Übungen, siehe hierzu Bild: 1. Lauschspiele



Zu jeder Übung gibt es eine akustische und visuelle Einführung in der das Vorgehen für diese Übung erklärt wird.

### Installation des Programms

Zur Installation legen Sie die CD-ROM in das Laufwerk des Computers und schließen alle laufenden Anwendungen. Klicken Sie dann im Startmenü auf ausführen. Geben Sie x: setup ein, wobei sie für x den Buchstaben des Laufwerks einsetzen, z.B. d: oder e: Folgen Sie dann den Anweisungen im Installationsprogramm.

### Löschen des Programms

Zum Löschen des Programms klicken Sie das WüT-Icon an und ziehen es in den Papierkorb. Löschen Sie dann den Ordner Hanno Hamster im Laufwerk c: (oder dem Verzeichnis, das Sie bei der Installation gewählt haben).

### Starten des Programms

Nach erfolgreicher Installation erscheint auf dem Bildschirm ein Icon mit den Buchstaben WüT. Mit Doppelklick darauf starten Sie das entsprechende Programm.

### Abkürzen von Vorspann und Nachspann

Wenn Sie während der Eingangsmusik bzw. während der Musik des Nachspanns mit der Maus in das Spielefenster klicken, wird das Abspielen der Musik abgekürzt.

### Abbruch eines Spiels

Mit der ESC-Taste kann jedes Spiel abgebrochen werden.

## 2.1.2 Lauschwerkstatt

### 2.1.2.1 Übersicht

Lausch-Werkstatt: Wörter richtig hören	
Ziel	Förderung der Aufmerksamkeit auf die Lautaspekte der gesprochenen Sprache.
Zielgruppe	Jahrgangsstufe 1 im Unterricht und für die Einzelarbeit.
Förderung	Anlaut- und Worterkennung.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Verstehen des alphabetischen Prinzips der Schrift.
Besonderheiten	individuelle Schülerkonten Lernspiele: Wörter-Memo (Finden von Bildpaaren, Entsprechenden Wörter auf Rückseite angeben), Ab in die Kiste (Wörter mit selben Anlaut sammeln), Einer fehlt (Laute innerhalb von Wörter heraushören), Reimpaare (Erkennen von Reimwörtern), Sprachroboter (Kinder ordnen gehörtem Wort das passende Bild zu), Kaputter Roboter (Kinder wählen das Bild, das zum lautierend vorgelesenen Wort passt).
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm muss die Klasse, der Name und ein Symbol eingetragen werden. Danach hat der Benutzer die Auswahl aus verschiedenen Übungen zur Förderung der Rechtschreibung.
Schwerpunkte	Phonem-Graphem-Korrespondenz
Kontakt	Ernst Klett Verlag: <a href="http://www.klett.de">www.klett.de</a>
Link	<a href="https://www.klett.de/suche/?query=Lauschwerkstatt">https://www.klett.de/suche/?query=Lauschwerkstatt</a>

### 2.1.2.2 Beschreibung des Programms

#### Die didaktische Grundlage für das Programm

Um Lesen und Schreiben lernen zu können, müssen die Kinder begreifen, dass die gesprochene Sprache durch die Schrift abgebildet wird. Jedem Sprechlaut lässt sich ein Buchstabe oder eine Buchstabenkombination (z.B. SCH) zuordnen. Diese Fähigkeit, sich ganz auf den Klang der gesprochenen Sprache zu konzentrieren, nennt man phonologische Bewusstheit.

Ohne eine solche Aufmerksamkeit für die formalen Eigenschaften der gesprochenen Sprache ist es nicht möglich, unser alphabetisches Schriftsystem vollständig zu durchschauen und kompetent zu nutzen. Zur Unterstützung des Schriftspracherwerbs ist es sinnvoll, sich dabei von Anfang an auf den bewussten Umgang mit den kleinsten Einheiten der gesprochenen Sprache, den Phonemen (Sprachlauten), zu beziehen und diese konsequent in Beziehung zu den Graphemen (Buchstaben/-gruppen) zu setzen. Dies geschieht z.B. beim Umgang mit Anlauttabellen im Anfangsunterricht und beim selbstständigen Schreiben der Kinder mit diesem Werkzeug. Durch die bewusste Kontrastierung der gesprochenen Sprache mit der Schrift gelingt es den Kindern dabei in der Regel zunehmend besser aus dem ungegliederten, fließenden Strom der gesprochenen Sprache Einzelelemente herauszulösen und diese in Schrift zu „übersetzen“. Manche Kinder haben noch Mühe, diese Beziehung herzustellen und sie suchen nach gegenstandsspezifischen Merkmalen in der Schrift (z.B. langes Wort = großer Gegenstand, kurzes Wort = kleiner Gegenstand) fällt ihnen schwer, z.B. den Anlaut eines Wortes zu erkennen und sie brauchen gezielte Unterstützung, um das alphabetische Prinzip unserer Schrift möglichst rasch zu verstehen und eigenständig nutzen zu können.

#### Beschreibung des Programms

Die Lausch-Werkstatt ist ein Programm, mit dem die Aufmerksamkeit der Kinder auf die Lautaspekte der gesprochenen Sprache gelenkt werden soll, z.B. auf den Klang der Wörter beim Reimen (Reimpaare), auf die Anlaute beim Buchstaben-Memo und bei Ab-in-die-Kiste und auf An-, In- und Auslaute bei Einer fehlt. Die Grobgliederung in Silben steht beim Sprachroboter im Vordergrund und die Aufgliederung der Wörter in alle Einzellaute beim Kaputten Roboter. Jedes der Spiele trägt dazu bei, die Entwicklung der phonologischen Bewusstheit bei den Kindern herauszufordern und ihnen die Einsicht zu vermitteln, dass es eine Parallelität zwischen der gesprochenen und der geschriebenen Sprache gibt. Die bewusst unaufgefordert einsetzende Sprachausgabe des Computers wird dabei zur systematischen Verdeutlichung des Graphem Phonem-Bezugs unserer Schriftsprache genutzt, die eine Übung oder ein Spiel ohne Computerunterstützung so nicht leisten könnte. Sobald der Mauszeiger auf ein Bild-, Buchstaben- oder Wortkärtchen bewegt wird, hört man den Begriff oder den entsprechenden Laut, sodass die Beziehung zwischen Laut- und Zeichenfolge für die Kinder immer wieder veranschaulicht und mit der Zeit immer selbstverständlicher wird.

### 2.1.2.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Lausch-Werkstatt“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons öffnet sich der Startbildschirm in diesem müssen sie zunächst einen Account anlegen oder Sie verwenden den bestehenden (1.klasse, Paul, Symbol: Frosch).

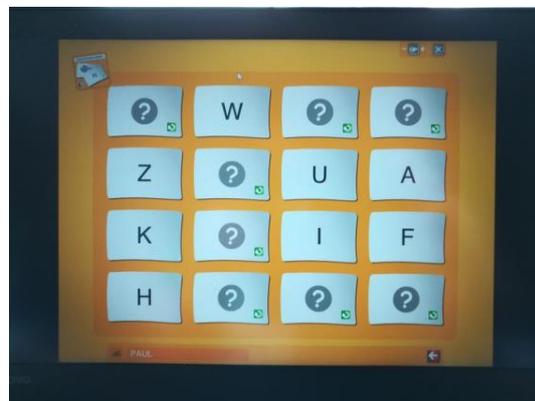
Nachdem Sie dies getan haben, öffnet sich das Spielmenü. In diesem haben sie die Wahl aus folgenden Übungen: Buchstaben Memo, Wörter Memo, Ab in die Kiste, Einer fehlt, Reimpaare, Sprechroboter, Kaputter Roboter



Abb. Startbildschirm anlegen



2.Abb. Schülerinnen und Schüler account



3. Abb. Spielmenü

4. Abb. Buchstaben Memory

### **Die Lausch-Werkstatt als Netzwerk installieren:**

Die Lausch-WERKSTATT hat keine automatische Installationsroutine. Für die Installation müssen Sie als Administrator angemeldet sein. Richten Sie zunächst ein Verzeichnis mit dem Namen „Buchstaben-Werkstatt“ auf dem Server ein, das Sie mit Leserechten und Schreibrechten ausstatten. Kopieren Sie anschließend den kompletten Inhalt der CD-ROM in das Verzeichnis.

### **Verknüpfung auf den Client erstellen:**

Im Verzeichnis „Buchstaben-Werkstatt“ auf dem Server finden Sie die Datei mit der Bezeichnung client\_install.exe, die Sie vom Client aus aufrufen können, um eine Verknüpfung zur Buchstaben-Werkstatt.exe auf dem Desktop des Clients zu erzeugen. Standardmäßig werden die Benutzerdaten direkt im Ordner Buchstaben Werkstatt – Unterordner Benutzerdaten gespeichert.

### **Ein Schülerinnen und Schüler-Konto anlegen:**

Sie sollten darauf achten, dass sich Ihre Schülerinnen und Schüler Konto anlegen und immer mit diesem Konto arbeiten. Nur so können die Schülerinnen und Schüler eine individuelle Anlauftabelle anlegen. Außerdem können Sie nur die Schreibergebnisse angemeldeter Schülerinnen und Schüler nachvollziehen. Ein Konto besteht aus dem Namen der Schülerinnen und Schüler und einer Figur, die als sein persönliches „Kennwort“ dient. Mit dieser Kombination meldet sich der Schülerinnen und Schüler später an.

Um ein Schülerinnen und Schüler-Konto zu erstellen, gehen Ihre Schülerinnen und Schüler folgendermaßen vor:

1. Die Schülerinnen und Schüler klicken im Startbildschirm den Button: Anmeldung mit Schülerinnen und Schüler-Konto an
2. Sie klicken unten rechts auf den Button „Schülerinnen und Schüler hinzufügen“.
3. Sie wählen ihre Klasse aus 1 (vgl. Abb. 1).
4. Sie geben ihren Namen in das Eingabefeld unter „Name“ ein 2 (vgl. Abb. 1). Beachten Sie: Zwei Schülerinnen und Schüler können sich nicht mit dem genau gleichen Vornamen anmelden. In diesem Fall müssen sie eine Namensweiterung wählen, z. B. Max01 und Max02.
5. Sie wählen eine Figur aus, die als „Kennwort“ dient 3 (vgl. Abb. 1).
6. Sie bestätigen ihre Eingaben durch einen Klick auf 4 (vgl. Abb. 1).

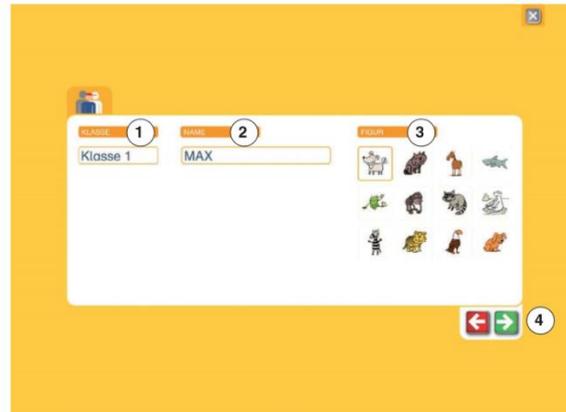


Abb. 1  
Anlegen eines  
Schülerkontos

## Die Lehrerfunktionen des Programms

### Eine neue Klasse anlegen

Um weitere Klassen zur LAUSCH-WERKSTATT hinzuzufügen, gehen Sie folgendermaßen vor

1. Rufen Sie das Lehrermenü mit Strg + L auf und geben Sie das Kennwort ein.
2. Klicken Sie auf das Feld neue Klasse anlegen. Es öffnet sich ein Dialogfenster.
3. Geben Sie den Namen der Klasse ein und klicken Sie auf Speichern.
4. Bei der Anmeldung mit einem Schülerinnen und Schüler konto erscheint nun die neu angelegte Klasse in der Auswahlliste „Klasse“.

### Arbeitsergebnisse anzeigen und drucken

Sie können sich einen Überblick über die Arbeitsergebnisse aller Schülerinnen und Schüler, die ein Konto angelegt haben, verschaffen. So zeigen Sie die Arbeitsergebnisse an:

1. Rufen Sie das Lehrermenü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an. Es werden Ihnen alle Schülerinnen und Schüler dieser Klasse und ihre Arbeitsergebnisse angezeigt.
3. Wenn Sie die Liste der aktuell angezeigten Schülerinnen und Schüler drucken möchten, klicken Sie auf Schülerinnen und Schüler liste drucken.

Folgende Informationen werden Ihnen in der Tabelle angezeigt:

- Die Arbeitsergebnisse der Schülerinnen und Schüler werden Ihnen in absoluten Zahlen oder in Prozentausdrücken angezeigt. Am Beispiel des Spiels: Ab in die Kiste, bedeuten die Werte 128, 5 beispielsweise: Der Schülerinnen und Schüler hat bereits 128 Karten korrekt in die Anlaut-Kisten gelegt, er hat fünf Karten falsch in die Kisten gelegt. Sie können zwischen der Darstellung von absoluten Zahlen und Prozentangaben mit dem Button (oben rechts) umschalten.
- Figur und Name des Schülerinnen und Schüler s: Hier sehen Sie die Figur und den Namen, den der Schülerinnen und Schüler bei der Anmeldung gewählt hat. Hat ein Schülerinnen und Schüler vergessen, welche Figur er ausgewählt hat, können Sie es

hier einsehen und ihm mitteilen. Beim Berühren eines Schülerinnen und Schüler namens mit dem Mauszeiger wird Ihnen die Information „Zuletzt aktiv“ angezeigt: Dies ist der Zeitpunkt, zu dem der Schülerinnen und Schüler zuletzt mit dem Programm gearbeitet hat.

### **Schülerinnen und Schüler-Konto bearbeiten**

Sie können den Namen und die Figur einer Schülerinnen und Schüler-Kontos einsehen und ändern. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Rufen Sie das Lehrer-Menü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an.
3. Klicken Sie das Stift-Icon am Ende der Zeile des entsprechenden Schülerinnen und Schüler an.
4. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und bestätigen Sie mit Speichern.

### **Schülerinnen und Schüler-Konto löschen ACHTUNG:**

Durch Löschen einer Schülerinnen und Schülers werden auch alle gespeicherten Arbeitsergebnisse gelöscht.

1. Rufen Sie das Lehrer-Menü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an.
3. Klicken Sie auf den Löschen-Button in der Zeile der zu löschenden Schülerinnen und Schüler-Kontos.

### **Lehrerkennwort ändern**

1. Rufen Sie das Lehrer-Menü auf.
2. Klicken Sie auf Grundeinstellungen bearbeiten.
3. Geben Sie in das entsprechende Feld das alte Passwort ein. Geben Sie das neue Passwort in das nächste Feld ein. Das neue Passwort müssen Sie wiederholen.
4. Bestätigen Sie durch einen Klick auf Speichern.

Wenn Sie ein geändertes Passwort vergessen haben, können Sie das Lehrerkennwort auf das Standard-Passwort Lehrer zurücksetzen. Rufen Sie das Lehrer-Menü mit Strg + L auf. Klicken Sie auf Passwort vergessen. Das Passwort wird zurückgesetzt.

### **Systemvoraussetzungen:**

Windows XP SP2, Vista, 7, 8 (32- /64 Bit)

X86-kompatibler Prozessor 2,33 GHz

Intel Atom 1,6 GHz

2GB Ram Win. XP oder 4GB Ram Vista, Win. 7 oder Win.8

100 MB Festplattenspeicher HDD

Bildschirmauflösung mind. 1024 x 768 Pixel

Soundkarte

CD Rom Laufwerk nur für die Installation der Software

## 2.1.3 Lautarium

### 2.1.3.1 Übersicht

Lautarium	
Ziel	Förderung phonologischer Fähigkeiten für den Schriftspracherwerb.
Zielgruppe	Grundschul Kinder der ersten und zweiten Klasse mit Lese-Rechtschreibschwäche und dritte und vierte Klasse mit manifestierter Lese-Rechtschreibschwäche.
Förderung	Förderung von Grundschulkindern mit Lese- Rechtschreibschwäche.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei beginnender Lese-Rechtschreibschwäche sowie bei manifestierter Lese-Rechtschreibschwäche im Grundschulbereich.
Besonderheiten	<p>Es umfasst insgesamt 58 integrierte und aufeinander aufbauende Übungen in folgenden Bereichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Phonemwahrnehmung (Diskrimination und Identifikation von Konsonanten und Vokallängen)</li> <li>Phonologischen Bewusstheit (Laute in Wörtern erkennen, Laute zu Wörtern verbinden, Wörter in Laute zerlegen)</li> <li>Graphem-Phonem-Zuordnung</li> <li>Lautgetreues Lesen und Schreiben</li> <li>Schnelle Worterkennung („Blitzlesen“)</li> </ul> <p>Das Übungsmaterial besteht aus etwa 8.000 Sprach- und 600 Bilddateien sowie aus virtuellen „Bausteinen“, die die Phoneme des Deutschen und die zugehörigen Basisgrapheme repräsentieren.</p> <p>Es ist zudem für den Einsatz im Elternhaus geeignet, da die Kinder das Programm weitgehend selbstständig durcharbeiten können.</p>
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das Lautarium wurde so gestaltet, dass es von den Kindern weitgehend selbstständig durchgearbeitet werden kann. Durch interaktive Instruktionen wird jede Übung kleinschrittig eingeführt. Die Aufgabenauswahl wird nicht vom Testleiter vorgenommen, sondern erfolgt adaptiv durch das Programm in Abhängigkeit vom aktuellen Leistungsstand des Kindes.
Schwerpunkte	Förderung der phonologischen Fähigkeiten für den Schriftspracherwerb.
Kontakt	<p>apl. Prof. Dr. Maria Klatte          Technische Universität Kaiserslautern          Erwin-Schrödinger-Str. 57          67663 Kaiserslautern          Email: <a href="mailto:klatte@rhrk.uni-kl.de">klatte@rhrk.uni-kl.de</a></p>
Link	<a href="https://www.lautarium.de/">https://www.lautarium.de/</a>

### 2.1.3.2 Beschreibung des Programms

#### Inhalt des Programms

Das Lautarium ist ein Computerprogramm zur Förderung von Grundschulkindern mit Lese-Rechtschreibstörung (LRS) und Kindern mit erhöhtem LRS-Risiko. Das Programm Lautarium basiert auf dem internationalen Forschungsstand zu Ursachen und Interventions- und Präventionsmöglichkeiten bei LRS. Die Entwicklung und Evaluation von Lautarium erfolgte im Rahmen eines Drittmittelprojekts im BMBF-Schwerpunktprogramm „Entwicklungsstörungen schulischer Fertigkeiten“.

Bei der Lese-Rechtschreibstörung handelt es sich um eine umschriebene Entwicklungsstörung schulischer Fertigkeiten, die durch massive und dauerhafte Schwierigkeiten im Erwerb des Lesens und Rechtschreibens gekennzeichnet ist. Diese Schwierigkeiten sind nicht durch allgemeine Intelligenzminderung, fehlende Motivation oder unzureichende schulische Unterweisung erklärbar. Die Prävalenz der Lese-Rechtschreibstörung liegt bei 4 bis 8 Prozent. Als Folge dieser Entwicklungsstörung erreichen die Betroffenen in den meisten Fällen nicht die ihren intellektuellen Fähigkeiten entsprechenden Ausbildungsabschlüsse und Beschäftigungsniveaus (Esser, Wyschkon & Schmidt, 2002).

Es besteht weitgehend Einigkeit darüber, dass die Lese-Rechtschreibstörung (LRS) aus einem „Kerndefizit“ im Bereich der Repräsentation und Verarbeitung von Sprachlauten, d.h. aus einem phonologischen Defizit resultiert (Vellutino, Fletcher, Snowling & Scanlon, 2004). Kinder und Erwachsene mit LRS zeigen schlechtere Leistungen in Aufgaben zur Phonem-Wahrnehmung (z.B. Erkennen von Silben und Wörtern im Störgeräusch), zur phonologischen Bewusstheit (z.B. Wörter in Laute zerlegen oder Laute zu Wörtern verbinden), zum sprachlichen Kurzzeitgedächtnis (z.B. Nachsprechen von Kunstwörtern) und zum schnellen Abruf von phonologischen Repräsentationen aus dem Langzeitgedächtnis (z.B. schnelles Benennen von Bildern).

Dieses Programm basiert auf Forschungserkenntnissen zur Bedeutung phonologischer Fähigkeiten für den Schriftspracherwerb und zur Wirksamkeit von Fördermaßnahmen bei Lese-Rechtschreibschwierigkeiten. Es umfasst insgesamt 58 integrierte und aufeinander aufbauende Übungen. Die sich in folgende Bereiche unterteilen:

- Phonem-Wahrnehmung (Diskrimination und Identifikation von Konsonanten und Vokallängen)
- Phonologischen Bewusstheit (Laute in Wörtern erkennen, Laute zu Wörtern verbinden, Wörter in Laute zerlegen)
- Graphem-Phonem-Zuordnung
- Lautgetreues Lesen und Schreiben
- Schnelle Worterkennung („Blitzlesen“)

Das Übungsmaterial besteht aus etwa 8.000 Sprach- und 600 Bilddateien sowie aus virtuellen „Bausteinen“, die die Phoneme des Deutschen und die zugehörigen Basisgrapheme repräsentieren.

Das Programm wurde so gestaltet, dass es von den Kindern weitgehend selbständig durchgearbeitet werden kann. Durch interaktive Instruktionen wird jede Übung kleinschrittig eingeführt. Die Aufgabenauswahl wird nicht vom Testleiter vorgenommen, sondern erfolgt adaptiv durch das Programm in Abhängigkeit vom aktuellen Leistungsstand des Kindes. Nach jeder Antworteingabe sowie nach Beendigung jeder Übung erhält das Kind eine grafisch anschaulich gestaltete Leistungsrückmeldung. Zur Aufrechterhaltung der Motivation wurde das Programm zudem mit einem Belohnungssystem ausgestattet: Für richtige Antworten werden virtuelle Taler ausgezahlt, mit denen Fische, Pflanzen, Muscheln und andere Objekte für die Einrichtung eines individuellen, animierten Aquariums „eingekauft“ werden können. Lehrkräfte, Eltern oder Therapeuten können den Trainingsstand und –verlauf des Kindes jederzeit anhand übersichtlich aufbereiteter Ergebnisstatistiken einsehen.

Die Wirksamkeit dieses Trainings wurde in mehreren empirischen Studien bestätigt. Drittklässler mit Lese-Rechtschreibstörung sowie Erst- und Zweitklässler mit und ohne Lese-Rechtschreibschwierigkeiten zeigten nach dem Training im Vergleich zu Kontrollgruppen signifikant stärkere Verbesserungen phonologischer und schriftsprachlicher Leistungen.

### **Was trainiert und fördert Lautarium?**

In zahlreichen Interventionsstudien mit von LRS betroffenen Kindern wurde versucht, die beeinträchtigten phonologischen Fähigkeiten zu trainieren, um dadurch eine Verbesserung der schriftsprachlichen Leistungen zu erzielen. Hierbei erwiesen sich die Phonem-Wahrnehmung und die phonologische Bewusstheit als trainierbar und bei bestimmten phonologischen Trainingsaufgaben ließen sich Transfereffekte auf die Lese- und Rechtschreibleistungen der Kinder erreichen. Als besonders effektiv zur Förderung der schriftsprachlichen Leistungen von Kindern mit LRS erwiesen sich Trainingsprogramme, die sowohl phonologische Übungen als auch eine schrittweise Vermittlung der Graphem-Phonem-Zuordnungen beinhalten (vgl. Torgerson, Brooks & Hall, 2006). Bei der inhaltlichen und formalen Ausgestaltung von Lautarium wurden diejenigen Aspekte weit möglichst berücksichtigt, die sich in der internationalen Forschung zu Interventionsmaßnahmen bei LRS als vielversprechend erwiesen haben. Dementsprechend umfasst Lautarium aufeinander aufbauende Übungen zur Phonem-Wahrnehmung und phonologischen Bewusstheit sowie Übungen zur Graphem-Phonem-Zuordnung und zum Lesen und Schreiben lautgetreuer Wörter. Zusätzlich zu den aufeinander aufbauenden Übungen, wird das schnelle Worterkennen anhand der Übung „Blitzlesen“ einmal am Tag trainiert. Die Verbindung zwischen phonologischen und or-

thographischen Inhalten wird frühzeitig hergestellt und bereits Geübtes wird in späteren Trainingsphasen im Rahmen komplexerer Aufgaben wieder aufgegriffen und gefestigt. Das Programm basiert auf umfangreichem Bild- und Sprachmaterial (ca. 8.000 Aufnahmen von Realwörtern und Pseudowörtern einfacher und komplexer Silbenstruktur, gesprochen von professionellen Sprechern) sowie auf unterschiedlichen Bausteinen, die Laute bzw. die zugehörigen Basisgrapheme (Thomé, 2000) repräsentieren. Das Programm ist adaptiv gestaltet, sodass die trainierenden Kinder nicht über- oder unterfordert werden und die Trainingszeit optimal ausgenutzt wird.

### **Wie lange dauert das Training mit Lautarium?**

Die Förderung mit Lautarium soll als Intensivtraining fünfmal wöchentlich für 20 bis 30 Minuten über einen Zeitraum von etwa acht Wochen erfolgen, da sich ein so strukturierter Trainingsplan in zahlreichen Evaluationsstudien bewährt hat. Zur Aufrechterhaltung der Motivation über den Trainingszeitraum ist Lautarium mit einem virtuellen Belohnungssystem ausgestattet, das einen Anreiz zur zügigen und möglichst fehlerfreien Bearbeitung der Aufgaben schafft: Für korrekte Lösungen gesammelte Punkte werden in virtuelles Geld eingetauscht, mit dem Fische, Pflanzen und andere Objekte zur Einrichtung eines animierten Aquariums „eingekauft“ werden können.

### **Wirksamkeit des Programms**

In der ersten Förderphase des Projekts wurden drei Studien mit dem Programm Lautarium durchgeführt. Im Rahmen einer ersten empirischen Prüfung (Klatte, Steinbrink, Bergström & Lachmann, 2013) konnte bestätigt werden, dass die im Programm enthaltenen Trainingsaufgaben die phonologischen Defizite von Kindern mit Lese-Rechtschreibstörung wie beabsichtigt abbilden: Leseschwache Grundschul Kinder zeigten in allen Aufgaben schlechtere Leistungen als gleichaltrige Kontrollkinder mit mindestens durchschnittlichen Leseleistungen. Die Effektstärken der Gruppenunterschiede lagen im mittleren bis hohen Bereich. Die Trainingsaufgaben erwiesen sich somit als grundsätzlich geeignet, um phonologische Fähigkeiten bei Kindern mit Lese-Rechtschreibstörung zu fördern. Im nächsten Schritt wurden die Effekte des Trainings mit Lautarium auf die phonologischen und schriftsprachlichen Leistungen bei Grundschulkindern mit Lese-Rechtschreibstörung (Interventionsstudie 1) sowie bei unselektierten Erstklässlern (Präventionsstudie 1) untersucht (Klatte et al., 2014). In beiden Studien wurde ein Kontrollgruppendesign mit drei Messzeitpunkten realisiert: Vortest: vor Trainingsbeginn, Nachtest 1: unmittelbar nach Trainingsende, Nachtest 2: zehn Wochen nach Trainingsende.

An Interventionsstudie 1 nahmen 41 von Lese-Rechtschreibstörung betroffene Drittklässler teil. Die Kinder, die mit dem Programm trainierten (N=20) zeigten in beiden Nachtests im Vergleich zur Kontrollgruppe (N=21) bessere Leistungen in Untertests zur Phonemwahrnehmung, phonologischen Bewusstheit und lautgetreuen Rechtschreibung. Weiterhin zeigten die Kinder der Trainingsgruppe im Nachtest 2 signifikant

bessere Leistungen im Vorlesen von Wörtern und Pseudowörtern. An Präventionsstudie 1 nahmen Erstklässler teil, da geprüft werden sollte, ob das Programm prinzipiell auch zur Unterstützung des beginnenden Schriftspracherwerbs geeignet ist. Im Vergleich zur Kontrollgruppe (N=35) zeigten die Kinder der Trainingsgruppe (N=41) in beiden Nachtests bessere Leistungen in Untertests zur phonologischen Verarbeitung und zum Lesen und Rechtschreiben. Insgesamt erwies sich das Training somit in beiden Gruppen als effektiv. Die Studien ergaben aber auch Hinweise auf Optimierungsmöglichkeiten des Programms für beide Zielgruppen, die im Rahmen der zweiten Förderphase des Projekts umgesetzt wurden. Zudem wurde in der zweiten Förderphase weitere Evaluationsstudien zur Wirksamkeit des Trainings mit Lautarium bei Kindern mit Lese-Rechtschreibstörung sowie bei Kindern, die nach dem ersten Grundschuljahr erhebliche Probleme mit dem Schriftspracherwerb zeigen, durchgeführt (Interventionsstudie 2 und Präventionsstudie 2).

In Interventionsstudie 2 (N = 41) wurde wieder ein Kontrollgruppendesign mit drei Messzeitpunkten realisiert (Vortest vor Trainingsbeginn, Nachtest 1 unmittelbar nach Trainingsende, Nachtest 2 zehn Wochen nach Trainingsende). Interventionsstudie 2 (N = 41), in der die optimierte Programmversion eingesetzt wurde, bestätigte signifikante Trainingseffekte mittlerer bis hoher Effektstärken in der phonologischen Bewusstheit und im Rechtschreiben. Die Kinder der Trainingsgruppe verbesserten ihre Rechtschreibleistung um durchschnittlich 10 T-Wertpunkte.

Präventionsstudie 2 wurde als Wartegruppendesign mit Zweitklässlern (N = 99) aus zwei Grundschulen in Einzugsgebieten mit vergleichsweise schwacher Sozialstruktur durchgeführt. Die Kinder der einen Schule absolvierten das Lautarium-Training zu Beginn des Schuljahres. Nach Ende des Trainingszeitraums zeigten diese Kinder im Vergleich zur Wartegruppe signifikant stärkere Lernzuwächse in der Rechtschreibung, nicht jedoch im Lesen und in der phonologischen Bewusstheit. Da Analysen der Trainingsdaten ergaben, dass nur wenige Kinder das Lautarium im vorgesehenen Zeitraum abgeschlossen hatten, wurde das Lautarium nochmals modifiziert, um ein zügigeres Durcharbeiten zu ermöglichen. Am Schuljahresende absolvierten die Kinder der Wartegruppe das Lautarium-Training mit der veränderten Programmversion. Nach Abschluss dieser Trainingsphase zeigten die Kinder der Wartegruppe signifikant stärkere Lernfortschritte in der phonologischen Bewusstheit und im Lesen und Rechtschreiben als die Kinder der anderen Gruppe. Die Effektstärken lagen im mittleren bis hohen Bereich.



**Kontexte des Trainings, mit dem Lautarium durchgeführt wird.**

Das Programm Lautarium kann im Rahmen der außerschulischen und schulischen Förderung eingesetzt werden. Die bisherigen Studien bestätigen die Praktikabilität des Programms für den schulischen Einsatz und die hohe Akzeptanz bei Lehrkräften, Eltern und Kindern. Da Instruktionen, Feedback, Aufgabenwahl etc. vom Programm selbst geleistet werden, können die Kinder das Programm quasi selbstständig durcharbeiten. Es ist daher auch für den Einsatz im Elternhaus geeignet.

**Trainingsdauer des Programms**

Die Förderung mit Lautarium soll als Intensivtraining fünfmal wöchentlich für 20 bis 30 Minuten über einen Zeitraum von etwa acht Wochen erfolgen, da sich ein so strukturierter Trainingsplan in zahlreichen Evaluationsstudien bewährt hat. Zur Aufrechterhaltung der Motivation über den Trainingszeitraum ist Lautarium mit einem virtuellen Belohnungssystem ausgestattet, das einen Anreiz zur zügigen und möglichst fehlerfreien Bearbeitung der Aufgaben schafft.

**Das Programm ist:**

**Wissenschaftlich fundiert:** Entwicklung des Programms basiert auf aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnissen.

**Motivierend gestaltet:** Aufrechterhaltung der Motivation durch direktes Feedback über Lernerfolge und attraktives Belohnungssystem in Form eines virtuellen individuellen Aquariums.

**Selbstständig durchführbar:** Automatische Übungsauswahl und interaktive Instruktionen ermöglichen eine selbstständige Durchführung des Programms.

**Adaptiv:** Die Übungsauswahl erfolgt adaptiv in Abhängigkeit vom aktuellen Leistungsstand des Kindes.

**Aufmerksamkeitsfokussierend:** Bewusst einfache Gestaltung ohne ablenkende Reize ermöglicht die Aufmerksamkeitsfokussierung auf die Übungen und Maximierung der tatsächlichen Lernzeit.

**Systemvoraussetzungen**

Windows Betriebssystem in der Version XP, Vista, 7, 8 oder 10

1 GB Arbeitsspeicher oder mehr und 450 MB freier Festplattenplatz

Grafikkarte mit mindestens 64 MB RAM oder mehr

Bildschirmauflösung 1024x768 oder höher

USB-Anschluss, Kopfhörer, Maus oder berührungsempfindlicher Bildschirm sowie Tastatur

## 2.2 Förderung Sprachkompetenz

### 2.2.1 Gut1 (Wortschatz, Hörverständnis, Grammatik)

#### 2.2.1.1 Übersicht

GUT1	
Ziel	Die Schülerinnen und Schüler im Lernprozess des Lesens zu unterstützen und Ihnen ein Verständnis über die Laut- und Silbenstruktur zu vermitteln.
Zielgruppe	Für die erste und zweite Klasse.
Förderung	Leseförderung in der ersten und zweiten Klasse. Förderung des Laut- und Silbenverständnis.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen im Laut- und Silbenverständnis sowie auf der Wort, Satz und Textebene.
Besonderheiten	GUT1 testet, ob die Wörter der gewählten Wortschätze richtig geschrieben werden, noch nicht beherrschte Wörter werden intensiv geübt. GUT1 enthält einen Grundwortschatz von 800 Wörtern und Regelwortschätze. Insgesamt kann aus 30 verschiedenen Wortschätzen gewählt werden. Die Aufgaben sind in Wortebene, Satzebene und Textebene gegliedert. Zahlreiche Belobigungen motivieren zum langfristigen Lernen.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer nun die Auswahl aus verschiedenen Übungen zur Förderung der Rechtschreibung.
Schwerpunkte	Förderung der Rechtschreibung.
Kontakt	Martin Grund Telefon: 07221 271042 E-Mail: support@gut1.de
Link	<a href="https://www.gut1.de/gut1/">https://www.gut1.de/gut1/</a>

### 2.2.1.2 Beschreibung des Programms

Das Lernprogramm enthält einen Rechtschreib-Grundwortschatz von 800 Wörtern.

600 Wörter wurden aufgrund ihrer Häufigkeit ausgewählt. Neben den Grundformen sind auch weitere Formen enthalten, sofern diese fehlerträchtig sind, z.B. Ball – Bälle, fallen – fiel, fahren – fuhr, nehmen – nahm – genommen.

Um die wichtigsten Rechtschreibregeln zu repräsentieren, wurden 200 weitere Wörter aufgenommen. Diese ergänzen den Wortschatz um noch nicht enthaltene Rechtschreibfälle, z.B. um die Schreibung von Qu/qu.

Grundwortschatz 1 enthält die häufigsten Wörter, die Grundwortschätze 2 bis 5 enthalten die in der Häufigkeit folgenden Wörter. Bei den Grundwortschätzen 6 bis 8 wurde auf die gleichmäßige Verteilung der Rechtschreibfälle innerhalb dieser drei Wortschätze geachtet.

In den Grundwortschätzen sind auch orthografisch leichte Wörter enthalten, die von den meisten Schülerinnen und Schülern bereits beherrscht werden. Doch auch die einfachen Wörter sind wichtig, denn sie zeigen den Schülerinnen und Schülern, was sie schon alles können. Die meisten dieser Wörter wandern schnell ins Schloss zu den gelernten Wörtern. Die nicht beherrschten Wörter werden jedoch intensiv geübt.

#### Wörter des Grundwortschatz 1

aber, alle, als, alt, am, an, andere, auch, auf, aus, Auto, bauen, bekommen, bleiben, brauchen, bringen, dann, den, denken, dich, dort, dürfen, einmal, er, essen, fahren, fallen, finden, Frau, für, ganz, geben, gehen, gern, groß, gut, haben, halten, Hand, Haus, heißen, heute, hoch, ich, im, immer, in, ist, ja, Jahre, jetzt, kann, kaufen, Kind, klein, kommen, können, lang, laufen, liegen, machen, Mann, müssen, Mutter, nehmen, neu, nicht, noch, nur, sagen, schnell, schon, schön, schreiben, Schule, sehen, sehr, sein, so, spielen, stehen, Tag, tun, Uhr, um, Vater, viel, von, vor, was, Wasser, weit, wenn, werden, wie, wieder, wir, wollen, Zeit, zu

#### Grundwortschatz als Modellwortschatz

Der Grundwortschatz repräsentiert auch wichtige Rechtschreibregeln. Zu den Rechtschreibregeln sind Wörter enthalten, die den Regeln entsprechen. Die folgende Übersicht listet die im Grundwortschatz enthaltenen Wörter pro Regelfall auf.

Spezielle Laut-Buchstaben-Zuordnungen

#### st und sp

Spaß, spielen, spitz, sprechen, springen, Stadt, stark, stecken, stehen, steigen, Stein,

#### ver- und vor-

verbessern, verbinden, verbrennen, verdienen, vergessen, verkaufen, Verkäuferin,

#### qu

bequem, quaken, quälen, qualmt, Quark, Quatsch, Quelle, quer, quieken, überqueren

#### pf

Apfel, Dampf, hüpfen, impfen, kämpfen, klopfen, Knopf, Kopf, pfeifen, Pferd, Pflaster,

### **Wörter mit s, ß, ss und stimmhaftes s**

- also, böse, bremsen, diese, Dose, gesund, Hase, Hose, Insel, Käse, leise,
- beißen, Fuß, Fußball, groß, heiß, heißen, schießen, schließen, Spaß, stoßen,
- besser, essen, fassen, Fluss, fressen, Klasse, lassen, Messer, muss, müssen, nass, Nuss, passen, passieren, Schloss, Schluss, Schlüssel, vergessen,

### **Kurz und betont gesprochene Vokale und Konsonanten-Dopplung**

Affe, Ball, Bett, brennen, dumm, essen, fallen, fassen, fressen, hell, hoffen, kennen, Klasse, lassen, Messer, muss, müssen, nennen, offen, passen, Puppe, rennen, schafffen, Schiff, Schlüssel, schnell, sollen, treffen, Wasser, will, wollen

### **ck**

backen, Brücke, bücken, Decke, dick, drücken, Ecke, entdecken, erschrecken, Frühstück, Glück, glücklich, Jacke, lecker, packen, pflücken, Rock, Rücken, schicken, schlucken, schmecken, Schnecke, Schreck, schrecklich, Stück, trocken, verstecken, Wecker, Zucker, zurück

### **tz**

Blitz, Hitze, jetzt, Katze, letzte, Mütze, Pfütze, Platz, plötzlich, putzen, Satz, schmutzig, schwitzen, setzen, sitzen, Spielplatz, spitz, Spitze, verletzen, Witz

### **Lang und betont gesprochene Vokale ie**

Biene, Brief, diese, fliegen, Frieden, Knie, lieben, Lied, liegen, nie, Papier, schieben, schließen, sieben, spielen, tief, Tier, vier, wieder, Wiese

### **Dehnung-h**

Bahn, Belohnung, bezahlen, erzählen, fahren, Fahrrad, Fahrt, fehlen, Fehler, fühlen, fuhr, führen, Gefahr, gefährlich, Jahre, Lehrer, Lehrerin, mehr, nahm, nehmen, ohne, Ohren, sehr, Sohn, Stuhl, Uhr, Wahrheit, wohl, wohnen, Wohnung, Zahl, Zahn, zehn

### **Silben-h**

drehen, froh, früh, gehen, geschehen, Kuh, nah, Schuh, sehen, stehen, verstehen,

### **Vokaldopplung**

Boot, Haare, Idee, Kaffee, leer, Meer, Schnee, See, Tee, Zoo

### **Schwierige Fälle der Großschreibung Abstrakta**

Frieden, Lust, Traum, Gefahr, Erfolg, Gedanke, Idee, Spaß, Angst, Freude, Glück, Hilfe, Sache, Schreck, Zeit

### **-ung**

Belohnung, Erlebnis, Hoffnung, Meinung, Prüfung, Richtung, Übung, Wahrheit, Wohnung, Zeugnis

## Ableitungen

### Ableitung ä von a

älter, ärmer, Ärzte, Bälle, Bäume, fängt, glänzen, Häuser, jährlich, kälter, länger, lassen, läuft, Mäuse, Räder, trägt, Wände, wärmer, Wäsche, Zähne

### Lernstand und Lernstatistik

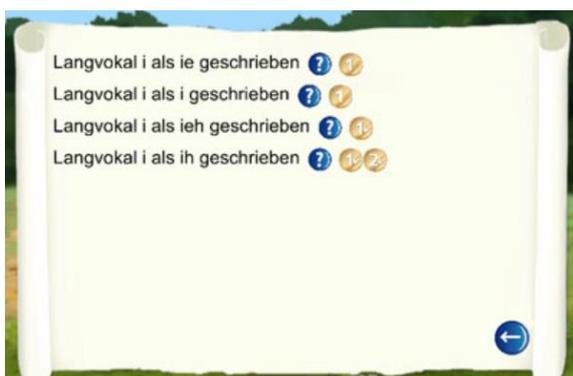
Bei der Wortschatzauswahl erscheint hinter einem Wortschatz, bei dem mit dem Lernen begonnen wurde, ein goldener Kreis mit der Zahl 1. Wurde ein Wortschatz ganz gelernt, so befindet sich hinter der Zahl 1 ein kleiner Haken. Beim zweiten Lerndurchgang erscheint hinter dem Wortschatz ein goldener Kreis mit der Zahl 2.

### Lernstatistik

Das Programm zählt, wie viele Wörter bei jedem Durchgang richtig geschrieben werden. Hinter dem Namen eines Wortschatzes steht in Klammern die Gesamtzahl der Wörter des Wortschatzes. Es folgt die Anzahl der Richtigschreibungen beim ersten Durchgang, dahinter die Anzahl der Richtigschreibungen beim zweiten Durchgang.

Gezählt werden die Wörter, die ein Schülerinnen und Schüler beim Schreiben der Wörter aus der Schatzkiste des Affen richtig schreibt. Die Anzahl der Richtigschreibungen wird erst dann angegeben, wenn alle Wörter aus der Schatzkiste des Affen geschrieben wurden.

Ablauf der statistischen Erfassung: Ein Wortschatz wird geschrieben. Die Anzahl der Richtigschreibungen wird in der Statistik angezeigt. Die nicht nach Norm geschriebenen Wörter werden gelernt. Sind alle Wörter eines Wortschatzes gelernt, so kann ein zweiter Durchgang erfolgen. Der Wortschatz wird nochmals geschrieben. Die Anzahl der Richtigschreibungen beim zweiten Durchgang wird angezeigt. Der Vergleich der Ergebnisse beider Durchgänge zeigt den Lernfortschritt.



	Richtigschreibungen	
	1. Durchgang	2. Durchgang
<b>Ableitungen</b>		
ä von a, äu von au (20 Wörter)	14	19
Ableiten vom verlängerten Wort (20 Wörter)	15	20
<b>Grundwortschätze</b>		
Grundwortschatz 1 (100 Wörter)	74	95
Grundwortschatz 2 (100 Wörter)	78	96
Grundwortschatz 3 (100 Wörter)	82	100

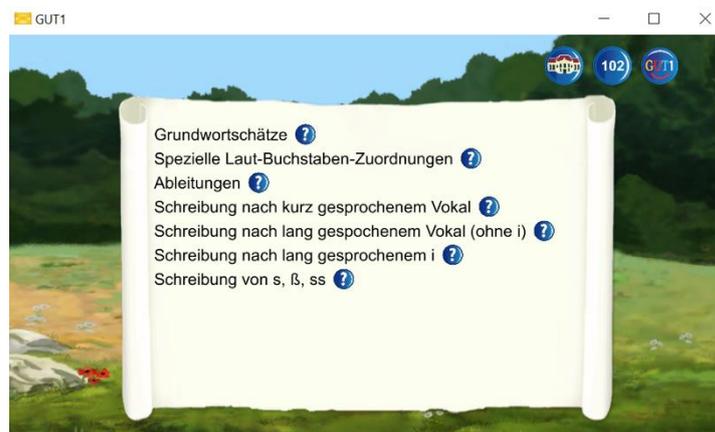
Schließen

### 2.2.1.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Gut1“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der Start Bildschirm. In diesem haben Sie die Auswahl aus folgenden Übungen.



Insgesamt stehen 30 Wortschätze zum Lernen zur Verfügung. Zu jedem Wortschatz kann eine Hilfe mit einer Beschreibung des jeweiligen Wortschatzes aufgerufen werden. Klicken Sie hierzu auf das Fragezeichen, das hinter dem Wortschatz steht.

#### Wortschatzwahl



## Liste der Wortschätze

Grundwortschätze	Anzahl Wörter	ab Klasse
Grundwortschatz 1	100	2
Grundwortschatz 2	100	2
Grundwortschatz 3	100	2
Grundwortschatz 4	100	2
Grundwortschatz 5	100	3
Grundwortschatz 6	100	3
Grundwortschatz 7	100	3
Grundwortschatz 8	100	3

### Einsatz der Grundwortschätze

Die Grundwortschätze schaffen eine Basis. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Schreibung der Wörter, die sie häufig benutzen. Hierdurch werden schnell Fehlerreduzierungen erreicht. Speziell bei schwachen Rechtschreibleistungen sollte mit dem Grundwortschatz 1 begonnen werden und danach sollten die weiteren Grundwortschätze folgen.

### Einsatz der Regelwortschätze

Treten spezifische Fehlerprofile auf, so liegt hier der Ansatzpunkt. Wird beispielsweise die Schreibung von ver- und vor- nicht beherrscht, so muss vordringlich dieser Bereich geübt werden.

### Lernablauf

Die Wortschätze werden in zwei Durchgängen gelernt. Wenn ein Wortschatz vollständig gelernt wurde, kann mit einem zweiten Durchgang begonnen werden. Der Lernablauf ist bei beiden Durchgängen identisch.

### Der Lernablauf am ersten Lerntag

In der Schatzkiste des Äffchens befinden sich alle Wörter eines Wortschatzes, die noch nicht dran waren. In den anderen Schatzkisten sind die Wörter, die gerade gelernt werden. Die Wörter werden in der Regel innerhalb eines Satzes gelernt. Der Computer diktiert den ganzen Satz, das zu lernende Wort wird nicht angezeigt.



Nun schreiben die Schülerinnen und Schüler das fehlende Wort. Durch das Drücken der Eingabetaste wird die Schreibung vom Programm geprüft. Wurde das Wort richtig geschrieben, so erscheint es in blauer Farbe.

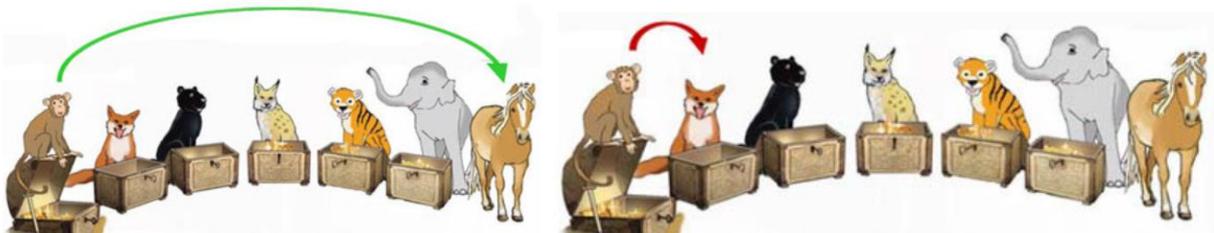
Das richtig geschriebene Wort wandert zum Pferd. Das Pferd bringt die richtig geschriebenen Wörter ins Schloss.

Wurde das Wort falsch geschrieben, so wird die falsche Schreibung ausgeblendet und die richtige Schreibung angezeigt. Die Schülerinnen und Schüler schreiben das Wort nun mit Hilfe richtig.

Das Wort wandert nach Falschschreibung in die Schatzkiste des Fuchses. Beim Fuchs macht das Wort einen Tag Pause.

Am ersten Tag können alle Wörter aus der Schatzkiste des Äffchens einmal drankommen. Dann meldet das Programm, dass für diesen Tag alle Wörter des gewählten Wortschatzes bearbeitet wurden. Die Schülerinnen und Schüler kann nun einen anderen Wortschatz wählen.

Nach einem Klick auf die Schatzkisten sagen die Tiere, wie viele Wörter in den jeweiligen Schatzkisten enthalten sind.



### Der Ablauf des Lernens am nächsten Lerntag

Befinden sich Wörter in der Schatzkiste des Fuchses, so werden diese zuerst geübt. Es werden alle Wörter des Fuchses einmal wiederholt.

Richtig geschriebene Wörter wandern zum Panter und machen dort einen Tag Pause. Falsch geschriebene Wörter werden mit Hilfe richtig geschrieben. Sie bleiben beim Fuchs und machen hier einen Tag Pause.

Am gleichen Tag sind dann noch neue Wörter aus der Schatzkiste des Äffchens dran, sofern sich welche in seiner Schatzkiste befinden. Richtig geschriebene Wörter wandern zum Pferd, falsch geschriebene werden mit Hilfe richtig geschrieben und kommen zum Fuchs.



Sind entsprechend den obigen Bedingungen keine Wörter mehr zum Lernen vorhanden, so meldet das Programm, dass für diesen Tag alle Wörter des gewählten Wortschatzes bearbeitet wurden.

### Der Lernablauf an weiteren Tagen

An weiteren Lerntagen werden sich wahrscheinlich auch Wörter in den Schatzkisten der anderen Tiere befinden. Das Lernen vollzieht sich dann in dieser Reihenfolge:

- Wörter des Fuchses
- Wörter des Panthers
- Wörter des Luchses
- Wörter des Tigers, die mindestens 6 Tage dort sind
- Wörter des Elefanten, die mindestens 12 Tage dort sind
- Wörter des Äffchens

Bei Richtigschreibung wandern die Wörter immer nach rechts.



Bei Falschschreibung kommen die Wörter immer zum Fuchs.



### Wiederholen bis zur sicheren Speicherung

Ein falsch geschriebenes Wort muss fünfmal in Folge richtig geschrieben werden, bevor es als gelernt gilt.

Für die langfristige Speicherung ist eine Kontrolle nach längeren Zeitabständen erforderlich. In den Schatzkisten von Fuchs, Panther und Luchs können die Wörter täglich je einmal bearbeitet werden. In der Schatzkiste des Tigers ruhen die Wörter dann 6 Tage lang und in der Schatzkiste des Elefanten machen die Wörter eine Pause von 12 Tagen. Durch diese zeitlich versetzten Wiederholungen wird die Speicherung im Langzeitgedächtnis gesichert.

Das Programm GUT1 testet alle Wörter der einzelnen Wortschatze. Häufig wiederholt werden jedoch nur die von den einzelnen Schülerinnen und Schülern nicht beherrschten Wörter. Die Methode von GUT1 ist lernökonomisch. Nicht an einer großen Liste von Wörtern wird gearbeitet, sondern der individuell nicht beherrschte Teil wird gelernt.

## Hilfen



### Mehrfaches Anhören eines Satzes

Durch einen Klick auf das Ohr kann der ganze Satz nochmals angehört werden. Auf die Vergabe von Punkten und das Wandern der Wörter von Schatzkiste zu Schatzkiste hat das wiederholte Anhören keinen Einfluss.



### Anzeigen des zu schreibenden Wortes

Durch einen Klick auf das Auge wird das zu schreibende Wort angezeigt. Eine eventuell begonnene Schreibung wird bei jedem Aufruf der Hilfe gelöscht. Das Wort muss also im Gedächtnis behalten und nach Aufruf der Hilfe in einem Zug geschrieben werden. Die Hilfe kann bei jedem Wort mehrmals aufgerufen werden. Nach Aufruf dieser Hilfe wandern die Wörter in Schatzkiste 2.



### Hilfebutton

Durch einen Klick auf das Fragezeichen kann zu jedem Wortschatz eine spezielle Erklärung aufgerufen werden.

## Lizenz

Einzelplatzlizenz für einen Computer

für den Einsatz im privaten Bereich zum häuslichen Üben

Anzahl der Kinder, die sich im Programm anmelden und lernen können: 3

Beim Kauf erhalten Sie einen Downloadlink und eine Lizenznummer. Mit der Lizenznummer kann das Programm auf einem Computer aktiviert werden. Nach der Deinstallation ist die Installation auf einem anderen Computer möglich. Wird auch der zweite Computer gewechselt, so kann diese noch ein drittes Mal installiert und aktiviert werden.

## Systemvoraussetzungen

PC mit Soundkarte, Windows 10, Internetzugang für die Aktivierung, Grafikkarte mit 3D-Hardwarebeschleunigung, Arbeitsspeicher ab 4GB

Spracheinstellung: Deutsch und deutsche Tastatur mit den Buchstaben ä, ö, ü

Auf dem PC muss Windows als einziges Betriebssystem installiert sein.

## 2.2.2 Wortbau Training

### 2.2.2.1 Übersicht

Wortbau Training	
Ziel	Ist es Wortstämme zu erkennen und diese zusammensetzen.
Zielgruppe	Jahrgangsstufe zwei bis vier und für Pädagogen.
Förderung	Zum Üben und Fördern des Schriftspracherwerbs. Zum Erlernen der Regeln für die Orthografie und Wortbildung.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen die Wortstämme zu erkennen und diese zusammensetzen.
Besonderheiten	Verschiedene Übungen zu den folgenden Bereichen: Ableitung, Zusammensetzen sowie Ableitungen und Zusammensetzung. Die Lernstatistik zeigt, wie viele einzelnen Bereichen bereits bearbeitet wurden. Es besteht ein Zusammenhang zwischen vielen Suffixen und der Wortart des gebildeten Wortes, die Groß- oder Kleinschreibung kann oft an den Suffixen erkannt werden. Suffixe von Nomen sind z.B. -chen, -er, -heit, -keit, -lein, -schaft, -tum, -ung, Suffixe von Adjektiven z.B. -bar, -haft, -ig, -lich, -sam.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Das darauffolgende Startmenü ist übersichtlich aufgebaut. Im Startmenü lässt sich aus den Themenbereichen: Ableitungen, Zusammensetzung sowie Ableitung und Zusammensetzung wählen. Das Programm gibt ein kurzes Feedback über die richtig und falsch geschriebenen Wörter
Schwerpunkte	Beherrschen der Regeln für die Wortbildung und Üben von orthografisch richtig geschriebenen Wörtern.
Kontakt	Martin Grund Telefon: 07221 271042 E-Mail: support@gut1.de
Link	<a href="https://www.gut1.de/wortbautraining/">https://www.gut1.de/wortbautraining/</a>

## 2.2.2.2 Beschreibung des Programms

### Grundlagen des Programms

Man schätzt den Wortschatz der deutschen Sprache auf 300.000 – 500.000 Wörter. Hinzu kommen noch 200.000 bis 300.000 Fachbegriffe, z.B. aus Medizin und Technik. Es gibt jedoch nur wenige tausend einfache Wörter wie z.B. Haus, Spiel, groß. Einfache Wörter bestehen nur aus einem Morphem (Wortbaustein). Aus diesen einfachen Wörtern lässt sich mit verschiedenen Wortbildungsmitteln eine große Zahl an Wörtern bilden.

Die wichtigsten Methoden zur Wortbildung sind die Ableitung und die Zusammensetzung, wobei in dieser Beschreibung auch bei der Ableitung und der Zusammensetzung nur die wichtigsten Fälle genannt werden.

### Ableitung

Bei der Ableitung werden neue Wörter gebildet durch Anfügen von Präfixen und/oder Suffixen. Es werden vorne unselbstständige Wortbausteine angefügt.

<i>ab</i>	fahren	abfahren
<i>be</i>	stellen	bestellen
<i>miss</i>	achten	missachten
<i>ver</i>	suchen	versuchen
<i>un</i>	Ordnung	Unordnung

### Ableitung 1

lenken, lenkbar, Lenker, Lenkerin, Lenkung

Stammmorphem – Suffix

An einen Wortstamm werden hinten Wortbausteine angefügt. Der Wortstamm bleibt bis auf die Groß- und Kleinschreibung gleich.

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20

Anzahl der zu bildenden Wörter: 4

Mit einem Klick auf die Blumen werden im Programm Hilfen zur Wortart angezeigt.

### Ableitung 2,

abbrennen, verbrennen, durchbrennen, brennen, brennbar, Verbrennung

Präfix – Stammmorphem – Suffix

An einen Wortstamm werden vorne oder hinten oder vorne und hinten Wortbausteine angefügt. Der Wortstamm bleibt bis auf die Groß- und Kleinschreibung gleich.

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

Mit einem Klick auf die Blumen werden im Programm Hilfen zur Wortart angezeigt.

**Ableitung 3**

kaufen, einkaufen, verkaufen, Käufer, Käuferin, Einkäufer, Einkäuferin, Verkäufer, Verkäuferin, käuflich, verkäuflich

Präfix – Stammorphem – Suffix

An einen Wortstamm werden vorne oder hinten oder vorne und hinten Wortbausteine angefügt. Der Wortstamm bleibt bis auf die Groß- und Kleinschreibung gleich, wobei in Ableitung 3 auch die Schreibung von ä und äu geübt wird.

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20

Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

Mit einem Klick auf die Blumen werden im Programm Hilfen zur Wortart angezeigt.

**Ableitung 4**

abkühlen, Abkühlung, unterkühlen, Unterkühlung, Kühlung, kühlen, auskühlen

Präfix – Stammorphem – Suffix

An einen Wortstamm werden vorne oder hinten oder vorne und hinten Wortbausteine angefügt. Der Wortstamm bleibt bis auf die Groß- und Kleinschreibung gleich.

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 30

Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

In Ableitung 4 werden keine Hilfen zur Wortart angezeigt.



*lenken, lenkbar, Lenker, Lenkerin, Lenkung*

**Wortbildung durch Zusammensetzung**

Zum Bereich Zusammensetzung enthält das Programm fünf Wortschätze.

**Zusammensetzung 1**

Nomen als Bestimmungswort und Nomen als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 5

**Zusammensetzung 2**

Nomen als Bestimmungswort – Adjektiv als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 3

**Zusammensetzung 3**

Adjektiv oder Verb als Bestimmungswort – Nomen als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 3

### Zusammensetzung 4

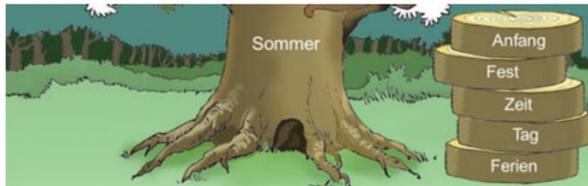
verschiedene Wortarten als Bestimmungswort – verschiedene Wortarten als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

### Zusammensetzung 5

verschiedene Wortarten als Bestimmungswort – verschiedene Wortarten als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 6



*Sommerferien, Sommertag, Sommerzeit, Sommerfest, Sommeranfang*



*Handtasche, Ledertasche, Reisetasche, Brieftasche, Satteltasche*

### Ableitung und Zusammensetzung

Nach dem separaten Üben von Ableitung und Zusammensetzung werden beide Wortbildungsformen gemischt.

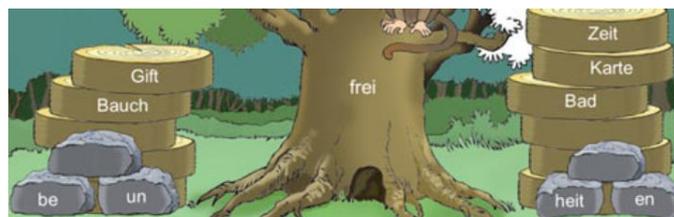
Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 30, Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

### Übungsformen

Nomen, Verb oder Adjektiv als Bestimmungswort

Nomen, Verb oder Adjektiv als Grundwort

Präfixe und Suffixe



*befreien, unfrei, Unfreiheit, Freiheit, bauchfrei, giffrei, Freibad, Freikarte, Freizeit*

### Lernstatistik

Die Lernstatistik gibt an, wie viele Bäume in den einzelnen Bereichen bereits bearbeitet wurden.

### 2.2.2.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen sie zunächst das Icon „Wortbau Training“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der Start Bildschirm. In diesem haben Sie die Auswahl ausfolgenden Übungen.



#### Auswahl der Wortschätze

Das Lernprogramm enthält zehn Wortschätze. Die Auswahl sollte entsprechend dem Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler erfolgen. Die Liste gibt eine Empfehlung für die Klassenstufen.

Ableitung 1: ab Klasse 3

Ableitung 2: ab Klasse 3

Ableitung 3: ab Klasse 4

Ableitung 4: ab Klasse 4

Zusammensetzung 1: ab Klasse 3

Zusammensetzung 2: ab Klasse 4

Zusammensetzung 3: ab Klasse 4

Zusammensetzung 4: ab Klasse 4

Ableitung und Zusammensetzung: ab Klasse 4

Durch einen Klick auf die Fragezeichen erhalten die Schülerinnen und Schüler eine kurze Erklärung des jeweiligen Wortschatzes.

## Lernablauf

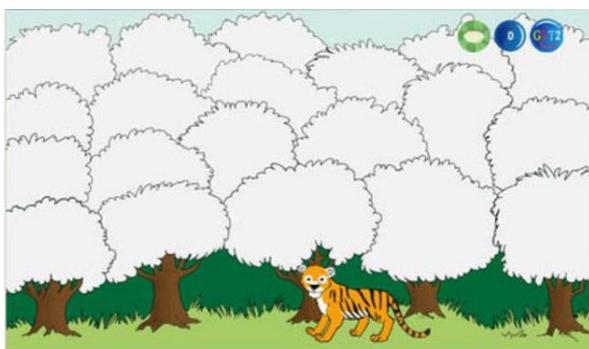
Nach der Auswahl eines Wortschatzes gelangen die Schülerinnen und Schüler in einen „Wortschatzwald“. Jeder Baum eines „Wortschatzwaldes“ enthält Übungen zum entsprechenden Wortschatz. Zu Beginn des Lernens sind alle Bäume weiß.

Die Schülerinnen und Schüler wählen einen Baum aus.

Der gewählte Baum wird groß dargestellt. Auf dem Baumstamm steht jeweils ein Wortstamm.

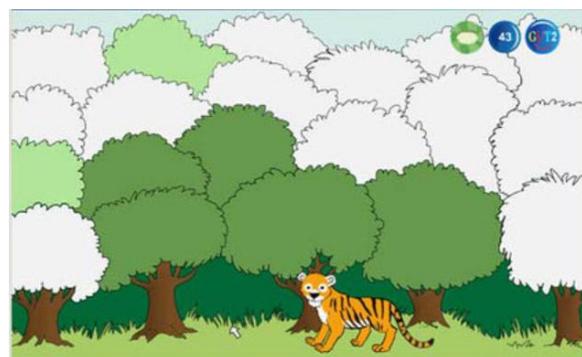
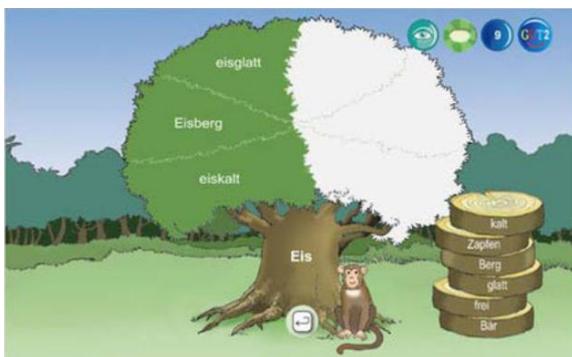
Bei den Übungen zur Ableitung zeigt das Programm neben dem Baum Wortbausteine auf Steinen.

Aus den Vorgaben bilden die Schülerinnen und Schüler innen und Schülerinnen und Schüler n Ableitungen. Die gebildeten Wörter erscheinen auf dem Baum.



Bei den Übungen zur Zusammensetzung werden neben dem Baum weitere Wortstämme angezeigt. Die von den Schülerinnen und Schüler innen und Schülerinnen und Schüler n gebildeten Zusammensetzungen erscheinen auf dem Baum.

Die bearbeiteten Bäume werden im jeweiligen Wortschatzwald farbig markiert. Wurden alle Wörter eines Baumes richtig geschrieben, so wird der Baum dunkelgrün, bei teilweise richtiger Bearbeitung wird er hellgrün.



Wurden alle Bäume eines Wortschatzwaldes bearbeitet, so ist der ganze Wald grün.

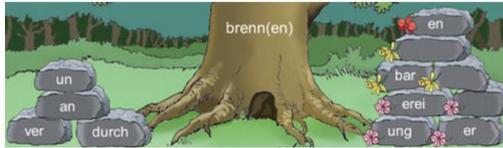
## Hilfen



Durch einen Klick auf das Auge werden im Lernbereich die zu bildenden Wörter angezeigt.



Durch einen Klick auf das Fragezeichen kann in jedem Programmteil eine spezielle Erklärung aufgerufen werden.



Bei den Wortschätzen Ableitung 1, Ableitung 2 und Ableitung 3 sind die Suffixe durch farbige Blumen markiert.

- rote Blumen: Mit diesen Wortbausteinen werden Verben gebildet.
- gelbe Blumen: Mit diesen Wortbausteinen werden Adjektive gebildet.
- rosa Blumen: Mit diesen Wortbausteinen werden Nomen gebildet.

## Lizenz

Einzelplatzlizenz für einen Computer

für den Einsatz im privaten Bereich zum häuslichen Üben

Anzahl der Kinder, die sich im Programm anmelden und lernen können: 3

Beim Kauf erhalten Sie einen Downloadlink und eine Lizenznummer. Mit der Lizenznummer kann das Programm auf einem Computer aktiviert werden. Nach der Deinstallation ist die Installation auf einem anderen Computer möglich. Wird auch der zweite Computer gewechselt, so kann diese noch ein drittes Mal installiert und aktiviert werden.

## Systemvoraussetzungen

PC mit Soundkarte, Windows 10, Internetzugang für die Aktivierung,

Grafikkarte mit 3D-Hardwarebeschleunigung, Arbeitsspeicher ab 4GB

Spracheinstellung: Deutsch und deutsche Tastatur mit den Buchstaben ä, ö, ü

Auf dem PC muss Windows als einziges Betriebssystem installiert sein.

### 3 Förderung Lesen

#### 3.1 Alfons Deutsch Klasse 2

##### 3.1.1 Übersicht

Alfons: Diagnostik Deutsch Kl. 1-4	
Ziel	Die Diagnose von Fehlern in der Rechtschreibung oder den Grundrechenarten und das freie Üben mit Fehleranalyse sowie das Erstellen von eigenen Tests.
Zielgruppe	Jahrgangsstufe eins bis vier und für Pädagogen, Erziehern und Schulpsychologen
Förderung	Richtet sich an alle Kinder, die beim Lernen gezielt Unterstützung benötigen. Insbesondere aber an Lehrkräfte und Fachleute in Fördereinrichtungen.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Die ALFONS Diagnostikprogramme sind Instrumente zur Diagnose von Fehlern in der Rechtschreibung oder den Grundrechenarten. Kernpunkt der ALFONS Diagnostik ist eine inhaltliche Auswertung der erfassten Fehler, um die konkreten Schwierigkeiten der Kinder möglichst exakt einzugrenzen.
Besonderheiten	Das Diagnostikprogramm bietet die Möglichkeit anhand differenzierter tabellarischer und grafischer Auswertungen auftretende Fehler einzuordnen. So können die Gründe hinter den Fehlern schnell erkannt werden. Die Auswertung der Tests gibt wichtige Anhaltspunkte für eine gezielte Förderarbeit. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Differenziert: Fehlerdiagnose mit Standardtests</li> <li>- Intensiv: Training zu Fehlerschwerpunkten</li> <li>- Intelligent: Vergleichstests zur Leistungsanalyse</li> <li>- Effektiv: Basis für individuelle Förderung</li> <li>- Passgenau: Erstellung eigener Tests</li> </ul>
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm kann der Benutzer aus verschiedenen Optionen wählen wie z.B. Test absolvieren, Problemzonen trainieren oder eigene Tests verwalten.
Schwerpunkte	Kernpunkt der ALFONS Diagnostik ist eine inhaltliche Auswertung der erfassten Fehler, um die konkreten Schwierigkeiten der Kinder möglichst exakt einzugrenzen.
Kontakt	Beratung & Information Mo-Fr: 9 - 12 Uhr und 13 - 15 Uhr Telefon: +49 (0) 80 31 / 26 35 - 0 Telefax : +49 (0) 80 31 / 26 35 - 29 Email: <a href="mailto:info@cotec.de">info@cotec.de</a>
Link	<a href="https://www.cotec.de/alfons-diagnostikprogramm-deutsch-1110">https://www.cotec.de/alfons-diagnostikprogramm-deutsch-1110</a>

### 3.1.2 Beschreibung des Programms

Bei dem Programm Alfons Lernwelt handelt es sich um ein Online-Lernprogramm für die Fächer Deutsch, Mathematik und Englisch für die Klassenstufen 1– 4 (Englisch Klasse 3 und 4). Das Programm dient dem gezielten und kleinschrittigen Üben in der Schule und zu Hause.

Um dies zu ermöglichen und die Schülerinnen und Schüler dazu zu motivieren sich mit den Inhalten auseinanderzusetzen, verfügt das Programm über:

- ein Modernes und farbenfrohes Design
- einen optimierten Verwaltungsbereich
- eine Lernkammer für differenziertes Lernen und Üben
- Die Belohnungssysteme „Orden“ und „Heller“
- tausende pädagogische und didaktische Übungsaufgaben

Die Vorteile des Programms sind, dass es über 2.400 Aufgabenpakete beinhaltet die auch Klassenstufen übergreifend von den Schülerinnen und Schüler online beantwortet werden können. Zudem eignet es sich für eine sinnvolle Differenzierung und fördert Schülerinnen und Schüler individuell durch die Zuweisung von Aufgabenpaketen. Für Leseanfänger bietet das Programm eine Vorlesefunktion, um diese optimal fördern zu können. Des Weiteren bietet es den Lehrkräften eine statistische Auswertung und detaillierte Protokollierung, um den exakten Lernstand ihrer Schülerinnen und Schüler /innen zu bestimmen.

### Lizenzen

Für die Alfons Online-Lernwelt stehen folgende Lizenzen zur Verfügung:

- Die Einzellizenz ab **20 Euro**  
Diese Lizenz bietet den Zugang für ein Kind und Eltern.
- Die Klassenlizenz ab **60 Euro**  
Diese Lizenz bietet den Zugang für eine Klasse (bis zu 40 Schülerinnen und Schüler /-innen) und eine Lehrkraft.
- Schullizenz ab **235 Euro**  
Diese Lizenz bietet den Zugang für alle Lehrkräfte mit allen Klassen und Schülerinnen und Schüler /innen eines Schulhauses.
- Schulträgerlizenz für **340 Euro**
- Diese Lizenz Gilt für alle drei Fächer.
- Testzugänge:  
Für Einzellizenz, Lehrkraft oder Schule (Laufzeit 14 Tage)

Alle Lizenzen bis auf die Testlizenz können für ein, zwei oder drei Fächer erworben werden und laufen 365 Tage ab der Freischaltung.

## Das Programm verfügt über einen Lehrer und Elternbereich



Dieser kann auf der Website alfons.de in Ihrem Browser aufgerufen werden und befindet sich in der orangefarbene Lasche des Hauptmenüs. Über die drei weißen Balken kann das Menü ein- und ausgeklappt werden. Mit einem Klick auf Anmelden öffnet sich die Anmeldemaske.

## Im Lehrer- und Elternbereich stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung.

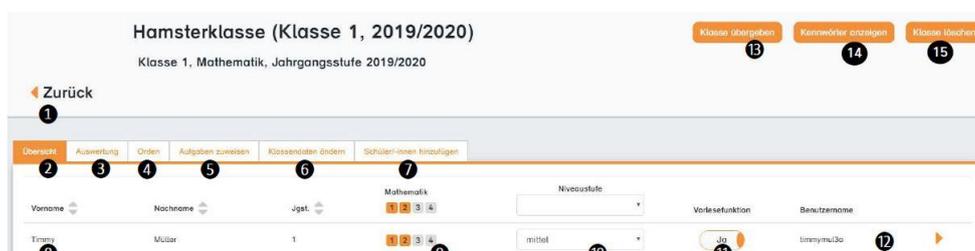
### 1. Übersicht des Lehrer- und Elternbereich



- ① **Aktuelle Klassen:** Gibt Überblick und Zugang zu allen aktuellen Klassen.
- ② **Neue Klasse:** Legen Sie neue Klassen an.
- ③ **Briefkasten:** Erlaubt das Schreiben und Lesen von Nachrichten an und von Kindern.
- ④ **Klassenübersicht:** mit Klick Überblick und Zugang zu den Daten der Klasse.

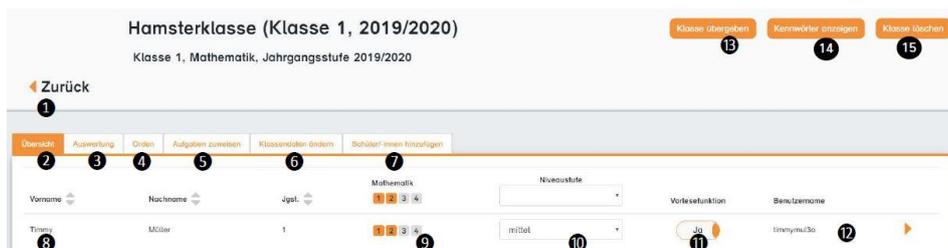
- ⑤ **Klassendaten bearbeiten.**
- ⑥ **Klasse löschen.**
- ⑦ **Derzeitige Lizenz ansehen.**
- ⑧ **Neue Lizenz erwerben.** Sie können Ihre Lizenz zusammenstellen und werden gleich zur Shop-Kasse weitergeleitet.

### 2. Klassenansicht



- ① **Zurück:** Zur Übersicht.
- ② **Übersicht:** Überblick und Zugang zu den Daten der Schüler/innen einer Klasse.
- ③ **Auswertung:** Zur Aufgabenauswertung der gesamten Klasse.
- ④ **Orden:** Übersicht der erspielten Orden und Orden-Zuweisung an Schüler/innen.

- ⑤ **Aufgaben zuweisen:** Einzelnen Schülern/innen oder der gesamten Klasse.
- ⑥ **Klassendaten ändern:** Bezeichnung, Schuljahr oder Jahrgangsstufe ändern.
- ⑦ **Schüler/-innen hinzufügen.**
- ⑧ **Schüler:** Zur Schüleransicht.



- ⑨ **Aktivierung der Lerntürme** für die entsprechenden Klassenstufen.
- ⑩ **Niveaustufe:** Einstellen der Lernstufe (leicht, mittel, schwer).
- ⑪ **Vorlesefunktion:** Automatisches Vorlesen der Aufgabenstellung.
- ⑫ **Benutzername:** Login-Daten des Schülers und Schülerübersicht.
- ⑬ **Klasse übergeben:** An Lehrer der gleichen Schule.
- ⑭ **Kennwörter anzeigen:** Für alle Schüler/innen.
- ⑮ **Klasse löschen:** Alle Schüler/innen-Accounts und ihre Ergebnisse werden gelöscht.

### 3. Schülerinnen und Schüler hinzufügen



① **Klassen anzeigen:** Schüler/innen aus bestehenden Klassen der Schule auswählen und hinzufügen.

② **Schüler/-in suchen:** Schüler/innen mit bestehenden Zugangsdaten über die Schule suchen und hinzufügen.

③ **Neue/n Schüler/-in anlegen:** Schüler/innen ohne bisherige Zugangsdaten zur Klasse hinzufügen.

④ **Schüler/-in entfernen:** Die Schüler werden aus der obenstehenden Klasse entfernt. Ihre Zugangsdaten und Ergebnisse bleiben aber für andere Klassen erhalten.

### 4. Auswertung



① **Datum:** Zeitraum auswählen, der in der Auswertung berücksichtigt werden soll.

② **Aufgabenauswahl:** Auswertungen können für das gesamte Fach, ganze Themengebiete oder einzelne Aufgabenpakete angezeigt werden.

③ **Schüler:** Mit Klick auf den Namen gelangen Sie zur Schüleransicht.

④ Anzahl **bearbeiteter Aufgaben**.

⑤ **Erfolgreiche Aufgaben:** Grün gibt den prozentualen Anteil der im Erstversuch richtig beantworteten Antworten an, türkis steht für Zweitversuche, rot für falsche Antworten.

⑥ **PDF:** Im PDF werden die detaillierten Statistiken für die bearbeiteten Aufgaben aufgeführt.

### 5. Aufgaben zuweisen



① **Aufgabenauswahl:** Es können nur einzelne Aufgabenpakete ausgewählt werden.

② **Gesamtzuweisung:** Der Schieberegler oben weist die Aufgabe der gesamten Klasse zu.

③ **Einzelzuweisung:** Über die unteren Schieberegler lassen sich Aufgaben einzelnen Schülern zuweisen.

④ Zeigt die Aufgaben an, die dem Schüler **bisher zugewiesen** wurden. Hier können zugewiesene Aufgaben auch wieder entfernt werden.

Wenn Aufgaben zugewiesen sind, ist der restliche Lernturm für den Schüler **gesperrt**.

Zum Freischalten muss die Zuweisung entfernt werden.

## Der Schülerinnen und Schüler-Bereich ist folgendermaßen aufgebaut

### 1. Die Anmeldung als Schülerinnen und Schüler

- Die Schüler melden sich auf der Webseite [alfons.de](http://alfons.de) ebenfalls über die orangefarbene Lasche an.
- In der Villa befinden sich:
  - ① Menü
  - ② Lernturm
  - ③ Empfang
  - ④ Magazin
  - ⑤ Mein Zimmer
  - ⑥ Zimmergalerie



### 2. Das Menü

- Das Menü am unteren Bildschirmrand ist jederzeit zugänglich.



### 3. Der Lernturm



- Jedes Fach in jeder Klassenstufe hat einen eigenen Lernturm.
- Dieser besteht stets aus **20 Themengebieten** mit jeweils **zwölf Aufgabenpaketen**.
- Die Themengebiete und Aufgabenpakete werden sukzessive schwerer, müssen aber nicht in Reihenfolge bearbeitet werden.
- Standardmäßig haben die Kinder **zwei Versuche**, um zur richtigen Lösung zu gelangen. Die Anzahl der Versuche kann aber auch auf **einen oder drei** geändert werden.
- Bei falscher Antwort wird dem Kind die korrigierte Lösung angezeigt.

## 4. Der Aufgabenscreen

Der Aufbau einer Aufgabe ist wie folgt:



- ① **Fortschrittsbalken:** Grün steht für richtige Antworten, rot für falsche.
- ② **Aufgabenstellung:** Sagt, wie diese Aufgabe bearbeitet werden soll.
- ③ **Lautsprecher:** Liest ggf. die Aufgabenstellung vor.
- ④ **Aufgabe:** In das weiße Eingabefeld muss die Lösung eingetragen werden.
- ⑤ **Bild:** In vielen Aufgaben gibt es Bilder, die beim Lösen der Aufgabe helfen.
- ⑥ **Haken:** Prüft, ob das richtige Ergebnis eingetragen wurde.
- ⑦ **Versuche:** Die grünen Kreise geben an, wie viele Versuche man zum Lösen der Aufgabe hat.

## 5. Das Belohnungssystem I: Heller

- Beim Bearbeiten der Aufgaben erhält das Kind **Heller**, die Währung, auf der das Belohnungssystem basiert.
- Die Belohnung erfolgt nach dem **3-2-1-Prinzip**:



- ✔ ✔ Für sofort richtig bearbeitete Aufgaben bekommt das Kind drei Heller...
- ✘ ✔ ...im zweiten Versuch erhält es zwei...
- ✘ ✘ ...und für falsch gelöste Aufgaben einen Heller.

## Belohnungssystem II: Orden

- Für das Bearbeiten verschiedener Aufgaben erarbeitet sich das Kind **Orden**.



- Orden werden **automatisch** nach Lernfortschritt vergeben.
- Für jedes Fach und jede Klassenstufe werden die Orden separat gesammelt.
- Lehrer oder Eltern können außerdem manuell **Spezial-Orden** vergeben.

## 6. Schülerinnen- und Schülerbereich Zimmer

- Mit den Hellern kann sich das Kind im **Magazin** Möbel kaufen
- Damit wird das eigene **Zimmer** gestaltet
- Das fertige Zimmer kann jederzeit in die **Zimmergalerie** hochgeladen werden



- ① **Handfeger:** Entfernt Gegenstände.
- ② **Spiegel:** Dreht Gegenstände.
- ③ **Kamera:** Zum Schnappschuss machen.
- ④ **Mitgliedsausweis:** Zimmer in die Galerie hochladen.

### 3.1.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Alfons Lernwelt Deutsch Klasse 2“ auf dem Desktop aus.



Nachdem das Icon ausgewählt wurde, öffnet sich das Startmenü. In dem darin zu findenden Buch sind alle bisherigen Mitglieder der Lernwelt zu finden. In diesem besteht die Möglichkeit ein neues Mitglied anzulegen oder das bestehende Mitglied Just Lernwerkstatt zu verwenden. Nachdem ein Mitglied ausgewählt wurde, öffnet sich der Übungsbereich. In diesem besteht die Möglichkeit aus den in der Beschreibung aufgezählten Übungsbereiche eines auszuwählen.



Abb. 1 Hauptmenü



Abb. 2 Übungsmenü

In ALFONS LERNWELT ist die Arbeit in Zweiergruppen - auch wechselnden - möglich. Mit Hilfe des LERNWELT Managers kann der Zugriff auf die einzelnen Programmfunktionen gezielt gesteuert werden.

**ALFONS Deutsch Klasse 2 - Inhalte:**

1. Die Buchstaben
2. Das ABC
3. Lesen
4. Leserätsel
5. Wortschatz nach Wortarten
6. Wortschatz nach Rechtschreibung
7. Buchstaben, die ähnlich aussehen
8. Buchstaben, die ähnlich klingen 1
9. Buchstaben, die ähnlich klingen 2
10. Die Umlautung: äu und ä
11. st - sp - sch
12. Silben und Trennung
13. Groß- und Kleinschreibung
14. Diktate
15. Diktatgeschichten
16. Namenwörter - Nomen
17. Begleiter
18. Tunwörter - Verben
19. Wiewörter - Adjektive
20. Die Wortfamilie und das Wortfeld

**Installation unter Windows**

Legen Sie die ALFONS LERNWELT CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Der Installer wird automatisch gestartet. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation auszuführen. Falls der Installer nicht automatisch gestartet wird, sichten Sie den Inhalt der CD und öffnen Sie setup.exe durch Doppelklicken. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Für die Installation müssen Sie über Administratorrechte verfügen. Sobald die Installation ausgeführt ist, können Sie das Programm starten, indem Sie Alfons > Lernwelt im Startmenü auswählen oder indem Sie das Icon für das installierte Fach und Klassenstufe anklicken. Die ALFONS LERNWELT CD ist mit einem Kopierschutz versehen. Bitte beachten Sie, dass sich deshalb beim Programmstart die ALFONS LERNWELT CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden muss.

**Deinstallation unter Windows**

Um ALFONS LERNWELT zu deinstallieren, verwenden Sie Installieren/ in der Systemsteuerung unter Software. Sie können das Spiel auch deinstallieren, indem Sie im Windows-Startmenü „Alfons > Lernwelt > Deinstallieren“ anklicken. Installation unter Mac OS. Legen Sie die ALFONS LERNWELT CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Mit dem LERNWELT Manager steht den Lehrkräften zusätzlich ein Programm zur Verwaltung von Klassen und anderen Benutzergruppen zur Verfügung. Dort können Benutzergruppen und Benutzer erstellt, geändert und gelöscht werden. Es besteht Zugriff auf

die Protokolle und Testergebnisse der Kinder, ein Schuljahreswechsel kann durchgeführt werden und vieles mehr. Als Clou für den Einsatz in der Schule können Lehrkräfte Übungspakete an die Klasse und an einzelne Kinder gezielt zuweisen.

### **Administrator Tools**

Nach der Installation finden Sie das ALFONS Lernwelt Administrator Tool auf Ihrem Desktop oder in der Programmgruppe (Windows). Das Administrator Tool ist ein Zusatzprogramm, mit dem einige Einstellungen für alle installierten Programme der Reihe ALFONS Lernwelt vorgenommen werden können: Freigeben/Sperren der Internetfunktionen Alle Internetfunktionen (Anbindung an News, Entdeckertour und Zimmergalerie auf der ALFONS-Homepage) können gesperrt werden. Aktivieren der Länder-einstellung Schweiz Mit der Ländereinstellung Schweiz gilt im gesamten Programm die Schweizer (Liechtensteiner) Rechtschreibung (ss statt ß). Außerdem werden in den Übungen Franken und Rappen statt Euro und Cent verwendet.

Überspringen der Startanimationen

Die Animationen beim Start der verschiedenen Programme der ALFONS Lernwelt können übersprungen werden (für ältere/schwächere Computer).

Wechsel der Jahreszeiten

Die Jahreszeiten in der Außenansicht der Villa können nach meteorologischer oder astronomischer Berechnung wechseln. Daneben erkennt das Tool auch verschiedene Probleme, z.B. fehlende Benutzerrechte, und kann diese beheben. Zum Ausführen des ALFONS Lernwelt Administrator Tools sind Administratorrechte erforderlich.

### **Die Voraussetzungen um das Programm nutzen zu können sind:**

- Ein internetfähiger Computer (z.B. PC oder Tablet)
- Ein aktuellen Internet-Browser (z.B. Google Chrome, Apple Safari, Mozilla Firefox, Microsoft Edge oder Internet Explorer (ab Version 11))
- Cookies müssen aktiviert sein

(Sie können Ihren Browser so einstellen, dass beim Schließen des Browsers automatisch alle Cookies gelöscht werden)

-Um Dokumente aufrufen zu können, benötigen Sie einen PDF-Reader.

ALFONS Online-Lernwelt ist ein Online-Programm

### **Systemvoraussetzungen**

PC ab Pentium IV oder Mac: mind. 1 GB RAM; 750 MB Festplattenspeicher; Auflösung 1024 x 768 Pixel

oder höher; Windows XP/Vista/7/8/10 oder Mac OSX ab 10.5; Soundkarte; Lautsprecher/Kopfhörer

Für die Nutzung der Online-Funktion ist ein Internet-Zugang erforderlich.

## 3.2 Budenberg Original

### 3.2.1 Übersicht

Budenberg	
Ziel	Die Schüler im Lernprozess des Lesens zu unterstützen und ihnen ein Verständnis über die Laut- und Silbenstruktur der Sprache zu vermitteln.
Zielgruppe	Für die erste und zweite Klasse.
Förderung	Leseförderung in der ersten und zweiten Klasse. Förderung des Laut- und des Silbenverständnis.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen im Laut- und Silbenverständnis sowie bei Problemen auf der Wort, Satz und Textebene
Besonderheiten	eingengter didaktischer Bereich Bild Darstellungen bei Erstlese-Programmen Speicherung der Ergebnisse im Ergebnismenü schriftliches Ergebnisprotokoll (speicherbar) integrierte didaktische Informationen behindertengerechte Bedienung Die Aufgaben sind gegliedert in Wortebene, Satzebene und Textebene.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich nur mit der Programm CD starten. Nach dem die CD eingelegt wurde kann das Icon auf dem Desktop ausgewählt und das Programm gestartet werden. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer die Auswahl zwischen der ersten und zweiten Klassenstufe und einer Vielzahl an Programmen.
Schwerpunkte	Förderung des Leseprozesses sowie des Laut- u. Silbenverständnis.
Kontakt/ Kundenser.	Meik Stoll BUDENBERG Software-Vertrieb Dienheimer Pfad 61 61169 Friedberg Tel. 06031-160 40 90 Mail. Vertriebs hotline: <a href="mailto:vertrieb@budenberg.de">vertrieb@budenberg.de</a> Technische Hotline: <a href="mailto:hotline@budenberg.de">hotline@budenberg.de</a> Fragen an den Autor Günter Schleisiek: <a href="mailto:autor@budenberg.de">autor@budenberg.de</a>
Link	<a href="https://www.budenberg.de/wb/pages/programme-im-ueberblick.php">https://www.budenberg.de/wb/pages/programme-im-ueberblick.php</a>

### **3.2.2 Beschreibung**

Das Programm eignet sich für den Einsatz an Grundschulen, für geistig Behinderte, Lernbehinderte sowie Körperbehinderte. Zudem lassen sich Teile des Programms bei Hauptschülerinnen und -schülern bis zur 6. Klassen einsetzen.

Das Programm Budenberg dient der Leseförderung und ist für die Grundschule konzipiert worden. In diesem auf dem Rechner installierten Programm befinden sich zahlreiche Übungen, die zur Förderung des Lesens für die erste und zweite Klasse dienen. Für die erste Klassenstufe ist das Angebot auf 17 Bereiche ausgelegt, die unter anderem das Verständnis von Anlauten, Laut im Wort und Silbenlesen bei den Kindern unterstützen sollen. In der zweiten Klassenstufe besteht die Auswahl aus 11 Übungen, die sich unter anderem mit den Bereichen Wortdiktat, Textgliedern, Lesetraining und der Wortsuche befassen. Diese einzelnen Bereiche sind zudem in mehrere Übungen unterteilt. So gibt es z. B. für den Bereich der Reimwörter in der ersten Klasse 6 Übungsstufen, in den die Kinder zu einem bestimmten Wort das entsprechende Bild, das sich auf dieses reimt finden sollen.

#### **Normorientierte Übungszeit**

Ein Programm endet in der Regel nach einer Normzeit von 5 x 3 Min. Die langsamen Schülerinnen und Schüler muss nicht länger üben als der schnellere. Für die Organisation ist es sehr vorteilhaft, wenn der Lehrer für die gesamte Lerngruppe eine einheitliche Übungszeit von ca. 20 Min. je Programm ansetzen kann. In der Konfiguration (F9) kann die Normzeit für alle Programme verkürzt oder verlängert werden.

#### **Programmtechnische und didaktische Hilfen**

Jedes Programm bietet programmtechnische und didaktische Hilfen. Eine technische Hilfe ist der blinkende Hinweis. Dieser zeigt zum Anfang des Programms, welche Tasten zu bedienen sind. Bei einer fehlerhaften Eingabe wird eine Grafik sichtbar die den richtigen Lösungsweg anzeigt.

Zu den didaktischen Hilfen gehört die Veranschaulichung. Diese zeigt im Erstlese- und Rechtschreibprogramm die zu übenden Wörter. Diese Wörter können zusätzlich akustisch wiedergegeben werden, hierfür muss mit der Maus auf das Mundsymbol geklickt werden. Im Mathematikprogramm werden die zur Operation gehörenden Mengen als Symbol oder als Zahlbilder dargestellt. Die in den Unterstufenprogrammen verwendeten Zahlbilder sind als Arbeitsmaterial erhältlich.

## **Übungen für die 1. Jahrgangsstufe im Fach Deutsch**

Für diese Jahrgangsstufe stehen folgende Übungen zur Verfügung.

Bild+Bild, Form+Farbe, Buchstaben, Bild+Anlaut, Laut im Wort, Erstlesen, Silbenlesen, Zweitlesen, Ähnliche Wörter, Reimwörter, Satzmuster, Kugellesen, Partnerlesen, Blitzlesen, Silbentrainer, Bild+Begriff, Minitext.

### **Beschreibung der Übung Laut im Wort.**

In 4 Unterprogrammen trainiert das Programm die akustische Diskrimination von Lauten. Der Übenende soll heraushören, ob ein vorgegebener Laut in einem durch ein Bild dargestellten Wort am Anfang, in der Mitte oder am Ende vorkommt. Mit Hilfe von F5 oder rechtem Mausklick kann eine Sprachausgabe zum aktuellen Bild aufgerufen werden.

Zum Programmstart kann ein begleitender Sound aktiviert werden, der im Verlauf des Programms mit Strg+T wieder abgeschaltet werden kann.

Mit Strg+S zum Programmstart erreicht man, dass beim Erscheinen des Aufgabenbildes die Sprachausgabe automatisch aktiv ist.

Durch Strg+K können Kopiervorlagen aufgerufen werden, die genau den Übungen im Programm entsprechen.

Das Programm kann parallel zu jedem Leselehrgang eingesetzt werden.

Adressaten sind Schülerinnen und Schüler der Grundstufe der Förderschule und Schülerinnen und Schüler der Klasse 1 der Grundschule.

Laut im Wort 1 A-E-I-O-U

Laut im Wort 2 M-R-S-M-F

Laut im Wort 3 L-W-P-T-K

Laut im Wort 4 B-G-D-Z-Sch

## **Übungen für die 2. Jahrgangsstufe im Fach Deutsch**

Für diese Jahrgangsstufe stehen folgende Übungen zur Auswahl.

Bild+Text, Bildrätsel, Bildschreiben, Wortdiktat, Lesetraining, Kugellesen, Partnerlesen, Textgliedern, Rätsel, Wörtersuche, Oberbegriffe.

### **Beschreibung der Übung Lesetraining**

Dieses 8-teilige Programm trainiert sinnentnehmendes Lesen.

Adressaten sind Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe der Schule für Lernhilfe und Schülerinnen und Schüler der Grundschule Kl.2-3.

Die Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert, zu einer Fragestellung aus einer 2- bis 4-fachen Lösungsauswahl die richtige Antwort zu suchen oder aktiv die Antwort über die Tastatur zuschreiben. Die Aufgabenstellung variiert von Gruppe zu Gruppe, um beim Üben eine flexible Lernhaltung zu erzielen.

Folgende Bereiche werden angesprochen:

- Gegensätze oder Begriffspaare werden gesucht.
- Zu Unterbegriffen wird ein Oberbegriff gesucht.
- Behauptungen werden mit richtig/falsch bewertet.
- Wörter werden her- oder abgeleitet.
- Reime werden gesucht. Fragen werden beantwortet.
- Aussagen werden ergänzt.

In den Übungsgruppen 1 bis 4 werden die Lösungen ausgewählt, in Übungsgruppe 5 sind Aktivantworten gefordert. Der Übende soll die Lösung eingeben oder bestimmte Tasten drücken. Die Übungsgruppe 5 wird im Förderschulmenü nur angeboten, wenn der Übende die vorherigen Gruppen in einer Zeit unter 10 Min oder mit einem Super-Ergebnis bearbeitet hat.

Die Textdaten befinden sich in der Datei LESETR.DAT. Sie können mit Hilfe eines ASCII-Editors (Menü F7) eingelesen und verändert werden.

### **Merkmale der Budenberg-Programme**

1. eingengter didaktischer Bereich
2. Programmauswahl durch Gesamtmenü
3. Programmende durch einstellbare Normzeit (für die meisten Programme; normal 20 Min.)
4. Sound und Melodien bei Unterstufen-Programmen
5. Sprachausgabe bei Erstleseprogrammen und Englisch
6. Aufrufbare oder automatische Hilfe bei Fehlern
7. Vergrößerte Darstellung von Ziffern und Texten
8. Mengendarstellungen bei Mathematik-Programmen
9. Bilddarstellungen bei Erstlese-Programmen
10. schriftliches Ergebnisprotokoll (speicherbar)
11. Speicherung der Ergebnisse im Ergebnismenü
12. Ausdruck von Kopiervorlagen (nur bei Mehrplatzlizenzen)
13. integrierte didaktische Informationen
14. behindertengerechte Bedienung
15. netzwerkfähig (nur bei Mehrplatzlizenzen)

### 3.2.3 Bedienung des Programms

Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich nur mit der Programm CD starten. Diese befindet sich in der Laptopbox. Nach dem die CD eingelegt wurde, kann das Ikon auf dem Desktop ausgewählt und das Programm gestartet werden. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer die Auswahl zwischen der ersten und zweiten Klassenstufe und kann dabei aus einer Vielzahl von Übungen wählen. Die Auswahl der Klassenstufe sowie die der Übung erfolgt über die Eingabetaste, um während des Programms Hilfestellungen zu bekommen, betätigen Sie bitte die F1 Taste und zum Verlassen des Programms drücken Sie bitte die Esc Taste.

#### Programmaufbau

Das Auswahlprogramm besteht in der Regel aus der Abfolge von drei Fenstern und ermöglicht dadurch eine übersichtliche Programmauswahl.

Im 1. Fenster erscheinen die Lernbereiche mit Stufen- oder Klassenbezeichnung. Hier kann das Ergebnis- und das Informationsmenü gestartet werden.

Im 2. Fenster befinden sich die den Lernbereichen zugehörigen Einzelprogramme, nach Schwierigkeit oder Lernstufe geordnet.

Im 3. Fenster werden die entsprechenden Unterprogramme angezeigt nach dem Start sind noch weitere Differenzierungen möglich.

#### Programmbearbeitung in Teilschritten

Jedes Programm besteht in der Regel aus 5 Durchgängen bzw. Übungsgruppen, welche den Lerninhalt variieren und aufbauend bearbeiten. Am Ende jeder Übung erscheint ein Zwischenergebnis. Der Übende kann hier entscheiden, ob er die Übung mit der Eingabe W wiederholen oder mit Enter zur nächsten Übung fortfahren will.

#### Bedienung der BUDENBERG Programme

##### Aufrufe beim Programmstart

Strg+I: Didaktische Informationen zum aktuellen Programm

Um Infos zum ganzen Programmpaket zu erhalten, rufen Sie im INFO das Handbuch auf.

Strg+D: DEMO Modus

Der Programmdurchgang wird auf 2-5 Aufgaben je Übung verkürzt. Eine schnelle Übersicht wird auch dadurch erreicht, dass man bei Standard-Eingabemodus jeden Übungsdurchgang nach wenigen Aufgaben mit Strg+E abbricht (s.u.). Im Touch-Modus tippt man hintereinander die linke obere und untere Bildschirmecke.

Strg+K: Ausdruck von Kopiervorlagen

Der Inhalt der Kopiervorlagen kann vor dem Ausdruck auf dem Bildschirm eingesehen werden (Eingabe "B").

Strg+V: Programmvorwahl

Der Lehrer kann für einzelne Schülerinnen und Schüler Programme vorwählen, die von diesen zu bearbeiten sind. Im Ergebnismenü (s.u.) sind diese Programme hellgrün markiert und durch leere Einträge gekennzeichnet. Nach der Bearbeitung werden die leeren Einträge

durch Ergebniseinträge ersetzt.

### **Aufrufe im laufenden Programm**

Strg+Pause: Programmabbruch zum Hauptmenü ohne Ergebnisspeicherung

Strg+E: Programmabbruch mit Sprung ins Zwischenergebnis

Strg+T: Ab- oder Einschaltung eines begleitenden Sounds

Strg+P: Sprung vom Zwischenergebnis ins Endergebnis

134

### **Aufrufe im Hauptmenü**

Einige Aufrufe sind durch ein Passwort ("pasc") geschützt, um zu verhindern, dass Schülerinnen und Schüler wichtige Voreinstellungen verändern.

Der Passwortschutz kann in der Konfiguration abgeschaltet werden.

F1: Bereichs- oder Programm Info

Zu den markierten Bereichen/Programmen wird ein Kurzkomentar ausgegeben. Der Inhalt kann mit Strg+D ausgedruckt werden.

F5: Ergebnismenü

Die Daten des Endergebnisses werden zum Programmende gespeichert, wenn der Schülerinnen und Schüler eine bestimmte Übungszeit (ca. 10 Minuten), ein Mindestmaß an Aufgaben bearbeitet und am Anfang seinen Namen eingegeben hat. Durch Eingabe von "s" beim Endergebnis kann jedoch auch bei einer Übungszeit <10 Min eine Speicherung erfolgen.

Ergebniseinträge mit einer hohen Leistungsquote werden farblich markiert (Super-ergebnis).

Bei der Namensauswahl werden die entsprechenden Ergebnisse auf der rechten Seite angezeigt. Mit Mausklick/ENTER gelangt man in die Ebene der Ergebniszeilen und kann dort ein schon bearbeitetes Programm zur Wiederholung aufrufen.

Wird zu Beginn mit Strg+E der Lehrermodus aufgerufen, so können nach der Passwortabfrage ('pasc') Namen und Ergebniszeilen gelöscht, Ergebnislisten oder Ergebnisprotokolle gedruckt oder die Sortierung geändert werden.

F9: Konfiguration

Folgende Einstellungen sind u.a. wählbar:

- \* Druckerauswahl
- \* Passwortabfrage "pasc" (ein/aus)
- \* Menüform (Förderschule/Grundschule)
- \* begleitender Geräteton bei Unterstufenprogrammen (ein/aus)
- \* Arbeitsplatznummern (eingeben/ändern)

Sonderfunktionen:

- \* Änderung der Normzeit (in 4 Stufen oder definierbar)
- \* Eingabemodus (Standard/Touchscreen)
- \* Ergebnisspeicherung (Disk/Stick/nur Festplatte)

F10: Online Korrektur

Regelmäßig werden Fehlerkorrekturen ins Internet gestellt und können für einzelne Rechner oder Netzwerke übernommen werden.

### **Systemvoraussetzungen**

- IBM-kompatibler Rechner, ab 286er Prozessor
- MS-DOS oder Windows 3.x (nur bei Mehrplatzlizenzen) oder Windows 95, 98, ME, NT4, 2000, XP, Vista, 7, 8.x und Windows 10 (für Einzelplatz- und Mehrplatzlizenzen)
- Achtung: (Noch) NICHT unter MacOS, Linux, Android, iOS, Windows Phone usw. lauffähig!
- Touchfunktionalität bei den Touch-Versionen ist nur unter Windows 7, 8.x und 10 gegeben!
- Lauffähig auch unter 64bit-Windows-Systemen
- 550 KB freies RAM und ca. 12 MB Festplattenspeicher für DOS, 32 MB RAM und 80 MB Festplattenspeicher für die Windows-Version
- bei Einzelplatzlizenzen muss die Original-CD während des Arbeitens mit der Software im Laufwerk verbleiben (spezielle Lösung für laufwerkslose Rechner möglich)

### 3.3 Cesar Lesen

#### 3.3.1 Übersicht

Cesar Lesen 1.1	
Ziel	Das Erkennen der Raum-Lage, Identifizierung von Buchstaben, Buchstabensequenzen meistern, Schnelles und genaues Lesen.
Zielgruppe	In der Grundschule Kl. 2-4, Für Schule und Therapie, Motivation und Ergänzung zur konventionellen Förderung.
Förderung	Lesegeschwindigkeit und -genauigkeit.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Lesestörungen, Lese-Rechtschreibschwäche
Besonderheiten	Kinder haben Spaß an der Anwendung des Programms, es lässt sich gut als Motivation und Ergänzung zur konventionellen Förderung einsetzen. Die Schülerinnen und Schüler können den Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen. Das Programm verfügt über 12 unabhängige Spiele. Die Schwerpunkte der Spiele sind Raum-Lage: Alphabet, Zauberwörter, Geheime Botschaften. Buchstaben identifizieren: Störenfriede, Honigbuchstaben, Einer fehlt. Lautanalyse und -synthese: Reimquartett, Reimbilder, Fahrende Buchstaben. Lese- Sinnverständnis: Wörtersuche, Kartenpaare, Blitzwörter.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Auf dem Desktop das Programm CESAR Lesen 1.1 wählen, danach den Namen eingeben bzw. aus Benutzerliste auswählen, auf Topfsymbol klicken, Spiel wählen, Zum Verlassen des Programms auf Türsymbol klicken.
Schwerpunkte	Förderung von Kompetenzen für: Raum -Lage, Identifizieren von Buchstaben, Lautanalyse- und Syntheseprozesse, sowie Lese- Sinnverständnis.
Kontakt	CES Verlag Computer Education Systems GmbH. Tel. 0049 (0) 6221 27 989, E-Mail: cesar@ces-verlag.de
Link	<a href="http://www.ces-verlag.de/">http://www.ces-verlag.de/</a>

### **3.3.2 Beschreibung**

Die Cesar Lernsoftware unterstützt die Kinder in ihren Lernprozessen. Unter dem Motto „spielend lernen-lernend spielen“ bietet diese Software eine Vielzahl von Anregungen um sich mit verschiedenen Themen auseinander zu setzen.

Das Besondere an dieser Software ist, dass sehr gezielt benötigte Teilleistungen beim Lesen und Schreiben gefördert werden können. Die Lernspiele sind dabei unabhängig voneinander und dem Lernziel entsprechend einsetzbar. Auf ablenkende Rahmenbedingungen wird dabei verzichtet, liebevolle Illustrationen und witzige Spielideen lassen die Kinder aber nichts am Lernspaß vermissen.

Die Cesar Lernsoftware ist lehrplanorientiert, aber kein Lehrbuch. Die umfangreichen CDs können zu Hause, im schulischen, sonderpädagogischen und therapeutischen Bereich eingesetzt werden. Zudem wurden die Inhalte von erfahrenen Pädagogen und Therapeuten konzipiert und bereits während der Softwareentwicklung einem ständigen Praxistest unterzogen.

Im schulischen und therapeutischen Bereich dient diese Software zur Förderung von Leistungsstarken insbesondere jedoch von Kindern mit Lernschwächen. Der Einsatz des Computers zur Ergänzung von Unterricht oder Therapie ist dabei ein motivierendes und methodisch abwechslungsreiches Werkzeug. Die Lehrer und Therapeuten werden in ihrer täglichen Arbeit entlastet, da alle Programme die Lernstände für jedes Kind speichern und über Protokoll oder Auswertungsprogramme verfügen. Alle Programme verfolgen klar erkennbare Lernziele. Zahlreiche variable Einstellungen ermöglichen ein differenziertes und individuelles Lernen.

#### **Die didaktischen Konzepte des Programms**

##### **Raum-Lage**

Das Erkennen der Raum-Lage ist eine Dimension der visuellen Wahrnehmungsentwicklung. Bis zu einem Alter von 6 bis 7 Jahren identifiziert das Kind einen Gegenstand aus verschiedenen Blickwinkeln signifikant besser als Erwachsene. Der sprunghafte Zuwachs der Raum-Lage-Wahrnehmung – in der Regel innerhalb des ersten Schuljahres – bedeutet, dass das Kind die Ausrichtung des Gegenstandes als eventuell bedeutungstragender Faktor nun zusätzlich ermitteln kann. Bei Kindern mit Lese-Rechtsschreibschwäche verläuft dieser Prozess deutlich verzögert. Daher wird in dieser Lernspielgruppe mit verkehrten Buchstaben gespielt. Im Alphabet auf Buchstabenebene, in Zauberwörtern auf Wortebene und in Geheimen Botschaften auf Textebene. Die eingebauten Fehler können nicht auswendig gelernt werden, da Cesar sie nach dem Zufallsprinzip immer neu generiert. Mit Fehlern spielen, heißt mit Fehlern umgehen lernen.

### **Identifizierung von Buchstaben**

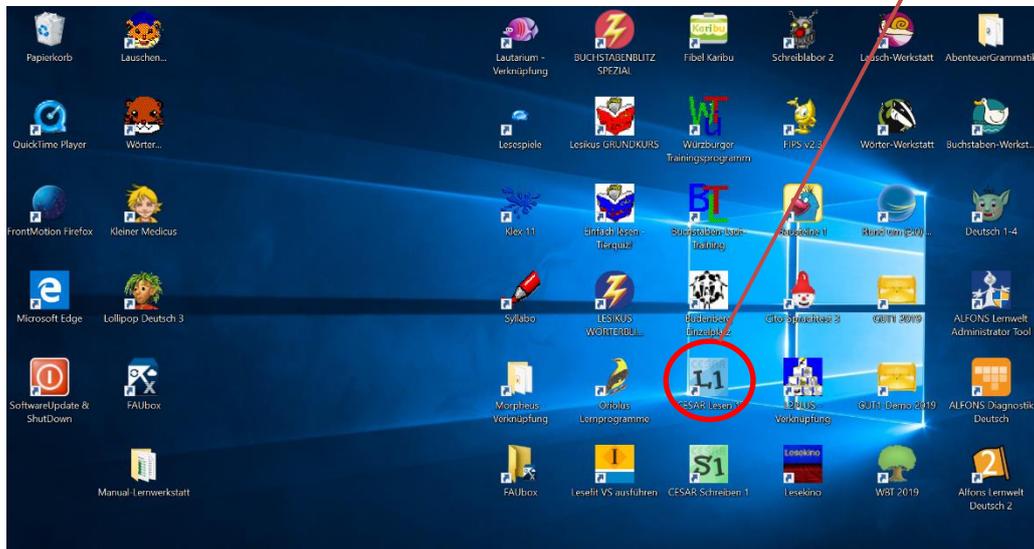
Auf dem Weg zum sinnerfassenden Lesen werden eine Vielzahl von Leistungen vom Kind erbracht. Die Analyse von Lesestörungen zeigt, dass das Kind schon beim ersten Schritt, nämlich bei der Erfassung von Buchstaben, nicht in der Lage ist, erforderliche Transferleistungen zu erbringen: visuelle Symbole sind zu dekodieren und in mundmotorische Muster zu übersetzen, welche eine Lautgestalt ergeben. Erst eine Kette dieser sich wiederholenden Arbeitsschritte ergibt die Lautgestalt eines Wortes, welches wiederum nur einen Teil des Satzgefüges und des Sinnzusammenhanges darstellt. Wenn die Buchstabenerkennung und ihre lautliche Realisierung nicht innerhalb von Bruchteilen einer Sekunde ablaufen, kann das Kind nicht fließend lesen. Diese zeitliche Verzögerung kann das Kernproblem bei Störungen des Leseerwerbs in den ersten Grundschuljahren darstellen. In dieser Lernspielgruppe wird dem zeitlichen Momenten in den Spielen Störenfriede und Honigbuchstaben in Form einer Zeitnahme der Identifizierungsleistung Rechnung getragen. Darüber hinaus liegt der Schwerpunkt auf der Unterscheidung und dem Herausfiltern ähnlicher Buchstaben. Im Spiel „Einer Fehlt“ wird der routinierte Umgang mit der Reihenfolge der Buchstaben im Alphabet geübt.

### **Lautanalyse und Synthese-Prozesse**

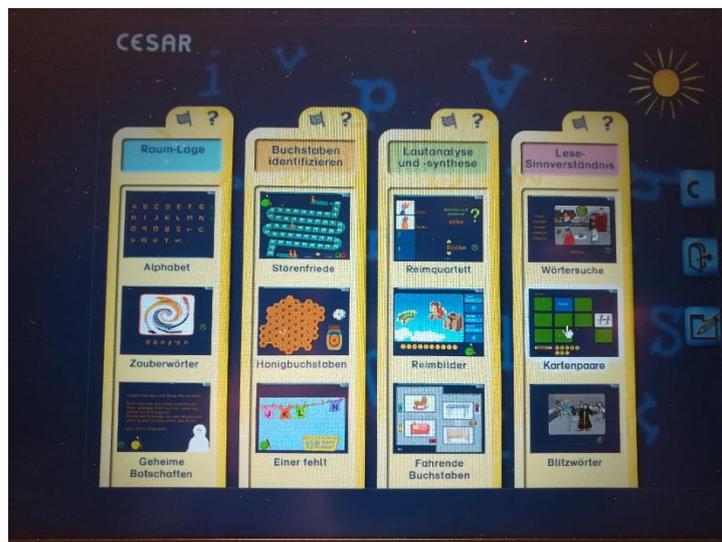
Wörter sind Lautgestalten oder Buchstabenanordnungen für entsprechende Bedeutungen, das heißt für ganzheitlich assoziierte Wahrnehmungs- und Erfahrungskomplexe. Neben psychischen und situativen Faktoren sind Bezeichnendes und Bezeichnetes wesentliche Säulen der Kommunikation. Um das Bezeichnete richtig auszusprechen und korrekt zu lesen, bedarf es einer bestimmten seriellen Anordnung der einzelnen Buchstaben und Laute. Vertauscht man sie, verwechselt sie oder lässt sie aus, kann eine unsinnige Botschaft oder ein Missverständnis entstehen. So unterliegt das Bezeichnende dem Diktat der richtigen Reihenfolge – Bedeutung ist immanent. Es zeigt sich, dass Kinder mit Leseproblemen in der Regel nicht in der Lage sind, die Symbolfunktion einzelner Buchstaben und deren Reihenfolge dem Kontext einer Bedeutung zuzuschreiben. In der Sehnsucht nach Bedeutung werden die Kinder in dieser Lernspielgruppe herausgefordert, kleine Buchstabensequenzen zu meistern. Im Spiel fahrende Buchstaben werden die Bedeutungen vorgegeben, eines der gezeigten Bilder stellt das Lösungswort dar. Das Kind wird aufgefordert die fahrenden Buchstaben in die Reihenfolge zu bringen, die dem Lösungswort entspricht. Bei Reimquartett wird das Kind motiviert durch Auswechseln der ersten Buchstaben eines Wortes möglichst vielen Bedeutungen auf die Spur zu kommen. In Reimbilder deckt das Kind durch die Suche nach klangähnlichen Lösungswörtern ein Szenenbild auf, dessen Elemente in einem semantischen Zusammenhang stehen.

### 3.3.3 Bedienung

Um das Programm zu starten, wählen Sie bitte auf dem Desktop das Icon von Cesar Lesen aus.



Nachdem Sie das Programm angeklickt haben, öffnet sich das Programmmenü. In diesem haben Sie die Wahl zwischen vier Schwerpunkten.



1. Raum-Lage
2. Buchstaben identifizieren
3. Lautanalyse und -synthese
4. Lesen-Sinnverständnis

Die drei Symbole auf der rechten Seite haben von unten nach oben gehend folgende Bedeutung. Das erste Symbol ist das Impressum, mit dem zweiten können Sie das Programm beenden und mit dem dritten können Sie sich erneut anmelden.

**Die Spiele im Programm sind folgende:****Spiel zur Raum-Lage von Buchstaben**

- Alphabet  
Hierbei wird mit verdrehten Buchstaben gespielt. Diese sollen durch Anklicken in die richtige Lage gebracht werden. Zeilenweise werden Rückmeldungen gegeben. Mit Hilfe der ABC-Tastatur ist eine Selbstkorrektur möglich.
- Zauberwörter  
In Zauberwörter soll das Kind verdrehte Buchstaben durch Anklicken in die richtige Lage bringen, um das Zauberwort zu finden. Als Bestätigung ordnet sich das „verzauberte“ Bild. Das gelbe Fragezeichen rechts vom Bild sagt dem Kind beim Anklicken wie viele Buchstaben noch verdreht sind.
- Geheime Botschaften  
Ist ein Spiel mit verdrehten Buchstaben. Indem die Buchstaben richtig gedreht werden, wird der Geheimtext entschlüsselt. In der hellblauen Menüleiste am oberen Bildrand können über das Optionsfenster die Buchstabengruppen b-d-p-q-, ei-ie, n-u und im 3. Text auch M-W gewählt werden. Unter Inhalt können die einzelnen Texte abgerufen werden. Text 1 ist leicht, Text 2 mittelschwer und Text 3 schwer und zweiseitig.

**Spiele zur Identifizierung von Buchstaben**

- Störenfried  
In diesem Spiel müssen vier aufgestellte Figuren ans Ziel gebracht werden. Die Störenfriede sind Buchstaben, die dem anderen Buchstaben möglichst ähnlich sein sollen, damit das Kind auch kleine Unterschiede wahrnehmen lernt und als bedeutungsvoll einstuft. Sie stehen unten in einer Reihe, werden angeklickt und laufen den Weg auf den Buchstabenfeldern nach oben. Der Spieler bahnt ihnen den Weg, indem er die Störenfriede vor den laufenden Figuren "weg-klickt". Die Geschwindigkeit der Läufer ist einstellbar. In der Menüleiste am oberen Bildrand sind Buchstabenkombinationen, Groß-/Kleinbuchstaben und Zeitmessung wählbar.
- Honigbuchstaben  
Ziel in HONIGBUCHSTABEN ist es, das Honigglas mit Honig zu füllen. Dazu soll der von der Biene angeflogene Buchstabe unter den anderen herausgefunden und angeklickt werden. Der gesuchte Buchstabe ist auf dem Honigglas zu sehen oder er ist optional zu hören. Es sind nach jedem Bienenflug drei bis sieben Buchstaben zu finden. Die Anzahl der herausgefundenen Buchstaben entspricht der Menge des Honigs im Glas. Es müssen mindestens zwanzig Buchstaben richtig angeklickt werden, um das Honigglas ganz zu füllen. Klickt das Kind einen falschen Buchstaben an, wird der Honig im Glas weniger. In der Menüleiste können Buchstabenkombinationen (Di- und Trigrapheme), Schriftart und Zeitmessung gewählt werden.

- Einer fehlt  
Beim Spiel EINER FEHLT geht es darum, ein Lösungswort herauszufinden. Vier T-Shirts mit Buchstaben sollen in der Reihenfolge des Alphabets an einer Wäscheleine aufgehängt werden. Ein T-Shirt fehlt - sein Platz muss an der Wäscheleine frei bleiben. Achtung: Das Alphabet wird in diesem Spiel als eine Anordnung im Kreis verstanden, d.h. auf „Z“ folgt „A“. Alle fehlenden Buchstaben zusammen ergeben das Lösungswort; dieses wird zur Belohnung illustriert.

### **Spiele zu Lautanalyse und Synthese-Prozessen**

- Reimquartett  
In dem Spiel REIMQUARTETT sollen Reimquartette oder Reimtrios gefunden werden. Gegeben wird eine Buchstabenreihe, deren erster fehlender Buchstabe immer wieder ausgewechselt werden kann, um möglichst vielen Bedeutungen auf die Spur zu kommen. Bei richtiger Wahl erscheint das entsprechende Bild als ein Teil eines Reimquartetts oder Reimtrios. Die Bilder werden gesammelt, bis das Quartett oder das Trio komplett ist. Insgesamt gibt es 24 Spiele, die in der Menüleiste ausgewählt werden können.
- Reimbilder  
Beim diesem Spiel soll das Kind zu einem von 5 Wortbildern unter 10 Lautbildern die Reimentsprechung finden. Wird das richtige Reimwort gefunden, erscheint dieses als Bildausschnitt eines Szenenbildes, das sich zum Schluss vervollständigt.
- Fahrende Buchstaben  
In FAHRENDE BUCHSTABEN soll mit vorgegebenen Buchstaben ein Wort zusammengestellt werden. Eines der vier gezeigten Bilder stellt das Lösungswort dar. Die Buchstaben sind in der gewünschten Reihenfolge weg zu klicken; sie erscheinen dann unten im Bildschirm. In der hellblauen Menüleiste am oberen Bildrand kann unter Inhalt das semantische Feld gewählt werden, mit dessen Wörtern gespielt werden soll.

### **Spiele zum Lese- und Sinnverständnis**

- Wörtersuche  
In diesem Spiel soll mit Hilfe von angebotenen Silben ein richtiges Wort geschrieben werden. Die Silben werden angeboten, sobald in dem schwarzweißen Bild die Stelle angeklickt wird, wo aus dem Maus-Zeiger eine Hand wird - dann soll das Wort gefunden werden. Ist das gelungen, wird die Stelle farbig. In jedem Bild muss acht Mal etwas gefunden werden. Sind alle Wörter geschrieben, wird das ganze Bild farbig. In den fünf Themenbereichen Afrika, Bauernhof, Zirkus, Wald und Meer wird Wortmaterial mit ein-, zwei oder dreisilbigen Wörtern angeboten. Auch hier geht es darum, die angebotenen Silben und/oder

Wörter ganz genau zu erfassen unter einer Anzahl von ähnlichen kombinierten Buchstabenvariationen.

- Merkspiel

Im MERKSPIEL besteht ein Paar aus einer Bildkarte und einer passenden Wortkarte. Hier geht es um das systematische Lesen. Die Aufgabe ist, möglichst viele Paare in möglichst kurzer Zeit zu finden. Beim Aufdecken der Bildkarte wird das passende Wort gesprochen. Die abgeräumten Paare werden unten auf der Leiste als Smileys für jeden der zwei Spieler gesammelt. Ein Spiel besteht aus zwei Durchgängen. In der hellblauen Menüleiste am oberen Bildrand kann gezielt eine Lautgruppe ausgewählt werden.

- Blitz-Wörter

In BLITZ-WÖRTER geht es um das simultane und schnelle Lesen. Es ist ein schwarzweißes Suchbild zu sehen. Dazu wird ein Wort "eingeblickt", das gelesen werden muss. Dann soll das Lösungsbild dazu gefunden und angeklickt werden. Ist es richtig, wird die Sache farbig. Jedes Bild hat acht Rätsel. Sind sie alle gelöst, wird das ganze Bild farbig. In der Menüleiste kann die Blitzzeit für das Wort eingestellt und dem Kind angepasst werden.

Die Systemvoraussetzungen für das Programm sind folgende

- Windows-PC
- Pentium Prozessor ab 133 Mhz
- 32 MB rAM
- 4x CD-ROM
- 16 Bit Farben bei 800x600 Bildpunkten
- Soundkarte

## 3.4 Lernserver

### 3.4.1 Übersicht

Lernserver	
Ziel	individuelle Förderung des Schriftspracherwerbs.
Zielgruppe	Schüler/innen ab Mitte/Ende 1. Klasse bis zur 6. Klasse.
Förderung	Das Lernprogramm erstellt einen individuellen Förderplan für die Klasse und Schüler, der die notwendigen Förderschwerpunkte aufzeigt.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Für Kinder mit Rechtschreibproblemen.
Besonderheiten	Neue Medien verwenden, um das Kind gezielt zu fördern. Konzept: Test, Diagnose und Förderung Beruht auf der Münsteraner Rechtschreibanalyse Computergestütztes Klassenleistungsprofil für jede Klasse
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Schüler können sich online Anmelden und ein kostenloses Portal einrichten. Im Portal sind Diagnosebögen für die betreffende Klasse hinterlegt. Nach der Durchführung des Tests werden die Testdaten im Portal eingegeben. anschließend sind dort Klassenleistungsprofil u. Förderpläne abrufbar. 1. Test: Münsteraner Rechtschreibanalyse(MRA) und Lernserver-Lesetest(TeDeL) 2. Diagnose: Auswertung mit Leistungsprofil und Förderplan für jeden Schüler. 3. Förderung: individuelles und/oder Gruppenfördermaterial
Schwerpunkte	individuelle Förderung des Schriftspracherwerbs
Kontakt	Prof. Dr. Friedrich Schönweiss u. Team Mail: <a href="mailto:info@lernserver.de">info@lernserver.de</a> Tel. 0251 8328409 Fax. 0251 8321206
Link	<a href="https://www.lernserver.de/">https://www.lernserver.de/</a>

### 3.4.2 Beschreibung des Programms

Der Lernserver bietet individuelle Rechtschreibförderung und sinnvolle Hilfestellungen zum Lesen auf Grundlage einer differenzierten Fehleranalyse.

Ob zuhause, im Schulunterricht, in der außerschulischen Nachhilfe oder in der Lerntherapie – auf Basis dieses wissenschaftlich fundierten Konzepts wurden seit 2003 die Leistungen von über 600.000 Kindern und Jugendlichen diagnostiziert, wovon rund 325.000 Unterstützung benötigten. Ihnen konnte mithilfe der effektiven Lernserver-Fördermaterialien nachhaltig geholfen werden.

Das „Herzstück“ des Lernservers ist die Münsteraner Rechtschreibanalyse (MRA) und die darauf aufbauende individuelle Förderung. In drei einfachen Schritten zum nachhaltigen Erfolg:

1. Durchführung eines handschriftlichen Lückendiktats (ca. 30 - 45 Minuten) und Übertragung der falsch geschriebenen Wörter in das Onlinesystem. Die Eingabe der Fehlschreibungen durch das Lernserver-Team ist in den Elternpaketen kostenlos enthalten. Schulen und Fördereinrichtungen können diese Option dazu buchen oder die Eingabe selbst vornehmen.
2. Erstellung der differenzierten Diagnose. Das Ergebnis wird in einem ausführlichen Leistungsprofil veranschaulicht, das exakt die Fehlerschwerpunkte und Unsicherheiten der Schülerinnen und Schüler s aufzeigt. Ergänzend steht eine quantitative, normierte Einordnung der Leistung zur Verfügung, u.a. hinsichtlich der Schulform.
3. Unmittelbare Erstellung von individuellem, abwechslungsreichem Fördermaterial

Da die Übungen für jeden Schülerinnen und Schüler individuell ermittelt werden, sind sie genau auf dessen Fähigkeiten und Bedürfnisse zugeschnitten. Ob viele oder weniger Fehler, LRS, Legasthenie, Verständnisschwierigkeiten, Unsicherheiten, Migrationshintergrund: Jeder Lerner erhält das Material, das er braucht – motivierend und auf dem neuesten Stand der wissenschaftlichen Forschung.

Darüber hinaus bietet der Lernserver u.a. an:

- Elternpakete für die Förderung zuhause
- ein kostenloses Screening für alle Schulen (Auf Basis eines Lückendiktats wird für jeden Schülerinnen und Schüler gratis eine normierte Kompaktdiagnose zu seiner Rechtschreibleistung erstellt.)
- Übungshefte zur Rechtschreibung für die diversen Klassenstufen in Printform
  1. Primo – Erstes Lesen und Schreiben (nach ca. 5 Monaten Unterricht)
  2. Fördermappen (ab Klasse 2)
  3. Themenhefte (ab Klasse 5)

- den Lese-Test (TeDeL) zur Diagnose und Förderung der Lesekompetenz
- erfolgssicheres Lesenlernen mit der Speedy-Reihe
- spezielle Förderangebote für Jugendliche
  - a. Online-Test und individuelle Förderung (in Schulen und außerschulischen Einrichtungen)
  - b. Lernserver-Paket 7+ (Test und Förderung für zuhause)
  - c. Kompakter Rechtschreiblehrgang (Fördersequenzen für leistungsstärkere Schülerinnen und Schüler)
- didaktische Handreichungen
- Fortbildungen
- Unterstützung beim Englischlernen
- motivierende Lernhilfen aller Art

### **Unterstützung für die Lehrkraft**

Für die Bereiche Rechtschreibung und/oder beim Lesen bietet das Programm Computergestützte, sorgfältig ausdifferenzierte Testanalysen und darauf aufbauende passgenaue Fördermaterialien – entweder für die einzelnen Schülerinnen und Schüler oder für eine ganze Gruppe – nehmen Ihnen einen Großteil der Arbeit ab. Dadurch werden Sie in die Lage versetzt, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, nämlich Ihre Schülerinnen und Schüler zu einem erfolgreichen Schriftspracherwerb zu führen.

### **Förderung Lesen**

Gerade in unseren digitalen Zeiten zählen Schreiben und Lesen zu den zentralen Bausteinen einer modernen Allgemeinbildung. Ähnlich wie bei der Rechtschreibung gilt auch für das Lesen, dass sich Erfolge umso rascher und sicherer einstellen, je früher und präziser die jeweiligen Stärken und Schwächen erkannt werden. Deshalb freuen wir uns sehr darüber, Ihnen neben den bewährten Angeboten zur Rechtschreibung nun auch für den Bereich des Lesens eine gezielte individuelle Förderung zur Verfügung stellen zu können.

Mit dem neuartigen Lernserver-Lesetest (TeDeL) erhalten Sie die Möglichkeit, die Dekodierungsfähigkeit des Kindes zu überprüfen.

Zusätzlich wird auf Grundlage des Testergebnisses auch eine servergestützte Zusammenstellung passgenauer Lese-Materials zur Verfügung gestellt. Die Unterlagen sind sowohl für leistungsschwache als auch für leistungsstärkere Kinder geeignet.

**Folgende Varianten werden für den TeDeL-Lesetest bereitgestellt:**

Hierfür gibt es drei Varianten, die sich folgendermaßen aufteilen:

1. Individualisierte Förderung im Lernserver-Portal  
In Ihrem Portal können Sie über selbst gebuchte Kontingente für jeden Test das jeweilige Fördermaterial bestellen. Dies ist entweder personalisiert in digitaler Form (PDF) möglich oder aber in Printform.
2. Paketangebot mit Freischaltcode  
Für Institutionen gibt es ein Gesamtpaket, das sämtliche Materialien in Printform bereithält, deren Einsatz laut Förderplan möglich wäre. In Verbindung mit diesem Gesamtpaket wird ein Freischaltcode bereitgestellt, mit dem ohne weitere Kosten sowohl die "Ausführliche Auswertung" von bereits erfolgten TeDeL-Diagnosen durchführbar als auch die darauf aufbauenden individuellen Förderpläne abrufbar sind.
3. Das Rundum-sorglos-Lesepaket für Eltern  
Für Eltern gibt es neben den Paketen zur Rechtschreibförderung auch ein „Rundum-sorglos-Paket“ zur Leseförderung.

### 3.4.3 Bedienung des Programms

Die Anmeldung für den Lernserver ist nur online möglich unter folgender Homepage:

Link für die Homepage: <https://www.lernserver.de/>

Link für die Registrierung: <https://portal.lernserver.de/index.php?mod=register>

**Neuen Account anlegen**

Hier haben Sie die Gelegenheit, selbst ein Lernserver-Portal für Ihre Einrichtung anzulegen. Bitte prüfen Sie vor Ihrer Anmeldung, ob Ihre Einrichtung bereits über ein Lernserver-Portal verfügt. Das Team des Lernservers hilft Ihnen in diesem Fall gerne weiter, ein bestehendes Portal anzupassen.

**Bitte klicken Sie auf den zutreffenden Link und lesen Sie die dann folgenden Informationen bitte gründlich:**

>>Account für Schulen  
>>Account für sonstige Einrichtungen  
>>Account für Eltern (Elternbrief/Elternpaket)

Accounttyp	Daten	Anschrift
<b>Art der Einrichtung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Private Nutzung (Eltern)</li> <li><input type="radio"/> Grundschule</li> <li><input type="radio"/> Hauptschule</li> <li><input type="radio"/> Realschule</li> <li><input type="radio"/> Gymnasium</li> <li><input type="radio"/> Gesamtschule</li> <li><input type="radio"/> Förderschule</li> <li><input type="radio"/> Waldorfschule</li> <li><input type="radio"/> Montessori-Schule</li> <li><input type="radio"/> Privatschule</li> <li><input type="radio"/> Sonstige</li> <li><input type="radio"/> Nachhilfe</li> <li><input type="radio"/> Lerntherapie</li> <li><input type="radio"/> Ausbildung</li> <li><input type="radio"/> Behörde</li> </ul>		Bitte wählen Sie aus, wofür Sie den Account verwenden möchten. Für ein Elternportal wählen Sie bitte <b>Private Nutzung</b> . <b>Achten Sie bitte sorgfältig auf Ihre Auswahl!</b>

### Das Portal

Das Portal bildet den Dreh- und Angelpunkt bei der Arbeit mit dem Lernserver. Hier werden alle notwendigen Daten eingegeben, verwaltet und verarbeitet (z.B. Kinder, Schülerinnen und Schüler, Klassen, Benutzer, Gruppen, Tests usw.).

Jedes Portal ist individuell auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten. So können beispielsweise für Schulen und Fördereinrichtungen erweiterte Funktionen genutzt werden. Ebenso gibt es Funktionen, die nur im Elternportal Anwendung finden.

Nachfolgend finden Sie einige Beispiele dafür, welche Funktionen in welchen Portalen aktiviert sind. Legende: Sch=Schulen, F=Fördereinrichtungen, E=Eltern

Link: <https://portal.lernserver.de/>

The screenshot shows the login interface of the Lernserver. At the top, there is a navigation bar with links for 'Datenschutz', 'Anmelden', 'Registrieren', 'Website', and 'Hilfe'. The main heading is 'Anmeldung'. Below the heading, there is a message: 'Neu beim Lernserver? >>hier registrieren oder >>hier den Auth-Code(1)N Ihres Elternbets eingeben.' There are three tabs: 'Kennung', 'Auth-Code/PIN', and 'Hilfe'. The 'Kennung' tab is active. The form contains two input fields: 'Anmeldekennung' and 'Passwort'. Below the password field is a link for '[Passwort vergessen?]'. At the bottom of the form is an 'Anmelden' button. A small icon and text at the bottom of the page indicate 'SSL-verschlüsselte Übertragung wird genutzt!'.

## Kosten für die Nutzung des Lernservers

Bezüglich der Kosten wurde vom Lernserver-Verlagsteam eine Übersicht über die Kosten erstellt, die bei der Nutzung des Systems für die Kernleistungen (Diagnose, Förderung, Förderbuch) anfallen. Dabei ist zu beachten, dass es sich um verschiedene Möglichkeiten handelt: Jede Schule kann für sich auswählen, welche Bestandteile sie benötigt. Generell werden beim Lernserver Kontingente angeboten. Somit können Kontingente für eine Diagnose, eine Förderung oder ein Förderbuch erworben werden. Einmal gekaufte Kontingente sind nicht umschreibbar, da sie immer nur genau die angegebene Leistung ermöglichen.

Zusätzlich zu den einzelnen Kontingenten werden Kombination verschiedener Leistungen angeboten, z.B. Komplettpakete, Klassenlizenzen oder Elternpakete.

Für Schulen wiederum wurde zusätzlich die Möglichkeit geschaffen, sich kostenlos einen Überblick über den Leistungsstand einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern zu verschaffen. Dieses Screening-Angebot finden Schulen in ihrem Lernserver-Portal.

Alle Leistungen können über den Shop des Lernserver-Verlags bezogen werden. Die Kontingente für Diagnosen, Förderungen und Förderbücher sind von Schulen und Förderereinrichtungen schnell und unkompliziert selbstständig über das Portal buchbar.

### Diagnose mit der Münsteraner Rechtschreibanalyse (MRA)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Kontingent zur Durchführung <i>einer</i> vollständigen <b>Rechtschreib-Diagnose</b> mit der Münsteraner Rechtschreibanalyse (MRA), gültig für alle Tests. Druckvorlagen der Tests sowie die Anleitungen zur Testdurchführung und Eingabe finden Sie innerhalb Ihres Portals. Nach der Analyse der Eingaben sind die wichtigsten Ergebnisse in Form eines normierten Leistungsprofils mit integrierter Ampelfunktion online abrufbar.</p> <p>Die Diagnose ist Voraussetzung für das Erstellen der Fördermaterialien.</p>	12,00 EUR	8,00 EUR	3,50 EUR

### Individuelle Online-Förderung (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Kontingent für die Erstellung <i>einer</i> individuellen <b>Rechtschreib-Förderung</b> auf Basis einer bereits durchgeführten <b>Rechtschreib-Diagnose mit der Münsteraner Rechtschreibanalyse (MRA)</b>.</p> <p>Die Förderung beinhaltet u.a. Arbeitsblätter mit Lösungen, Erklärungen, Fördervorschlägen, Wortlisten und Spiel-Ideen. Sie können die Dokumente zwei Jahre lang online abrufen und nach Bedarf ausdrucken.</p>	38,00 EUR	19,50 EUR	12,00 EUR

## Gruppen-Onlineförderung (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Kontingent für einen <b>Gruppen-Förderplatz</b> pro Kind (unabhängig von der Gruppengröße).</p> <p>Neben der individuellen Diagnose und Förderung bieten wir vor allem Schulen die Möglichkeit an, sinnvolle (Klein-)Gruppen zu bilden und die Kinder, die sich innerhalb einer Gruppe befinden, mit dem gleichen Material zu fördern.</p> <p>Voraussetzung ist für jedes Kind der Lernserver-Rechtschreibtest (MRA) und die daraus resultierende Standard-Diagnose.</p> <p>Für sehr leistungsschwache Schüler und für außerschulischen Förderung empfehlen wir jedoch unbedingt das individuelle Übungsmaterial!</p> <p>Das Material für eine Fördergruppe wird in Ihrem Lernserver-Portal zum Download zur Verfügung gestellt. Optional können Sie die Übungen auch gegen Aufpreis als ausgedrucktes Förderbuch erhalten (siehe unten).</p> <p><b>Bitte beachten Sie:</b> Für <i>jedes</i> Kind einer Gruppe ist ein Kontingent für den Gruppen-Förderplatz notwendig.</p>	15,00 EUR	15,00 EUR	4,00 EUR

## Individuelles Förderbuch (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Mit dem individuellen Förderbuch bekommen Sie alle Unterlagen (Leistungsprofil, individuelle Fördermaterialien) sinnvoll sortiert in <i>ausgedruckter</i> Form zugeschickt.</p> <p>Bitte beachten Sie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das Förderbuch kann erst nach der Testung und nach Durchführung einer individuellen Online-Förderung gedruckt werden (beides ist kostenpflichtig).</li> <li>2. Für 29,90 € erwerben Sie ein Kontingent für den DOPPELSEITIGEN Druck. Sie können jedoch zusätzlich die Option „EINSEITIGER Druck“ zum Aufpreis von 5 € wählen.</li> <li>3. Die Preise gelten auch für ein ausgedrucktes Gruppen-Förderbuch.</li> </ol>	29,90 EUR	29,90 EUR	29,90 EUR

## Eingabe der Testdaten

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Eingabe der Testdaten durch das Lernserver-Team. Sie schicken die ausgefüllten Testbögen an unsere Adresse, und wir übernehmen die Eingabe der Fehlschreibungen für Sie. (Der Preis gilt für einen Test.)</p>	2,00 EUR	2,00 EUR	2,00 EUR

### Klassenlizenz "Gruppenförderung Standard" (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Nur für öffentliche Schulen! Der Festpreis der Klassenlizenz „Gruppenförderung Standard“ gilt <i>ein</i> Jahr lang für <i>eine</i> Schulklasse mit maximal 30 Kindern und umfasst folgende Leistungen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rechtschreibtests der MRA für die entsprechende Stufe (als PDF zum Download)</li> <li>2. Individuelle Testauswertungen für die ganze Klasse (max. 30 Schüler)</li> <li>3. Kontingente für die Lernserver-Gruppenförderung mit beliebig vielen Teilgruppen (und die Zusammenstellung der Gruppen durch das LS-Team)</li> </ol>			129,00 EUR

### Klassenlizenz "Gruppenförderung Komfort" (Rechtschreibung)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Nur für öffentliche Schulen! Der Festpreis der Klassenlizenz „Gruppenförderung Komfort“ gilt <i>ein</i> Jahr lang für <i>eine</i> Schulklasse mit maximal 30 Kindern und umfasst folgende Leistungen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rechtschreibtests der MRA für die entsprechende Stufe (als PDF zum Download)</li> <li>2. <b>Eingabe der Testergebnisse durch das Lernserver-Team</b></li> <li>3. Individuelle Testauswertungen für die ganze Klasse (max. 30 Schüler)</li> <li>4. Kontingente für die Lernserver-Gruppenförderung mit beliebig vielen Teilgruppen (und die Zusammenstellung der Gruppen durch das LS-Team)</li> </ol>			179,00 EUR

### Diagnose Lernserver-Lesetest (TeDeL)

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Kontingent für die Durchführung <i>einer</i> Lese-Diagnose mit einem TeDeL-Test. Das Kontingent ist für jede Teststufe nutzbar. Druckvorlagen der Tests sowie die Anleitungen zu Testdurchführung und Eingabe finden Sie innerhalb Ihres Portals. Nach Analyse der Leseleistungen sind die wichtigsten Ergebnisse in Form eines normierten Leistungsprofils mit integrierter Ampelfunktion online abrufbar.</p>	2,50 EUR	2,50 EUR	2,50 EUR

### Individuelle Förderung (TeDeL) - PDF

	Regulär*	Koop.*	Schulen*
<p>Kontingent für die Erstellung <i>einer</i> individuellen Förderung auf Basis einer vorhandenen TeDeL-Diagnose.</p> <p>Die Fördermaterialien stehen Ihnen teilweise direkt nach Anforderung als Download im PDF-Format (Druckvorlage) zur Verfügung. Bestimmte Produkte, wie z.B. Bastelvorlagen, werden Ihnen ggf. per Post zugeschickt.</p>	25,00 EUR	25,00 EUR	25,00 EUR

## 3.5 Lesefit

### 3.5.1 Übersicht

Lesefit	
Ziel	Besser konzentrieren, ausdrucksvoller, schneller und fehlerfreier lesen, mehr verstehen.
Zielgruppe	Jahrgangstufen 3 und 4 und für den Einsatz zuhause.
Förderung	Lesefreude, Lesefertigkeit, Konzentration
Anwendbar bei folgenden Problemen	Leseschwierigkeit und mangelnder Lesefreude.
Besonderheiten	Modifikation/Anpassung der Töne und Bestenliste nach Eingabe eines Passwortes durch Lehrkraft möglich, Überblick über Ergebnisse in einzelnen Bereichen verfügbar, unterschiedliche Schwierigkeitsstufen mit Farben gekennzeichnet Augengymnastik und Konzentrationstraining, Fehlerfreies und ausdrucksvolles Lesen, Schneller und besser lesen, Das Gelesene verstehen.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Name auswählen bzw. mit Name neu anmelden. Trainingsbereich wählen. Spiel wählen (Schwierigkeitsgrad wird mit Farben gekennzeichnet). Auf "zurück" klicken, um neuen Bereich zu wählen. Zum Beenden des Programms auf "Beenden" klicken. Optionen, Info, Tipps, Ergebnis, Beenden. Bereiche: 1. Augengymnastik und Konzentrationstraining, 2. Fehlerfreies und ausdrucksvolles Lesen, 3. Schneller und besser lesen, 4. Das Gelesene verstehen, 5. Bunte Tour
Schwerpunkte	Konzentrationstiefe und -dauer, Lesetempo, Lesegenauigkeit, Reaktionsschnelligkeit, ausdrucksvolles Lesen, Textverständnis.
Kontakt	VERITAS Kundenberatung. Telefon: +43 732 776451-2280. E-Mail: <a href="mailto:kundenberatung@veritas.at">kundenberatung@veritas.at</a>
Link	<a href="https://www.veritas.at/lesefit-cd-rom-fuer-die-volksschule-el-einzellizenz.html">https://www.veritas.at/lesefit-cd-rom-fuer-die-volksschule-el-einzellizenz.html</a>

### 3.5.2 Beschreibung

Die Lernsoftware Lesefit ist zur Förderung des Lesetrainings konzipiert worden. Ziel dieses Programms ist es die Konzentrationsfähigkeit, die Lesefertigkeit und Lesefähigkeit zu verbessern. Die Software kann im schulischen Unterricht (z. B. im Stationenbetrieb) oder zu Hause eingesetzt werden und ermöglicht der Lehrerin/ dem Lehrer und den Schülerinnen und Schüler /innen individuelle Schwerpunktsetzungen.

Das Programm entspricht den Bedürfnissen und dem Wortschatz von Kindern im Grundschulalter. Eine weitere Absicht des Programms ist den Kreislauf des Nichtlesenswollens der bedingt durch das Nichtlesenkönnen und umgekehrt ist bis zum 12. Lebensjahr zu unterbrechen. Besonders für leseschwache Schülerinnen und Schüler ist es wichtig, schon in der Grundschule mit dem Lesetraining zu beginnen.

Eine große Motivation erzielten jene Übungen, bei denen die Leistungen in eine „Bestenliste“ eingetragen werden konnten. Der Eintrag in diese Liste war im Rahmen des Netzwerkes möglich. Ebenso gut kamen jene Spielteile an, bei denen zwei Schülerinnen und Schüler /innen abwechselnd an einer Übung arbeiteten und eine Siegerin/ein Sieger ermittelt wurde.

#### Die Methoden von "Lesefit"

Mit den zahlreichen Übungen des vorliegenden Lese- und Konzentrationstrainers wird

- die Konzentrationstiefe und -dauer gefördert,
- das Lesetempo gesteigert,
- die Lesegenauigkeit verbessert,
- die Kondition der Augenmuskeln und die Reaktionsschnelligkeit verbessert,
- das ausdrucksvolle Vorlesen geübt,
- das Verstehen der gelesenen Texte gefördert.

Das Programm "Lesefit" für die Grundschule macht speziell junge Leser/innen munter. Das Lesetrainingsprogramm für Grundschülerinnen und -schüler - speziell der 3. und 4. Klasse - verbessert die Lesefertigkeit und fördert spielerisch die Freude am Lesen. Die abwechslungsreiche Übungen sorgen für motivierendes Lesetraining, diese teilen sich in folgende vier Bereiche auf:

- Augengymnastik und Konzentrationstraining
- fehlerfreies und ausdrucksvolles Lesen
- schneller und besser lesen
- das Gelesene verstehen

Fest steht, dass das Lesen einen hohen Stellenwert besitzt, wenn es um die Verteilung von Lebenschancen geht. Menschen mit Lese- und Schreibschwächen haben Probleme bei der Bewältigung des Lebensalltages:

- Sie haben geringe Chancen auf dem Arbeitsmarkt.
- Sie sind von Teilen der Gesellschaft, der Politik und Kultur ausgeschlossen.
- Sie haben keinen adäquaten Anschluss an neue Medien und Technologien.
- Sie sind in ihrer persönlichen Entwicklung eingeschränkt.

Für die Entwickler des Programms steht fest, dass die Leserin/der Leser der Zukunft ein Viel-Medien-Nutzer ist und das sich dadurch die Qualität, die Art und Weise des Lesens grundlegend verändern wird.

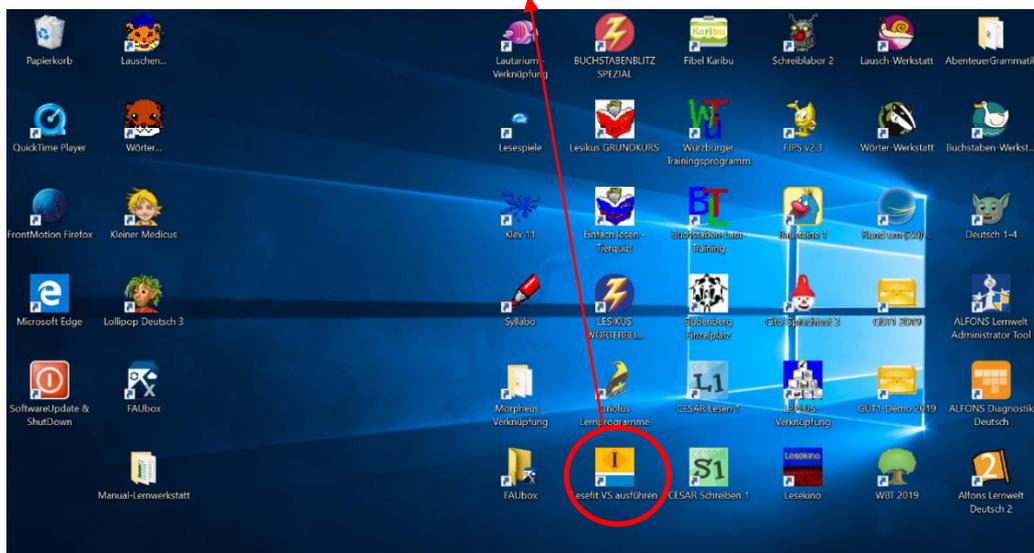
Entgegen einer oberflächlichen Betrachtungsweise müssen Kinder auch (oder gerade) im Internet-Zeitalter das Lesen lernen. Kinder verbringen heute viel Freizeit vor dem Computerbildschirm, sie sind dabei aktiver als die Generation davor, die vor dem Fernseher saß. Vor allem das Lesen ist eine Fertigkeit, die auch durch die Beschäftigung mit dem Computer gefordert und gefördert wird. Die Begeisterung für das Lesen kann natürlich nur über das Buch selbst geweckt werden. Aber ebenso sicher kann die Technik des Lesens wie Lesegeschwindigkeit, Lesegenauigkeit und Sinnentnahme mit Lernprogrammen gefördert werden.

Im Zeitalter des Information-Overflow spielen Zeitaufwand und Aufwand-Nutzen-Relation beim Lesen der Zukunft eine große Rolle. Das Navigieren und Selektieren muss trainiert werden. Das heißt:

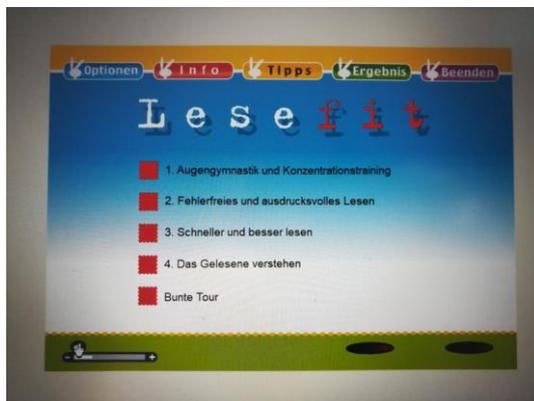
- Antizipierendes Lesen und „Querlesen“ - sich einen Überblick verschaffen.
- Selektives Lesen, Schmökern - ausgewählte Inhalte in Zeitschriften lesen.
- Konsultierendes Lesen - gezielt Informationen suchen (Internet, Sachbuch)
- Differenzierendes Lesen - sorgfältiges Erarbeiten eines Inhalts (Textstruktur erfassen, Texte in Sinnstufen gliedern, Sachinformationen erschließen, Register anlegen).

### 3.5.3 Bedienung

Zum Starten des Programms das Icon „Lesefit VS ausführen“ anklicken.



Nach dem Auswählen des Programms, öffnet sich der Startbildschirm. Bei diesem muss zu Beginn die Schülerinnen und der Schüler (Spieler) mit Namen angelegt werden. Bisher ist ein Spieler mit dem Namen FAU angelegt, der für das Üben genutzt werden kann.



Danach öffnet sich das Menü mit den zu fördernden Bereichen für das Lesen. Für den Bereich Augengymnastik und Konzentration stehen die Übungen in der linken Abbildung zur Verfügung.



Diese können entweder der Reihe nach oder entsprechenden Förderbedarf der Schülerinnen und Schüler s/Schülerinnen und Schüler in bearbeitet werden. Hierfür stehen folgende Übungen zur Verfügung:

1. Augengymnastik und Konzentrationstraining
2. Fehlerfreies und ausdrucksvolles Lesen
3. Schneller und besser lesen
4. Das Gelesene verstehen
5. „Bunte Tour“ bei dieser Sonderform wählt die Spielfigur der lustige Hase speziell für den Schülerinnen und Schüler /in aus allen Bereichen einige Übungen aus und stellt so ein buntes, cirka 20 Minuten dauerndes Programm zusammen.

Bei den einzelnen Übungen und den Schwierigkeitsgrad kann der Schülerinnen und Schüler selbst bestimmen in welcher Reihenfolge und in welchem Schwierigkeitsgrad er diese bearbeiten möchte. Bezüglich des Anforderungsniveau besteht folgende Auswahl:

- leichte Aufgaben
- Aufgaben für bessere Leser/innen
- Aufgaben für sehr gute Leser/innen

Zudem bietet das Programm folgende Tipps für die Schülerinnen und Schüler bei der Bearbeitung

- Die individuelle Auswahl der Schwierigkeitsstufen.
- Die Schülerinnen und Schüler gerecht formulierten Anweisungen zu den Aufgaben.
- Das Bereitstellen eines Übungsplan, den sich die Schülerinnen und Schüler selbst ausdrucken können (Start/Programme/Veritas/Lesefit VS).

## 3.6 Lesekino

### 3.6.1 Übersicht

Lesekino	
Ziel	lautieren von Buchstaben, sinnerfassendes Lesen, richtige Betonung beim Lesen und die Förderung der Lesefreude.
Zielgruppe	GS, Sekundarstufe I, DaF, DaZ Therapie von LRS/Legasthenie/Dyslexie, Logopädie und Sprachtherapie, GS, MS, RS, Sonderpädagogik und Förderunterricht, DaF, DaZ, Lernhilfe, Elternhaus.
Förderung	lautieren von Buchstaben, sinnerfassendes Lesen und Lernfreude.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Schwierigkeiten in: Reimen, Alliteration, Assonanz, Erkennen der Wortbetonungsmuster und der Silbenstruktur, Textverständnis.
Besonderheiten	Übungen auf Wortebene und Unterstützung beim Lesen von Sätzen und von ganzen Texten; Möglichkeit Silben nacheinander darzubieten und dabei ihre Struktur deutlich werden zu lassen. Einziges Programm mit Visualisierung der Silben; Lesetexte für verschiedenen Altersstufen und Interessenlagen; Motivierende Übungen für bisherige "Leseverweigerer"; Möglichkeit eigene Texte ins Lesekino hineinzustellen, die nach Silben analysiert und dynamisch präsentiert werden. Aufbau der basalen Lese- und Rechtschreibkompetenz im Anfangsunterricht bei SuS mit LRS und in Deutsch als Fremdsprache + zur Überwindung von Lese- und Rechtschreibschwierigkeiten. Übungen auf Wort-Ebene, Satz-Ebene und Text-Ebene.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Zum Starten des Programms das Icon auf dem Desktop auswählen. Danach auf das Start-Symbol klicken, Trainingsbereich wählen: 1. Wort-Ebene, 2. Satz-Ebene, 3. Text-Ebene. Förderungsschwerpunkt wählen. Spiel anfangen. Zum Beenden des Spiels auf dem roten Button klicken.
Schwerpunkte	Lese- und Rechtschreibtherapie auf Wort-, Satz-, und Text-Ebene + Förderung der Lesemotivation.
Kontakt	Dipl. Päd. Otto Mantler. Tel.: +43-5576-77085. E-Mail: <a href="mailto:info@lernspiel.at">info@lernspiel.at</a>
Link	<a href="http://www.lesekino.com/lesekino.html">http://www.lesekino.com/lesekino.html</a>

### **3.6.2 Beschreibung**

Das Programm Lesekino beruht auf der Silbenanalytischen Methode nach Prof. Dr. Christa Röber (PH und Uni Freiburg). Diese bilden den Hauptteil des umfangreichen Programmpakets. Hier finden Sie kindgerecht gestaltete und fein differenzierbare Lernmodule aus den Bereichen Silbenstruktur, Wortakzent, Vokalqualität, Kontrastwort-Paare, Reimwörter etc. Weiteres beinhaltet das Lesekino-Programm motivierende Lesetexte für verschiedenen Altersstufen und Interessenlagen:

Alle diese Texte sind wahlweise in silbischer Gliederung zu lesen.

Auch Ihre eigenen Texte, die Sie über die Windows-Zwischenablage in das Programm einfügen können, werden automatisch nach Silben analysiert und in vorwählbarem Tempo dargeboten. Bei allen Übungen wird der Text als zeitliche Abfolge von Silben dargeboten. Das "LESEKINO" ist das erste und bislang einzige LRS-Programm, das die Silben und deren Anschlussverhältnisse dynamisch visualisiert. Die spezielle Struktur der Schärfungswörter kommt dabei besonders zur Geltung.

#### **Der Schwerpunkt des Programms bildet das Sinnerfassende Lesen.**

Beim Erstleseunterricht springen große Entwicklungs- und Leistungsunterschiede zwischen den einzelnen Kindern ins Auge: Während die einen rasch und anscheinend problemlos beim Lesen vorwärtsschreiten, gibt es in fast jeder Klasse auch Kinder, die zwar die einzelnen Buchstaben benennen können, beim Lesen aber scheitern.

Das Problem, woran dieses Programm ansetzt ist, dass die Schülerinnen und Schüler zwar die einzelnen Buchstaben benennen kann, es aber mit der geforderten "Aneinanderreihetechnik" nicht schafft die Klanggestalt des Wortes zuverlässig und richtig zu artikulieren. Der Klang eines Wortes ist eben nicht die Aneinanderreihung unabhängiger "Buchstabenklänge" und auch nicht die Aneinanderreihung strukturell gleichgewichtiger Silben. Vielmehr bestehen deutsche Wörter aus einer betonten und – in aller Regel - einer unbetonten Silbe, und beide Silben bilden ein lautliches Kontinuum. Daher müssen die Kinder lernen, die Buchstabenreihen silbisch zu gliedern, die einzelnen Silben nach ihrer Betontheit zu beurteilen und die Silben als lautliche Einheiten zu sprechen. Nur so können sie den Sinn der Wörter ohne Raten erkennen: Wortlesen von Anfang an als sinnentnehmendes Lesen.

#### **Die Silbenanalytische Methode als Methode der Wahl in der LRS Therapie**

Die von Prof. Dr. Christa Röber (PH Freiburg und Univ. Freiburg) entwickelte Silbenanalytische Methode mit dem "Häuschenmodell". Dieses eignet sich sehr gut zur Veranschaulichung der unterschiedlichen lautlichen Gegebenheiten der Wörter und deren regelhafte Wiedergabe in unserem Schriftsystem. Die Häuserbilder helfen den Kindern beim Erlernen der Kriterien, die für die richtige Artikulation der Wörter beim Lesen entscheidend sind: Unterscheidung der betonten und der unbetonten Silbe und Erkennen,

ob in der betonten Silbe ein Langvokal oder ein Kurzvokal vorliegt. Das Bild des Hauses gibt den Kindern also Hinweise zur richtigen Aussprache der geschriebenen Wörter und befördert dadurch die Sinnentnahme beim Lesen.

### **Computergestützte Rechtschreibtherapie mit dem Programm Leseokino**

Übungen auf der Wortebene, die unmittelbar auf der Silbenanalytischen Methode nach Prof. Dr. Christa Röber beruhen, bilden die Basis der neuen CD-ROM "LESEKINO - Lesen im Rhythmus der Silben" ([www.lernspiele.at/leseokino.html](http://www.lernspiele.at/leseokino.html)). Daneben und darüber hinaus bietet das vom Grund- und Sonderschullehrer Dipl.-Päd. Otto Mantler entwickelte Programm auch Unterstützung beim Lesen von Sätzen und von ganzen Texten: Anders als auf bedrucktem Papier ist es am Computer möglich, die Silben nacheinander darzubieten und dabei ihre Struktur deutlich werden zu lassen. Das "LESEKINO" ist das erste und bislang einzige Programm, das die Silben dynamisch visualisiert. Neben Übungen auf der Wortebene zu Silbenstruktur, Wortakzent, Vokalqualität, Kontrastwort-Paaren, Reimwörtern etc. beinhaltet das Leseokino-Programm motivierende Lesetexte für verschiedenen Altersstufen und Interessenlagen:

Der Bogen reicht von bebilderten Reimgeschichten über Sachtexte und Quizfragen aus mehreren Wissensgebieten bis zu hunderten Witzen und coolen Sprüchen, die auch bisherige "Leseverweigerer" zum Lesen verlocken.

Zudem können auch eigene Texte ins Leseokino hineingestellt werden. Diese werden dann automatisch nach Silben analysiert und dynamisch präsentiert.

Dieses Programm soll sowohl den Unterricht als auch die LRS-Therapie nach der Silbenanalytischen Methode unterstützen.

### **Übungen auf der Wort-Ebene:**

Zauberhaus (Klappbuch mit Silben, Sprachausgabe u. Bildern)

Reimen sich die Wörter? (Vollreime, reiner Reim)

Fangen die Wörter gleich an? (Stabreime, Alliteration)

Hörst du in den Wörtern den gleichen Vokal? (Assonanz)

In welchem Iglu wohnt das Wort?

(Wortbetonungsmuster und Silbenstruktur erkennen)

Langvokal (loser Anschluss) oder Kurzvokal (fester Anschluss)?

In welchem Häuschen mit Garage wohnt das Wort?

(Trochäische Zweisilber als grundlegende Wortform)

Kontrastwörtern Sprachaufnahmen zuordnen

Wörter in Silbenhäuschen schreiben (auch als Arbeitsblätter)

**Übungen auf der Satz-Ebene:**

Quiz mit Fragen aus verschiedenen Wissensgebieten

Schüttelreime, Lustige und coole Sprüche

**Übungen auf der Text-Ebene:**

Hunderte Witze, geordnet nach Altersstufen

Schelmengeschichten und bebilderte Reimgeschichten

(Max und Moritz, Papa Moll, Globi)

Gedichte, Sachtexte und nicht zuletzt: Ihre eigenen Texte!

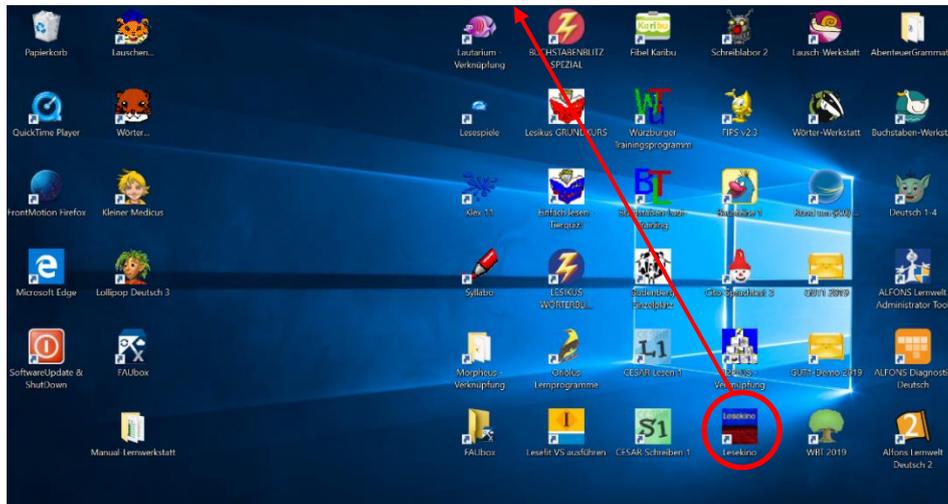
Diese werden vom Programm vollautomatisch nach Silben analysiert und den Schülerinnen und Schülern dynamisch präsentiert.

Das Programm eignet sich speziell für folgende Einsatzbereiche:

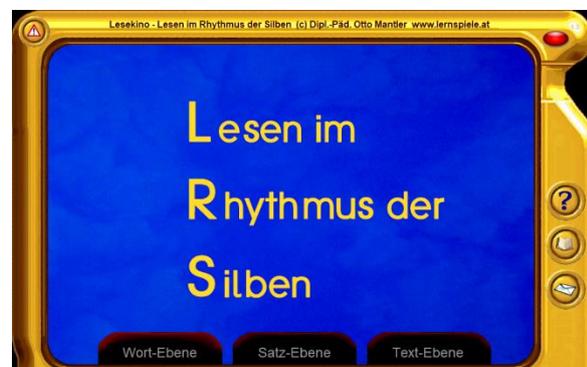
- Grundschulen
- Sekundarstufe 1
- Logopädie und Sprachtherapie
- Therapie von LRS / Legasthenie
- Sonderpädagogik
- Deutsch als Zweitsprache
- Deutsch als Fremdsprache
- Lernhilfe und Elternhaus

### 3.6.3 Bedienung

Zum Starten des Programms das Icon „LeseKino“ anklicken.



Nach dem Anklicken des Ikon, öffnet sich der Startbildschirm des Programms. Die Symbole auf der rechten Seite von oben nach unten haben folgende Bedeutung. Das erste Symbol ist zum Starten des Programms, das zweite Symbol gibt Auskunft über Fragen zum Programm, das dritte Symbol ist das Handbuch zum Programm und bei dem vierten Symbol sind Informationen und Bestellformulare zu anderen Programmen hinterlegt. Beim Auswählen des ersten Symbols öffnet sich folgender Bildschirm.



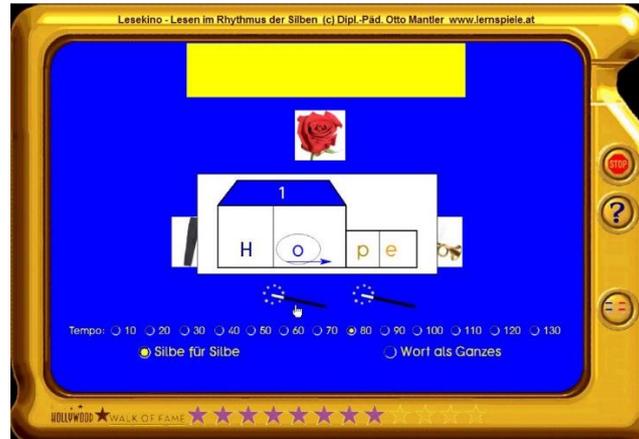
Bei diesem haben Sie die Wahl aus dem Lesen auf Wort-, Satz- oder auf der Textebene. Bei der Wortebene sind die Übungen in spezifische Bereiche unterteilt. Diese sind Hören, Hören und Lesen, Lesen, Lesen und Schreiben sowie Hören und Schreiben. Zu jedem dieser Bereiche gibt es eine Vielzahl an Übungen, mit denen dieser Bereich gefördert werden kann. Zu diesen Übungen zählen unter anderen folgende.

## Auswahl der Übungen auf Wortebene

Nach dem Programmstart klicken Sie auf den Kinosessel, der mit „Wort-Ebene“ beschriftet ist. Anschließend wählen Sie den Bereich „Hören“, indem Sie links oben auf das Ohr klicken. Schon sehen Sie die Startknöpfe aller Lernmodule, die zu diesem Bereich gehören: Beginnen Sie mit der ersten Übung: „Das Zauberhaus“:



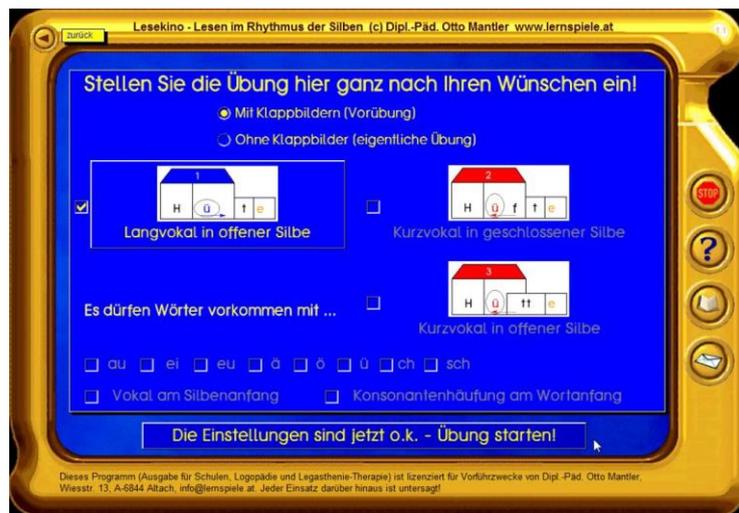
Beim Drücken der Eingabetaste wird ein Begriff (hier z.B. die Rose) bildlich dargestellt und das Wort ist über die PC-Lautsprecher zu hören. Unter dem Bild der Rose ist ein Röver'sches Häuschen zu sehen, in dem das Wort „Rose“ stehen sollte. Das Wort in diesem Häuschen hat aber ein böser Zauberer verhext: Statt „Rose“ ist darin ein ganz anderes Wort zu lesen und zu hören.



Bei unserem Beispiel hier ist es das Kunstwort „Hope“, das der Zauberer aus dem Anfang des Wortes „Hose“ und dem Ende des Wortes „Hupe“ geschaffen hat. Als wir zu dem verzauberten Häuschen gekommen sind, hat der Zauberer Reißaus genommen und dabei in höchster Eile seine beiden Zauberstäbe liegen gelassen. Das ist nun unsere Chance: Wir klicken die Zauberstäbe mehrmals an und verzaubern damit die Silben im Haus und in der Garage immer weiter – so lange, bis das richtige Wort erscheint. Sobald dann das Wort „Rose“ zu hören ist, klicken wir zur Kontrolle auf das Haus. Bei richtiger Antwort erhält es die Ampelfarbe grün und wir bekommen zur Belohnung einen Stern.

Jedes Lernmodul ist für verschiedene Leistungsstufen fein differenzierbar.

So gibt es z.B. bei der soeben beschriebenen Zauberhaus-Übung die vereinfachte Vorstufe mit Klappbildern, die sich für den allerersten Einstieg empfiehlt, um das „Spielprinzip“ unmittelbar einsichtig zu machen. Die eigentliche Übung kommt dann ohne diese Halbbilder aus. Zudem lässt sich darin einstellen, welche Art von Wörtern und welche Laute oder Buchstaben vorkommen dürfen.



### Übungen auf der Wort-Ebene:

Das Zauberhaus (Klappbuch mit Silben), Reimen sich die Wörter? (Vollreime)  
 Fangen die Wörter gleich an? (Stabreime), Iglu (Wortbetonungsmuster, Silbenstruktur)  
 Silbenhäuschen (Trochäische Zweisilber), Kontrastwörter (Sprachaufnahmen zuordnen)

### Übungen auf der Satz-Ebene:

Quiz (Tiere, Sport, ...)  
 Schüttelreime, Lustige und coole Sprüche

### Übungen auf der Text-Ebene:

Hunderte Witze, Schelmengeschichten  
 Reimgeschichten mit Bildern, Sachtexte

### Systemvoraussetzungen:

Die Software läuft auf neuesten PCs mit Windows 10 / 64 Bit ebenso gut wie auf PCs mit Windows 7, 8, Vista oder XP.

Bei der Einzelplatzlizenz läuft das Programm direkt von der CD-ROM oder vom Lernspiele-at-USB-Stick.

Die Mehrplatzlizenzen und die Schulhauslizenz sind netzwerkfähig.

## 3.7 Lesen 2000

### 3.7.1 Übersicht

Lesen 2000	
Ziel	Lesen 2000 plus Rechtschreibtrainer 4.0 hilft den Kindern beim Ausbau ihrer Fähigkeiten in den Bereichen Wortschatz, Lesen und Rechtschreiben.
Zielgruppe	Für die erste bis siebte Klasse (für GS, Sonderschulen, Logopädie) und Sprachtherapie, Therapie von LRS/Legasthenie, Sonderpädagogik, DaF, DaZ, Integrationskurse für Migranten, Lernhilfe, Elternhaus.
Förderung	In den Bereichen Wortschatz Lesen und Rechtschreiben.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Leseschwierigkeit, Lesestörung, Rechtschreibstörungen DaF/DaZ.
Besonderheiten	<p>Für den Rechtschreibtrainer stehen 1000 Übungssätze zur Verfügung. 600 bebilderte Aufgaben mit Sprachaufnahmen, Wörtern und Rätseln bilden den Grundstock aller Übungen.</p> <p>Bei der Ausgabe für Schulen kann man auch eigene Übungsaufgaben und Rechtschreibtexte verwenden und die Lernprotokolle jedes Schülers jederzeit namentlich aufrufen.</p> <p>Lesen 2000 plus Rechtschreibtrainer wurde von Otto Mantler, einem Grund- und Förderschullehrer, aus der Praxis heraus entwickelt.</p> <p>Training und Förderung in über 100 Schwerpunkten; Aufgaben können wahlweise am PC oder über ausdrückbare Arbeitsblätter gelöst werden; Texte können durch Lehrkraft an das Lernniveau des Schülers angepasst werden; fein differenzierte Übungen mit detailliertem Übungsprotokoll und einstellbar auf lautgetreues Material.</p>
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icons öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer nun die Auswahl aus verschiedenen Übungen zur Förderung der Rechtschreibung.
Schwerpunkte	Förderung der Rechtschreibung
Kontakt	Hans-Zybura Software. Tel.: +49-0521-9457 290. E-Mail: <a href="mailto:info@zybura.com">info@zybura.com</a>
Link	<a href="http://www.lesen2000.de/de/index.php">http://www.lesen2000.de/de/index.php</a>

### 3.7.2 Beschreibung des Programms

Das Ziel des Programms "LESEN 2000 plus Rechtschreibtrainer 4.0" ist, dass sich Kinder und Jugendliche massiv im Lesen und Rechtschreiben verbessern sollen. Rund 40 Lern- und Spielmodule bereiten Spaß und motivieren langanhaltend. Mit pädagogisch durchdachten Übungsformen und fein einstellbaren Schwierigkeitsgraden bewährt sich das Programmpaket in Schulen und beim Üben zu Hause. Dabei bilden 600 bebilderte Aufgaben mit Sprachaufnahmen, Wörtern und Rätsel bilden den Grundstock aller Übungen. Für den Rechtschreibtrainer stehen zusätzlich noch 1200 Übungssätze, die ausschließlich aus Grundwortschatzwörtern bestehen, zur Verfügung. Damit können Sie auf Knopfdruck und vollautomatisch zu 100 Fehlerschwerpunkten immer neue Übungen erstellen, die wahlweise am PC oder auf Arbeitsblättern zu lösen sind. Mit der Ausgabe für Schulen können Sie auch eigene Übungstexte verwenden und die nach Schülerinnen und Schüler namen gespeicherten Lernprotokolle jederzeit aufrufen. Mit pädagogisch durchdachten Übungsformen und vielfältigen Differenzierungsmöglichkeiten bewährt sich das Programmpaket in Schulen, Deutschkursen, Logopädie und beim Üben zu Hause.

Bei der Arbeit mit dem Programm entdecken die Schülerinnen und Schüler innerhalb des sprachlichen Materials Gesetzmäßigkeiten und wiederkehrende Strukturen. Im Sinne der konstruktivistischen Lerntheorie entwickeln sie dabei selbsttätig ein belastbares Regelwissen, das sie dann auch bei freien Texten erfolgreich anwenden. Statistisches Lernen ist ein grundlegender Mechanismus der Informationsverarbeitung im menschlichen Gehirn. Dabei werden aus der Flut sensorischer Daten probabilistische Regelmäßigkeiten ermittelt, was zur Strukturierung der Informationsflut beiträgt und für den (Schrift-)Spracherwerb wesentlich ist.

#### **Die Lernmodule sind in 5 große Bereiche eingeteilt:**

- Richtig schreiben
- Sprache erkunden
- Gut lesen
- Buchstaben und Laute
- Vorschul-Modus

Dadurch präsentiert sich das Hauptmenü aufgeräumt und übersichtlich. Erst wenn man einen der 5 Karteireiter im linken Bereich anklickt, werden die zugehörigen Lernmodule sichtbar. Beim Überstreichen eines Knopfs mit der Maus sieht man sogleich, welche Lernaufgaben hinter dem Spiel steckt:



### Bereich „Richtig schreiben“:

Hier stehen 12 Lernmodule zur Auswahl. Wie bei allen Lernmodulen dieser CD-ROM, können die Aufgaben direkt am PC gelöst werden. Dadurch bekommen die Schülerinnen und Schüler ein sofortiges Feedback: Bei richtiger Lösung eine kleine Belohnungsanimation und bei Fehlern gezielte Hinweise. Das konzentrierte Lernen steht dabei im Vordergrund, die Animationen werden so sparsam wie möglich verwendet. Mit den Rechtschreibtrainings-Lernmodulen kann man auch Arbeitsblätter zu über einhundert Fehlerbereichen automatisch erzeugen und ausdrucken.

Mein Name: .....

LESEN 2000 plus Rechtschreibtrainer - Arbeitsblatt zum Schwerpunkt:  
das dass

Da\_\_ ich nicht lache!

\_\_\_\_\_

Es kann schon mal passieren, da\_\_ der Lift stecken bleibt.

\_\_\_\_\_

Da\_\_ spielt doch keine Rolle!

\_\_\_\_\_

Er bekam die Auskunft, da\_\_ wir in zwei Stunden in Paris seien.

\_\_\_\_\_

Er sah auf den ersten Blick, da\_\_ da\_\_ Band geöffnet worden war.

\_\_\_\_\_

Da\_\_ Getreide, da\_\_ der Bäcker für dieses Brot nimmt, ist Weizen.

### Bereich „Sprache erkunden“:

Die 7 Lernmodule ermöglichen den Schülerinnen und Schülern entdeckendes Lernen am PC:

Dabei stehen folgende Aspekte im Vordergrund Artikel zuordnen, Wörter und Silbe für Silbenaufbau, Ordnen von Wörtern nach dem Alphabet, Kennzeichnung von kurz gesprochenen Vokalen (Schärfung), Kennzeichnung von lang gesprochenen Vokalen (Dehnung), Lücke im Satz, Wortstellung im Satz, Stolperwörter. Die genaue Beschreibung der einzelnen Lernmodule finden Sie im nächsten Kapitel dieses Handbuchs.



### Bereich „Gut lesen“:

Mit den 11 Lernmodulen dieses Bereichs verbessern die Kinder ihre Lesefertigkeit. Bei jedem Lernmodul stehen an die 600 Wörter, Rätsel, Bilder und Sprachaufnahmen zur Verfügung, und bei der Ausgabe für Schulen können Sie auch noch eigene Aufgaben ergänzen. Mit diesem umfangreichen Material, das verschiedene Sinneskanäle anspricht, wird sinnentnehmendes Lesen, Lesegeschwindigkeit, Blitzlesen, Einhalten der Leserichtung, genaues Lesen und das sprachliche Arbeitsgedächtnis trainiert. Wort- und Bildrätsel sowie Suchaufgaben sorgen für eine langanhaltende Lernmotivation und verbessern auch die Konzentrationsfähigkeit der Kinder.

### Bereich „Buchstaben und Laute“:

Mit den 9 Lernmodulen dieses Abschnitts wird die phonologische Bewusstheit und die Zuordnung von Graphemen (Buchstaben) und Phonemen (Lauten) gezielt trainiert: Aus den einzeln dargebotenen Lauten das gesuchte Wort erkennen, aus Einzellauten ein Wort zusammensetzen („sprechender Setzkasten“), Anlaut, Inlaut (Mittellaut), Auslaut (Endlaut) erkennen, den Laut dem betreffenden Buchstaben zuordnen und ein Wort aus seinen Graphemen Schritt für Schritt aufbauen. Die Übungen aus dem Bereich „Buchstaben und Laute“ werden vor allem in der Schuleingangsphase und in der logopädischen Förderung gern genutzt.

**Vorschul-Modus:**

Bei dieser Einstellung werden 11 elementare Lernmodule in ihrem Schwierigkeitsgrad noch weiter vereinfacht, so dass sie sich für Kinder auf der Vorschulstufe und im Bereich der Sonderpädagogik bestens eignen.

Die Lernziele, die auf motivierende und spielerische Weise erreicht werden, sind folgende bewusstes Hören, Begriffsaufbau, behutsame Erweiterung des Wortschatzes und Stärkung der grundlegenden Fähigkeiten für das Lesenlernen.

**Dieses Programm ist für folgende Bereiche gut geeignet:**

Grundschulen / Primarschulen / Volksschulen

Mittelschulen / Sekundarschulen / Realschulen

Logopädie und Sprachtherapie

Therapie von LRS / Legasthenie / Dyslexie

Sonderpädagogik und Förderunterricht

Deutsch als Zweitsprache (DaZ)

Deutsch als Fremdsprache (DaF)

Integrationskursen für Migranten

Lernhilfe und zu Hause

### 3.7.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Ikon „Lesen 2000“ auf dem Desktop aus.



Nachdem das Ikon ausgewählt wurde, öffnet sich folgender Startbildschirm, die darauf links und rechts abgebildeten Symbole werde ich im Folgenden erläutern.



Die Symbole auf der linken Seite geben die Schwerpunkte der Übungen an. Der Bleistift bedeutet richtig schreiben, das Mikroskop steht für Sprache erkunden, das Buch für gut Lesen, das ABC für Buchstaben und Laute und das letzte Symbol des Kindes für den Vorschulmodus.

Die Symbole auf der rechten Seite geben Hinweise zum Programm. Mit dem ersten Symbol dem Schlüssel lässt sich das Programm starten, das Fragezeichen gibt einen eine Hilfestellung bei Fragen. Bei der Auswahl des Buchsymbols öffnet sich das Handbuch des Programms, bei dem Brief finden sie Infoblätter und Bestellformulare. Unter dem letzten Symbol der Urkunden finden Sie die Funktion Urkunden ausdrucken. Unter den Oben und unten aufgeführten Begriffen lässt sich die Klasse (Buchstaben Vorauswahl, Protokoll, Bestenliste) sowie im unteren Bereich der Wortschatz (groß, mittel, klein oder eigene Begriffsauswahl) verwalten.

### Lizenzarten und Preise des Programms „LESEN 2000 plus Rechtschreibtrainer“:

Die Privatlizenz ist für den Einsatz auf dem Rechner zu Hause bestimmt.

Für Schulen, logopädische Praxen und lerntherapeutische Einrichtungen gibt es eine eigene Ausgabe.

Beide Ausgaben enthalten alle Lernaufgaben und den kompletten Grundwortschatz.

Das bietet Ihnen die Ausgabe für Schulen, Logopädie und Lerntherapie zusätzlich:

Die Übungsprotokolle jedes Schülerinnen und Schülers werden namentlich gespeichert und können auch im Nachhinein jederzeit aus dem Programm heraus aufgerufen werden.

Exportmöglichkeit der Schülerinnen und Schüler -Arbeitsblätter, so dass Sie diese mit Ihrer Textverarbeitung (z.B. Microsoft Word, LibreOffice oder OpenOffice) nach Ihren Wünschen abändern und frei gestalten können.

Sie können im Programm auch eigene Übungsaufgaben und Texte verwenden.

Möglichkeit zu Lizenzerweiterungen oder Updates.

Lizenzarten und technische Hinweise:

Alle Lizenzarten sind zeitlich unbegrenzt gültig.

Zum Ausprobieren des Programms steht auf der Homepage [www.lernspiele.at](http://www.lernspiele.at) eine kostenlose Version zum Download bereit. In dieser gut spielbaren Kennenlernversion sind alle Lernmodule mit einer kleineren Anzahl an Übungsaufgaben enthalten. Setzen Sie diese zeitlich unbegrenzt lauffähige Kennenlernversion ruhig auch in Ihrem Schulnetzwerk ein und sehen Sie selbst, mit welcher Freude und welchem Eifer Ihre Schülerinnen und Schüler bei der Sache sind und wie sie damit ihre Fähigkeiten im Lesen und Rechtschreiben verbessern!

<b>CD-ROM LESEN 2000 plus Rechtschreibtrainer 4.0</b>	<b>EUR</b>	<b>CHF</b>
Privatlizenz für den PC oder Mac zu Hause	42	52
Ausgabe für Schulen: Einzelplatzlizenz	65	79
Ausgabe für Schulen: Mehrplatzlizenz bis 8 PC/Mac	179	219
Ausgabe für Schulen: Mehrplatzlizenz bis 16 PC/Mac	259	309
Ausgabe für Schulen: Mehrplatzlizenz bis 24 PC/Mac	329	399
Ausgabe für Schulen: Schulhauslizenz für alle PC/Mac	399	489
Ausgabe für Schulen: Verleihlizenz für Medienzentren	129	159

### Die Systemvoraussetzungen für das Programm sind folgende.

Die Software läuft sowohl unter Mac OS X als auch auf jedem PC mit XP, Vista, Windows 7, Windows 8 oder Windows 10 - auch 64 Bit!

Bei der Einzelplatzlizenz läuft das Programm ohne Installation direkt ab CD-ROM.

Die Mehrplatzlizenzen und die Schulhauslizenz sind netzwerkfähig.

Alle Details finden Sie auf <http://www.lernspiele.at/sysadmin.html>

## 3.8 Lesikus Buchstabenblitz

### 3.8.1 Übersicht

Lesikus: Buchstabenblitz	
Ziel	Dauerhafte Speicherung im Langzeitgedächtnis und schnelles Erkennen der Buchstaben Dauerhafte Abspeicherung aller Groß- und Kleinbuchstaben Dauerhafte Abspeicherung aller wichtigen Buchstabenverbindungen Schneller Abruf der Buchstaben und Buchstabenverbindungen in
Zielgruppe	Jahrgangsstufe eins und für Familien
Förderung	Buchstabenlernen schnelles Erkennen der Buchstaben und Buchstabenverbindungen Erkennen aller Groß- und Kleinbuchstaben
Anwendbar bei folgenden Problemen	Buchstaben können nicht gemerkt werden Buchstaben werden verwechselt zu langsame Erkennungsgeschwindigkeit bei den Buchstaben zu langsamer Abruf der Buchstaben aus dem Gedächtnis
Besonderheiten	spezielle Einstellungsmöglichkeiten für Lehrer und Therapeuten. Wiederholungen nach einem von Tacke entwickelten lesepsychologischen Konzept prägen sich die Buchstabe-Lautbeziehungen dauerhaft im Gedächtnis ein. Kurzeitiges Aufblitzen der Buchstaben, wobei die erste Aufblitzzeit für jeden Schüler individuell berechnet. Leistungsstands-Überprüfung: Überblick über die Buchstaben, die noch nicht beherrscht werden. Auswahl der Reihenfolge der zu übenden Buchstaben in Abstimmung mit der Fibel Auswahl der Aussprache der Buchstaben (z.B. „s“ stimmhaft oder stimmlos) Ständige automatische Berechnung der Leseleistung
genaue Beschreibung	Siehe folgende Seiten
genaue Bedienung	Siehe folgende Seiten
Ablauf	Der Schüler/in kann alleine oder mit einer betreuenden Person üben. Die Reihenfolge der Groß- bzw. Kleinbuchstaben kann individuell ausgewählt werden, indem Sie die gewünschten Buchstaben der Reihe nach anklicken. Alternativ kann auch eine von Dr. Tacke vorgegebene Reihenfolge auswählen.
Schwerpunkte	Grundprinzip des Programms sind die häufigen Wiederholungen. Auf diese Weise prägen sich die Buchstaben-Laut-Beziehungen sicher ins Gedächtnis ein. Das Programm beginnt mit dem Einüben der ersten fünf ausgewählten Buchstaben. Blitzlesen Das Programm berechnet die erste Aufblitzzeit der Buchstaben für jedes Kind individuell! So startet jedes Kind das Blitzlese-Training mit seiner persönlichen Aufblitzzeit.
Start des Programms	Auf dem Desktop das Programm Buchstabenblitz wählen. Im Anschluss einen Namen eingeben und danach Diagnose oder Training wählen. Zum Verlassen des Programms auf das Türsymbol klicken.
Passwörter	GBEL Code: PBTA-5682-3561-2115-SU-W
Laptops	Programm ist auf allen Laptops installiert
Kontakt	Dipl. Päd. Claudia Scherling Tel. 0430 6508319761 E-Mail: info@lesikus.com
Link	<a href="http://www.lesikus.com/beschreibung-buchstabenblitz/">http://www.lesikus.com/beschreibung-buchstabenblitz/</a>

### 3.8.2 Beschreibung

Die Ziele des Programms Lesikus Buchstabenblitz sind die dauerhafte Abspeicherung aller Groß- und Kleinbuchstaben und die dauerhafte Abspeicherung aller wichtigen Buchstabenverbindungen wie „au“, „ei“, „sch“, „ie“. Sowie der blitzschnelle Abruf der Buchstaben und Buchstabenverbindungen in Sekundenbruchteilen.

Mit dem Buchstaben-Blitz werden zwei grundlegende Voraussetzungen des Lesens systematisch eingeübt. Zum einen das Einprägen der Buchstaben-Laut-Beziehungen und zum anderen das schnelle Erkennen der Buchstaben.

Der Buchstaben-Blitz wurde für Menschen entwickelt, die Buchstaben nicht benennen können, Buchstaben verwechseln und zu viel Zeit brauchen, um die Buchstaben aus dem Gedächtnis abzurufen

Das Programm eignet sich für Leseanfänger im Kindergarten und Schule sowie für den Einsatz in der Schule. Dieser ist ab der 1. Schulwoche möglich, da jedes Kind in seinem eigenen Tempo üben kann. Zudem bietet es sich für ältere Schülerinnen und Schüler mit unsicherer/zu langsamer Buchstaben-Lautzuordnung sowie für Menschen mit nicht deutscher Muttersprache an.

Das Programm bietet zwei unterschiedlich Möglichkeiten für das Üben. Zum einen kann der Schülerinnen und Schüler zusammen mit einer betreuenden Person üben. Zum anderen besteht die Möglichkeit das der Schülerinnen und Schüler selbständig alleine übt. Beide Übungsarten können unabhängig voneinander durchgeführt werden.

Bei der Möglichkeit des Übens mit einer betreuenden Person erscheint folgender Bildschirm:



Der Schülerinnen und Schüler lautiert den Buchstaben, also z.B. „s“. Wenn er den Buchstaben richtig lautiert hat, klickt der Betreuer auf das grüne Häkchen. Hat der Schülerinnen und Schüler den Buchstaben nicht richtig oder gar nicht lautiert, klickt der Betreuer auf den roten Kreis. Es erscheint der nicht gekonnte Buchstabe in einem gelb umrandeten Feld. Dieses klickt der Betreuer an und die Computerstimme lautiert den darin angezeigten Buchstaben. Der Buchstabe verschwindet. Wenn die Schülerinnen und Schüler richtig lautiert haben, erscheint der nächste Buchstabe. Andernfalls

wird der vorherige Buchstabe wiederholt. Bei jedem richtigen Lautieren springt die Figur einen Schritt nach vorn. Bei einem Fehler springt die Figur wieder auf den Startpunkt zurück. Wenn die Figur das Ziel erreicht hat, ist ein Durchgang geschafft. Nun erscheint der gelbe Pfeil erneut und der Betreuer klickt ihn an. Danach geht es mit einem weiteren Durchgang am Start wieder los. Wenn ein Durchgang fehlerfrei durchlaufen wurde, wird eine der beiden kleinen Figuren unten farbig dargestellt. Sobald mit den ersten fünf Buchstaben eine bestimmte Anzahl von Wiederholungen durchlaufen ist, wird der am besten gekonnte Buchstabe aus verschiedenen Kriterien ermittelt und durch einen neuen Buchstaben ersetzt.

Förderung der Lesefertigkeit durch Gesamt-Wiederholungsübungen:

Im Laufe des Programms werden die gelernten Buchstaben systematisch wiederholt. Falls Buchstaben bei einer Wiederholungsübung nicht gekonnt werden, werden diese solange geübt, bis sie sicher aus dem Gedächtnis abgerufen werden können. Das Programm endet erst, wenn alle Buchstaben dauerhaft im Gedächtnis abgespeichert worden sind und schnell erkannt werden.

### **Die Besonderheiten des Programms**

Die Besonderheiten des Programms sind das kurzzeitige Aufblitzen der Buchstaben, wobei die erste Aufblitzzeit für jeden Schülerinnen und Schüler individuell berechnet und allmählich leistungsabhängig verringert wird. Es zielt auf eine Verbesserung der Abrufgeschwindigkeit ab. Nach einem von Tacke entwickelten lesepsychologischen Konzept prägen sich die Buchstabe-Lautbeziehungen durch viele Wiederholungen dauerhaft im Gedächtnis ein. Zu den weiteren Besonderheiten zählen:

- Systematische Wiederholungen nach einem von Dr. Gero Tacke entwickelten lesepsychologischen Konzept
- Der am besten gekonnte Buchstabe wird nach unterschiedlichen Kriterien ermittelt und durch einen neu zu lernenden Buchstaben ersetzt.
- Die erste Aufblitzzeit der Buchstaben wird für jedes Kind nach unterschiedlichen Kriterien berechnet: Jedes Kind beginnt das Blitzlese-Training mit seiner individuellen Aufblitzzeit.
- die dauerhafte Abspeicherung der Buchstaben im Langzeitgedächtnis
- das blitzschnelle Erkennen der Buchstaben in Sekundenbruchteilen
- Leistungsstands-Überprüfung: Diese ermöglicht Ihnen schnell einen Überblick über die Buchstaben, die noch nicht beherrscht werden.
- Auswahl der Reihenfolge der zu übenden Buchstaben in Abstimmung mit der Fibel
- Auswahl der Aussprache der Buchstaben (z.B. „s“ stimmhaft oder stimmlos)

- Ständige automatische Berechnung der Leseleistung: Die Übungen werden für jedes Kind individuell an die momentane Leseleistung angepasst.

## Ziele

Die Ziele dieses Lernprogramms sind die dauerhafte Abspeicherung aller Groß- und Kleinbuchstaben sowie aller wichtigen Buchstabenverbindungen wie „au“, „ei“, „sch“, „ie“. Ein weiteres Ziel ist der blitzschnelle Abruf der Buchstaben und Buchstabenverbindungen in Sekundenbruchteilen

## Diagnose

Mittels der Diagnose kann schnell festgestellt werden, welche Buchstaben Lautbeziehungen das Kind nicht beherrscht. Nach dem Klick auf den Diagnose-Button erscheint zuerst die Seite, auf der die individuellen Einstellungen vorgenommen werden.

Die Dauer der Buchstabenpräsentation (das ist die Zeit, in der ein Buchstabe zu sehen ist) erfolgt am besten automatisch: Klicken Sie auf „Aufblitzen ja“ und stellen Sie anschließend die gewünschte Aufblitzzeit in Millisekunden (ms) ein.

Wenn Sie „Aufblitzen nein“ wählen, erscheint der Buchstabe solange bis Sie auf die Zeichen  oder  klicken.



Die Diagnose durchläuft zunächst alle Großbuchstaben und danach alle Kleinbuchstaben. Anschließend erscheint folgende Protokollseite mit den noch nicht gekonnten Groß- und Kleinbuchstaben:



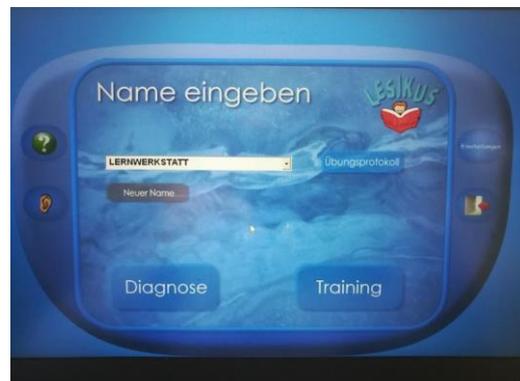
Das Ergebnis der Diagnose kann ausgedruckt werden.

### 3.8.3 Bedienung

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Lesikus Buchstabenblitz“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der folgende Startbildschirm. Bei dem Startbildschirm ist es beim ersten Mal erforderlich den Freischaltcode einzugeben (dies ist bei allen Programmen auf den Laptops bereits erledigt). Zudem ist es auf diesen Bildschirm möglich aus dem Programm Teil 1, Teil 2 oder dem Handbuch zu wählen. Sowie das Programm zu verlassen.



Bei dem Programm Teil 1 besteht die Wahl aus der Diagnose und dem Training. Zu Beginn sollen die einzelnen Funktionen erläutern.

#### Das eingeben des Namens - hierfür gibt es folgende drei Möglichkeiten:

Wenn noch kein Name eingegeben wurde:

- Schreiben Sie einen Namen in das Namenseingabefenster und klicken Sie dann „Neuer Name“ an.

Wenn schon mehrere Namen eingegeben wurden:

- Wählen Sie einen Namen aus, indem Sie auf den kleinen schwarzen Pfeil neben dem Namenseingabefenster klicken.

Wenn Sie einen weiteren Namen eingeben möchten:

- Schreiben Sie einen Namen in das Fenster und klicken Sie dann „Neuer Name“ an. Es erscheint die Frage, ob ein neuer Benutzer mit diesem Namen angelegt werden soll. Nach der Beantwortung dieser Frage mit „Ja“, durch Klick auf den JA Schaltknopf, wird die Seite mit den Einstellungen geöffnet. Hier können Sie die Übungen so einstellen wie Sie es möchten. Zudem gibt es noch folgende Symbole mit unterschiedlichen Funktionen: Beim **Fragezeichen**, können Sie die wichtigsten Anweisungen lesen. Soll eine Anweisung wiederholt werden, so genügt ein Mausklick auf das Fragezeichen.
- Beim **Ohr**, können Sie die Anweisungen anhören. Soll eine Anweisung wiederholt werden, so genügt ein Mausklick auf das Ohr.
- Bei der **Tür**, können Sie zum vorherigen Programmschritt gelangen bzw. das Programm verlassen.
- Im Bereich der **Einstellungen** können Sie zu folgenden Bereichen, die für ihr Kind passend festlegen:

**Schriftart:** Wählen Sie die Schulschrift aus, die in der Schule Ihres Kindes verwendet wird oder eine der anderen Schriftarten.

**Buchstaben-Reihenfolge:** Wählen Sie jeweils die Reihenfolge der Groß- bzw. Kleinbuchstaben aus.

**Aussprache:** Die Aussprache mancher Buchstaben bzw. Laute unterscheidet sich von Region zu Region. Hier können Sie entscheiden, welche Aussprachevariante das Kind lernen soll.

**Schriftfarbe:** Ihr Kind darf sich die Farbe aussuchen, die ihm gefällt!

In Teil 2 wird zweifarbig geübt und einfarbig wiederholt, deshalb darf sich Ihr Kind auch eine zweite Farbe auswählen.

**Figur:** Ihr Kind darf sich die Lieblingsfigur auswählen.

Die Figur kann man später zu Beginn des Übens auch noch wechseln.

**Geräusch:** Als Rückmeldung für den Schülerinnen und Schüler hüpft eine Figur von einem Startpunkt zu einem Ziel. Dabei gibt es ein Geräusch, das man hier auch ausschalten kann.

Sobald Sie die Einstellungsseite verlassen, gelangen Sie wieder zur Startseite.

### **Übungsart:**

Beim Üben kann man zwischen zwei Formen wählen:

- Der Schülerinnen und Schüler übt zusammen mit einer betreuenden Person (z.B. der Mutter).
- Er übt selbstständig.

Man kann entweder mit einer Form oder mit beiden Formen parallel üben. Beginnen können Sie mit beiden Formen. Stellen Sie dann fest, dass Schülerinnen und Schüler für eine davon nicht mehr recht motiviert ist, lassen Sie ihn nur noch mit der anderen weiterüben.

Beim Training ist es wichtig zu Beginn die Buchstaben auszuwählen, die geübt werden sollen, dies erfolgt folgendermaßen:



### Buchstaben-Reihenfolge

Wählen Sie jeweils die Reihenfolge der Groß- bzw. Kleinbuchstaben aus, indem Sie die gewünschten Buchstaben der Reihe nach anklicken. Ein ausgewählter Buchstabe erhält einen roten Rand und erscheint in der daneben stehenden Liste.

So kann in Abstimmung mit dem verwendeten Schulbuch geübt werden.

Alternativ können Sie auch eine von Dr. Tacke vorgegebene Reihenfolge auswählen.

Wählen Sie die Reihenfolge, in der die Buchstaben geübt werden sollen aus, indem Sie den gewünschten Buchstaben anklicken. Der jeweils ausgewählte Buchstabe erhält einen roten Rand und erscheint in der danebenstehenden Liste. Es müssen alle Buchstaben ausgewählt werden. Möchten Sie die Auswahl abbrechen, dann drücken Sie auf den Button „alles löschen“. Dieser wird erst aktiv, sobald sich mindestens ein Buchstabe in der Liste befindet. Um einen Buchstaben nach oben oder nach unten zu rücken, klicken Sie auf den Buchstaben in der Liste und dann auf den jeweiligen Button „nach oben“ oder „nach unten“. Die Großbuchstaben werden stets vor den Kleinbuchstaben geübt. Sie können aber auch mit den Kleinbuchstaben beginnen. In diesem Fall wählen Sie nur die Kleinbuchstaben aus. Sobald alle Kleinbuchstaben gelernt wurden, wählen Sie die Großbuchstaben aus und beginnen mit dieser Auswahl, die Sie zuvor getroffen haben. Die Buchstabenreihenfolge wird für jede Übungsart (selbständig oder mit Betreuer) getrennt festgelegt. Falls bei der Auswahl der Reihenfolge der Buchstaben die Ranschburgsche Ähnlichkeitshemmung nicht beachtet wird (diese besagt, dass lautlich oder visuell ähnliche Buchstaben zeitversetzt geübt werden müssen, weil es sonst zu einer Lernhemmung kommen kann), erkennt das Computerprogramm dies: Die Reihenfolge der Buchstaben wird beim Üben automatisch geändert. Zum Beispiel würden bei einer angenommenen Auswahl: 1. Buchstabe „e“, 2. Buchstabe „m“, 3. Buchstabe „b“, 4. Buchstabe „p“, 5. Buchstabe „s“, 6. Buchstabe „r“...die Buchstaben „b“ und „p“ nicht in einer Übungsabfolge geübt werden.

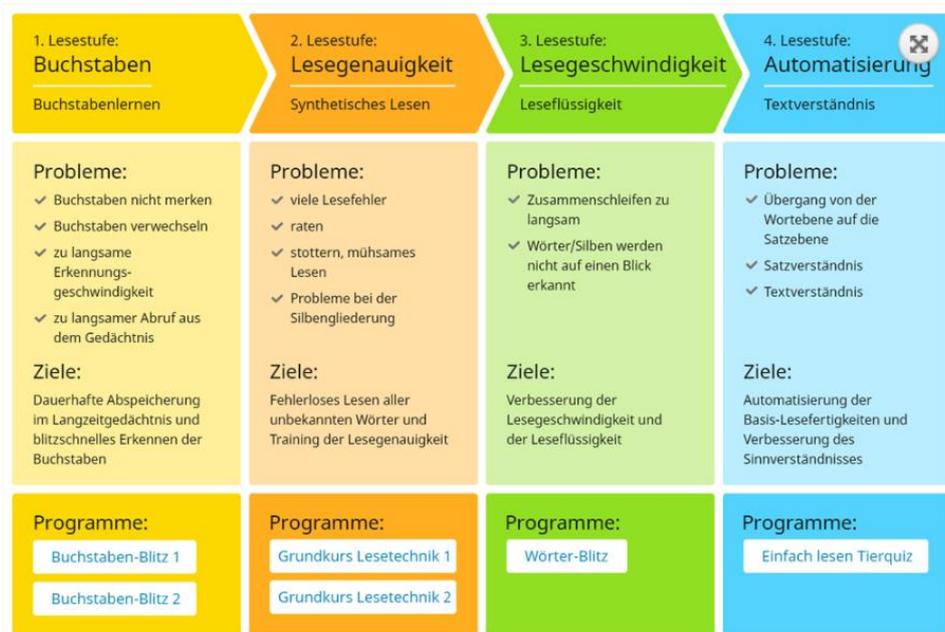
## 3.9 Lesikus Grundkurs-Lesen

### 3.9.1 Übersicht

Lesikus: Grundkurs-Lesen	
Ziel	Genaueres, flüssiges Lesen bekannter und unbekannter Wörter, Einüben und Automatisierung des synthetischen Lesens und der selbstständigen Silbengliederung.
Zielgruppe	Geeignet für alle Altersgruppen: Erwachsene, Jugendliche, Kinder Zuhause mit Eltern, mit Lehrkraft, mit Therapeuten.
Förderung	Verbesserung der Buchstabe-Laut Beziehung, Verbesserung des synthetischen Lesens.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Leseschwäche, Leseschwierigkeiten
Besonderheiten	Es kommt immer nur eine einzige Schwierigkeit hinzu; keine Animationen; Möglichst viele Übungen in möglichst kurzer Zeit; Reihenfolge der Buchstaben erfolgt nach sprachwissenschaftlichen Kriterien; Mitsprechwörter werden verwendet; Wortaufbau wird berücksichtigt; Raten ist nicht möglich; Wörter in Silben gegliedert; Schriftgröße/Schriftart/Schriftfarbe sind einstellbar; Förderung der Konzentration und Aufmerksamkeit als Grundlage für das Lesen Die Buchstabe- Lautzuordnungen, sowie die Mitlaut-Häufungen werden zuerst einzeln in Verbindung mit häufig vorkommenden Silben geübt. Intensive Übung des Zusammenlautens ("Synthetisches Lesen") mit Fantasiewörtern. Automatisierung der selbstständigen Silbengliederung.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Handbuch/Teil 1/ Teil 2. Trainingsteil wählen, Name eingeben bzw. auswählen, START-Button klicken, auf Training klicken, Übungsteil wählen. Zum Beenden des Programms auf Tür-Symbol klicken 4 Mal klicken.
Schwerpunkte	Basis-Lesefertigkeiten: Zusammenlauten und automatische Worterkennung.
Kontakt	Dipl. Päd. Claudia Scherling. Tel.: +43 (0)6508319761. E-Mail: <a href="mailto:info@lesikus.com">info@lesikus.com</a>
Link	<a href="http://www.lesikus.com/produkt/woerterblitz/">http://www.lesikus.com/produkt/woerterblitz/</a>

### 3.9.2 Beschreibung des Programms

Das Programm Lesikus Grundkurs Lesetechnik Teil 1 und 2 ist Bestandteil der individuellen Schritt-für-Schritt-Leseförderung und wurde speziell zur Steigerung der Lesegeschwindigkeit leseschwacher Kinder entwickelt.



Autor dieses Förderprogramms ist der renommierte Schulpsychologe Dr. Gero Tacke. Das Erlernen des synthetischen Lesens ist von äußerster Wichtigkeit. Denn wenn das synthetische Lesen nicht ausreichend beherrscht wird, können keine neuen Wörter „erlesen“ werden, wodurch ein selbstständiges Lesen nicht möglich ist.

Die Ziele des Programms sind:

- Genauer, flüssiges Lesen bekannter und unbekannter Wörter.
- Einüben und Automatisierung des synthetischen Lesens.
- Einüben und Automatisierung der selbstständigen Silbengliederung. Wenn man ein Wort liest, ruft man aus dem Gedächtnis seine Bedeutung ab. Dieser Zugriff ist bei Schülerinnen und Schülern, denen das Lesen schwerfällt, verlangsamt. Mit dem vorliegenden Programm wird die Zugriffsgeschwindigkeit auf die Wortbedeutungen systematisch trainiert.

Die Inhalte des Programms sind:

- Die Buchstabe-Lautzuordnungen werden zuerst einzeln in Verbindung mit häufig vorkommenden Silben geübt.
- Anschließend wird Schritt für Schritt das Zusammenlauten („Synthetisches Lesen“) mit Fantasiewörtern intensiv eingeübt. Raten ist nicht möglich.
- Schließlich wird das synthetische Lesen mit echten Wörtern automatisiert.

Es stehen folgende Übungsmöglichkeiten zur Auswahl:

- Training: Schritt für Schritt wird das genaue, fehlerfreie und mühelose, flüssige Lesen trainiert
- Letzte Übungen: Hier kann einfach und schnell mit der zuletzt gemachten Übung des Vortags fortgesetzt werden.
- Übungswortliste: Die falsch gelesenen Wörter des Trainings/der Hausaufgabe kommen automatisch in die Übungswortliste und können zusätzlich geübt werden. Wenn die Wörter 3x richtig gelesen wurden, werden sie automatisch gelöscht.
- Hausaufgaben: Mit dem Schul- und Therapeutenprogramm Lesetechnik können individuelle Übungen erstellt werden. Diese Übungen werden mittels eines USB-Sticks in das Grundkurs-Lesetechnik-Programm übertragen.

Der Grundkurs Lesetechnik verzichtet bewusst auf ablenkende Animationen. So ist die volle Konzentration auf das Einüben der Lesetechnik gegeben.

Für Spaß und Motivation sorgen:

- Sammelpass mit ausdrückbaren Stickern
- Urkunde
- Speichern der Rekorde
- Bestätigung durch Vergabe von Smileys für jüngere Kinder
- Verwendung von lustigen Fantasiewörtern

Die Durchführung des Programms

- 10 Minuten täglich sind genug! Gemäß dem Lesikus-Grundsatz: Viele Übungen in kurzer Zeit!
- 5x/Woche: Leseschwache Menschen brauchen viel mehr Übung, damit es zu einer Automatisierung kommen kann!
- Immer mit einem Partner üben, der Rückmeldung gibt, ob die Wörter richtig gelesen werden. (z.B. mit den Eltern, Geschwistern oder in der Schule mit anderen gut lesenden Schülerinnen und Schülern in Form eines Lesetandems). Das laute Lesen ist beim Erlernen und Automatisieren des synthetischen Lesens von äußerster Wichtigkeit!

### 3.9.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Lesikus Grundkurs“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der folgende Startbildschirm. Bei dem Startbildschirm ist es beim ersten Mal erforderlich den Freischaltcode einzugeben (dies ist bei allen Programmen auf den Laptops bereits erledigt). Zudem ist es auf diesen Bildschirm möglich aus dem Programm Teil 1, Teil 2 oder dem Handbuch sowie das Verlassen des Programms zu wählen.



Bei dem Programm Teil 1 wird das Lesen von Silben und Wörtern trainiert. Zudem sind an den Seitenrändern Symbole aufgeführt, die ich im folgenden erläutern werde.

- Beim **Fragezeichen**, können Sie die wichtigsten Anweisungen lesen. Soll eine Anweisung wiederholt werden, so genügt ein Mausklick auf das Fragezeichen.
- Bei der **Tür**, können Sie zum vorherigen Programmschritt kommen bzw. das Programm verlassen.
- Im Bereich der **Einstellungen**, können Sie für ihr Kind passende Einstellungen festlegen.

### Aufbau des Programms:

- Das Training besteht aus 7 Leveln (dargestellt durch Steine). Jedes Level ist in 3 Abschnitte unterteilt.
- Das Training beginnt auf einer leichten Stufe und geht Schritt für Schritt zu schwierigeren Übungen über. Für den Übungserfolg ist es sehr wichtig, die Übungen der Reihenfolge nach zu machen. Aus diesem Grund kann man immer nur die aktuelle Übung ausgewählt werden. Erst wenn diese gut geschafft wurde, gibt das Programm die nächste Übung frei.
- Für Lehrer und Therapeuten besteht zusätzlich die Möglichkeit, alle Übungen frei zu wählen.

### Es kommt immer nur EINE NEUE Schwierigkeit hinzu:

- ein neuer Schwierigkeitsgrad des Zusammenschleifens
- oder ein neuer Schwierigkeitsgrad der Silbengliederung.
- Somit werden die Kinder zu keinem Zeitpunkt überfordert!
- Zusätzlich wird die rhythmische Gliederung der Wörter in Silben eingeübt.

### Silbenübungen:

Bei jeder Übung wird immer eine Buchstabe-Laut-Beziehung besonders gut geübt. Erst wenn diese im Gehirn abgespeichert ist, wird zur nächsten Übung weitergegangen.

Die Reihenfolge der Verwendung der Buchstaben hängt vorrangig davon ab, ob sie leicht auszusprechen sind. Je dehnbarer und leichter die Buchstaben auszusprechen sind, desto leichter können sie „zusammengelautet“ / „zusammengeschliffen“ werden. Lesikus macht das Lesen lernen so einfach wie möglich!

Trainiert wird mit Fantasiensilben. Diese sind bei diesen Übungen auch gleichzeitig Silben (Wortteile), aus denen „echte Wörter“ bestehen. Weil diese Silben in „echten Wörtern“ sehr oft vorkommen, können auch unsere Wörter der deutschen Sprache schneller und flüssiger gelesen werden.

### Fantasiewörter:

Fantasiewörter (Pseudowörter) sind Wörter, die es in der deutschen Sprache nicht gibt. Das Üben mit diesen speziellen Wörtern bietet folgende Vorteile:

- Raten ist nicht möglich!
- Das Wort muss vom Anfang bis zum Ende gelesen werden!
- Das „Zusammenschleifen“ wird intensiv trainiert.

- Die Kinder können durch die Wortbedeutung nicht abgelenkt werden (z.B. durch das Wort „Ferien“ gedanklich abschweifen). Die Konzentration wird ausschließlich auf die Buchstabe-Lautbeziehung gelenkt.
- Der „innere Aufbau“ (Wortstruktur) der Wörter der deutschen Sprache wird für alle Fantasiewörter übernommen. Schrittweise wird der innere Aufbau schwieriger, so können schließlich auch komplexe, komplizierte Wörter genau und flüssig gelesen werden.
- Grundkurs Lesetechnik erstellt solange neue Fantasiewort-Übungen für das Level, auf dem sich das Kind gerade befindet, bis dieses gut gemeistert wurde. Erst dann kommt das Kind zur nächst schwierigeren Übung.

Echte Wörter:

Mit Hilfe „echter“ Wörter wird die zuvor eingeübte Lesetechnik automatisiert.

Auch hier wird die Wortstruktur komplexer und schwieriger.

Wortanzahl: 2056 (bei Teil 1)

Wortanzahl: 1822 (bei Teil 2)

Leseseite:

Die Wörter sind in der rhythmischen Silbengliederung farbig dargestellt, damit sie überschaubarer und somit leichter lesbar sind.

### **Die Systemvoraussetzungen**

Für die Verwendung der Programme ist kein Internetanschluss notwendig.

Installation am PC:

Betriebssystem: Windows Vista/7/8/10

Prozessor: 1,5 Ghz oder schneller

Hauptspeicher: mind. 1 GB

Mindestauflösung der Grafikkarte: 1024x768 Pixel

Damit Lesikus-Programme auf einem Apple-System laufen können, benötigen Sie ein Zusatzprogramm z.B. WinOnX (ab OS X 10.6). Dieses erhalten Sie im Apple-Store.

## 3.10 Lesikus Tierquiz

### 3.10.1 Übersicht

Lesikus: Tierquiz	
Ziel	Automatisierung der Basis- Lesefertigkeiten und Verbesserung des Sinnverständnis.
Zielgruppe	Für die Jahrgangsstufe drei und vier.
Förderung	Des Textverständnis, Automatisierung und Individuelle Leseförderung.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Schwierigkeiten im Übergang von der Wortebene auf die Satzebene. Sowie Schwierigkeiten im Satzverständnis und Textverständnis.
Besonderheiten	Das Programm ist als Quiz konzipiert. Das Satzlesen wird so einfach wie möglich gemacht! Viele Hilfestellungen erleichtern das Erlesen der Wörter. Es können bis zu 5 Personen gleichzeitig spielen Es wird bewusst kein Allgemeinwissen abgefragt damit alle Spieler die gleichen Chancen haben. Anpassbar an den jeweiligen Stand der Leseleistung Anzeigemodus Silben, Wörter, ganzer Text frei wählbar Schwerpunkt: unbekannte und schwierige, lange, zusammengesetzte Wörter vielseitig einsetzbar: In der Schule, in der Therapie, als Spiel mit Freunden oder mit der Familie
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Im Desktop auf das Icon Tierquiz klicken anschließend Einzel- oder Mehrspieler sowie Übung wählen. Danach Name eingeben bzw. Auswählen. Einstellungen individuell wählen: Schrift/Figur/Hintergrund/Geräusch, START-Button klicken und dadurch Spiel starten. Zum Beenden des Programms vier Mal Tür-Symbol klicken.
Schwerpunkte	schwierige, lange, komplexe Wörter
Kontakt	Dipl. Päd. Claudia Scherling. Tel.: +43 (0)6508319761. E-Mail: <a href="mailto:info@lesikus.com">info@lesikus.com</a>
Link	<a href="http://www.lesikus.com/produkt/woerterblitz/">http://www.lesikus.com/produkt/woerterblitz/</a>

### 3.10.2 Beschreibung

Mit der Software EINFACH LESEN-Tierquiz soll sichergestellt werden, dass Kinder mit basalen Leseschwierigkeiten genügend kognitive Verarbeitungskapazitäten zum sinnentnehmenden Lesen frei bekommen. Das Lesen wird so einfach wie möglich gemacht. Das Förderprogramm ist als Quiz konzipiert. Durch den Spielcharakter werden Spaß und Spannung vermittelt. Das Programm lässt sich an den Stand der jeweiligen Leseleistung des Kindes anpassen. Der Aufbau bietet Hilfestellungen zum Lesen einzelner Wörter: Durch die Einstellungsmöglichkeiten wie silbenweise, wortweise oder satzweise Darstellung, Auswahl der Schriftgröße und Schriftart, Zeilenabstand oder die Auswahlmöglichkeit der farbigen Silbengliederung können die Wörter leichter erlesen werden. Dadurch bietet sich schon frühzeitig die Gelegenheit, sich mit dem Sinn des Gelesenen auseinander zu setzen. Die Sätze weisen einfache grammatikalische Strukturen auf. Das Verständnis von geschriebenen Sätzen erfordert das Verstehen von gesprochener Sprache. Können Kinder grammatikalische Strukturen in der gesprochenen Sprache nicht verstehen, werden sie beim Lesen auch nicht erfolgreich sein. Das Förderprogramm nutzt daher in dieser Anfangsphase einfache syntaktische Strukturen, um diese zusätzliche Schwierigkeit zu kontrollieren. Zusätzlich bietet das Tierquiz genügend Möglichkeiten zur Interaktion. Die ausgewählten Sätze regen die Leser und Leserinnen an, miteinander zu diskutieren und sich dabei aktiv mit dem Gelesenen auseinander zu setzen (Nebeneffekt: auch Migrantenkinder werden dadurch mit Wortschatz und grammatikalischen Strukturen konfrontiert). Die Leser sollen neugierig gemacht werden, um so ihre Motivation, sich selbstständig weitere Informationen aus Büchern oder Internet zu suchen, zu fördern.

Das Programm einfach lesen Tierquiz ist Bestandteil der individuellen Schritt-Für-Schritt-Leseförderung von Lesikus. Mit dem lustigen, spannenden Tierquiz erfolgt der schrittweise, behutsame Übergang von der Wortebene auf die Satzebene.



Durch das Üben mit dem Programm soll das Lesen von Wörtern so einfach wie möglich gemacht werden, damit die Kinder sich auf den Inhalt des Gelesenen konzentrieren können! Hierfür lässt sich das Programm vielfältig einsetzen. Zum Beispiel:

- als „Belohnungsspiel“ am Ende einer Fördereinheit
- als Familienspiel zuhause
- im Unterricht

### **Besonderheiten des Programms:**

- anpassbar an den jeweiligen Stand der Leseleistung
- Das Satzlesen wird so einfach wie möglich gemacht!
- Viele Hilfestellungen erleichtern das Erlesen der Wörter, anpassbar an den jeweiligen Stand der Leseleistung
- Schriftgröße, Schriftart, Zeilenabstand frei wählbar
- Anzeigemodus (Silben, Wörter, ganzer Text) frei wählbar
- Silbengliederung frei wählbar
- Schwerpunkt: unbekannte und schwierige, lange, zusammengesetzte Wörter
- vielseitig einsetzbar: in der Schule, in der Therapie, als Spiel mit Freunden oder mit der Familie
- Spieleranzahl bis zu 5 Personen
- motiviert zum weiterführenden Lesen

### **Übungsarten**

Es stehen folgende zwei Übungsarten zur Auswahl:

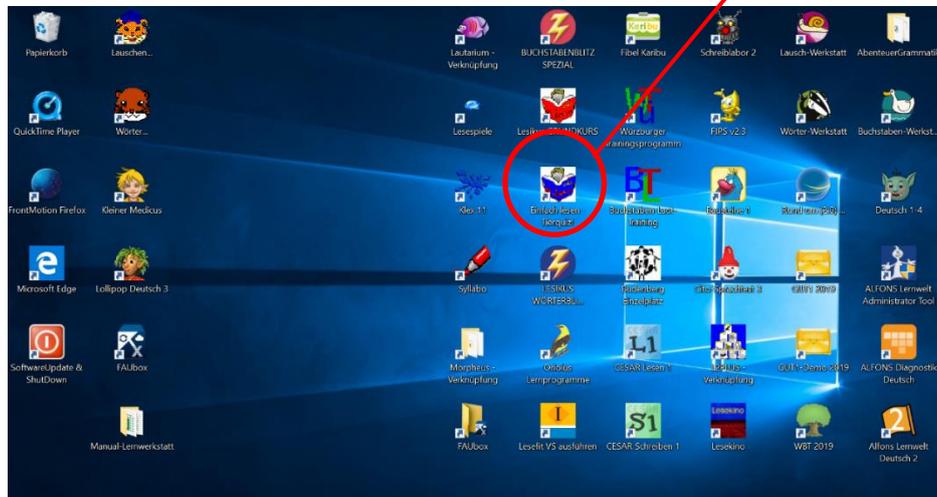
Einzelspieler – Für 30 richtige Antworten „erspielt“ sich das Kind einen Teil eines Rautebildes. Mehrere Spieler – Jeder Spieler bekommt für eine richtige Antwort einen Punkt.

### **Ablauf**

Das Programm ist als Quiz konzipiert. Es können bis zu 5 Kinder spielen. Wenn man der Meinung ist, dass der gelesene Text stimmt, wird auf „ja“ geklickt, sonst auf „nein“. Bei einer richtigen Antwort gibt es einen Punkt. Bei einer falschen Antwort kann eine Glühbirne erscheinen. Nach Klick auf die Glühbirne wird eine Erklärung gegeben.

### 3.10.3 Bedienung

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Lesikus Tierquiz“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der folgende Startbildschirm. Bei dem Startbildschirm ist es beim ersten Mal erforderlich den Freischaltcode einzugeben (dies ist bei allen Programmen auf den Laptops bereits erledigt). Bei dem Tierquiz stehen die Übungen Quiz und Puzzle sowie die Spielweise als Einzel- oder Mehrspieler zur Verfügung. Hierbei bildet das Puzzle das Belohnungssystem, da der Einzelspieler für 30 richtige Antworten ein Teil des Ratebildes erhält.



## Einstellungsmöglichkeiten des Programms:

Im Bereich der **Einstellungen** können Sie zu folgende Bereichen festlegen:  
Übungsarten



### Übungsarten

Es stehen folgende beiden Übungsarten zur Auswahl:

- ✓ Einzelspieler – Für 30 richtige Antworten „erspielt“ sich das Kind einen Teil eines Ratebildes.
- ✓ Mehrere Spieler – Jeder Spieler bekommt für eine richtige Antwort einen Punkt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

## Individuelle Anpassung des Lesestands des Kindes



### Einstellungen 1

Das Programm lässt sich an den Stand der jeweiligen Leseleistung des Kindes anpassen. Der Aufbau bietet **Hilfestellungen zum Lesen einzelner Wörter**. Schriftfarbe, Schriftart, Schriftgröße sowie der Abstand zwischen den Zeilen können ausgewählt werden.

## Texteinstellung



### Einstellungen 2

Durch die Einstellungsmöglichkeiten wie silbenweise, wortweise oder satzweise Darstellung sowie die Auswahlmöglichkeit der farbigen Silbengliederung können die Wörter leichter erlesen werden.

**Silbenweise Darstellung:** Eine neue Silbe erscheint, wenn die Leertaste oder der Button „Wort“ angeklickt werden. **Wörterweise Darstellung:** Das nächste Wort erscheint, wenn die Leertaste oder der Button „Wort“ angeklickt werden. **Textweise Darstellung:** Der vollständige Text erscheint. **Silbengliederung:** Die Gliederung in Sprechsilben erleichtert das selbständige Erlesen langer Wörter. Es kann ausgewählt werden, ob die Wörter/Sätze mit oder ohne Silbengliederung angezeigt werden.

## Einstellung des Schwierigkeitsgrades



### Schwierigkeitsgrade

Die Sätze weisen einfache grammatikalische Strukturen auf, dies erleichtert das Sinnverständnis. Der Lese-Schwierigkeitsgrad ist auswählbar. Leichter zu lesen sind Sätze mit Wörtern, die eine phonologisch (lautlich) einfache Wortstruktur aufweisen.

## Der Ablauf der Übung Tierquiz:

Das vordere Horn eines Nashorns kann die Größe einer Badewanne erreichen.



### Ablauf

Das Programm ist als Quiz konzipiert. Es können bis zu 5 Kinder spielen. Wenn man der Meinung ist, dass der gelesene Text stimmt, wird auf „ja“ geklickt, sonst auf „nein“. Bei einer richtigen Antwort gibt es einen Punkt. Bei einer falschen Antwort kann eine Glühbirne erscheinen. Nach Klick auf die Glühbirne wird eine Erklärung gegeben.

Einige Küstenseeschwalben fliegen jedes Jahr von der Arktis zur Antarktis und wieder zurück.



### Schwerpunkt

Schwerpunkt bei der Auswahl des Wortmaterials

- ✓ schwierige, lange, komplexe Wörter
- ✓ unbekannte, schwer zu lesende Wörter

Nilpferde schlagen durch ihren Mundgeruch andere Tiere in die Flucht.



Es wird bewusst kein Allgemeinwissen abgefragt. Alle Spieler haben die gleichen Chancen. **Stimmt es oder stimmt es nicht? Ja? oder Nein?** „Ein Seestern kann einen Salto schlagen.“ „Sturmvögel spucken Ihre Feinde an.“ „Im Schlaf halten Seeotter sich die Augen mit den Vorderpfoten zu.“ „Der größte Schreihals ist der Brüllaffe. Er brüllt jeden Tag bei Sonnenuntergang so laut er kann.“ „Okapis sind Langhalsgiraffen.“ „Elefantenkühe rufen durch Schütteln ihres Kopfes ihre Jungen herbei.“ „Das Kalahari-Erdhörnchen verwendet seinen Schwanz, um sich zu verstecken.“ Bei einer falschen Antwort kann eine Glühbirne mit Erklärungen erscheinen. Beispiel Erklärung Kalahari-Erdhörnchen: „Das Kalahari-Erdhörnchen verwendet seinen Schwanz als Schattenspender. Es richtet die Haare auf und hält den Schwanz über den Kopf.“ Durch die ungewöhnliche Auswahl an Fragen werden die Kinder neugierig gemacht – und fangen oft erstmals an, selbständig weitere Informationen zu diesen Themen aus Büchern oder aus dem Internet zu suchen.

## Systemanforderung:

Für die Verwendung der Programme ist kein Internetanschluss notwendig.

Installation am PC:

Betriebssystem: Windows Vista/7/8/10

Prozessor: 1,5 Ghz oder schneller

Hauptspeicher: mind. 1 GB

Mindestauflösung der Grafikkarte: 1024x768 Pixelmengen

## 3.11 Lesikus Wörterblitz

### 3.11.1 Übersicht

Lesikus: Wörterblitz	
Ziel	Steigerung der Lesegeschwindigkeit bekannter und unbekannter Wörter, Verbesserung der Geschwindigkeit des synthetischen Lesens und der automatischen Silben-/Worterkennung.
Zielgruppe	Leseschwache Kinder zum selbstständiges Üben, Üben in der Klasse und zum Üben zuhause.
Förderung	Fördert das Leselernen und das Lesetraining.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Langsames Lesen, Langsames Zugriffsgeschwindigkeit auf Wortbedeutungen.
Besonderheiten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keine Über- oder Unterforderung - durch Berechnung der jeweils erforderlichen individuellen Aufblitzzeit,</li> <li>2. Spezielle Lesehilfe nach Dr. Tacke - erleichtert leseschwachen Kindern das Lesen,</li> <li>3. Zur Verwendung kommen echte Wörter und Unsinnwörter,</li> <li>4. Steigerung der Schwierigkeit Schritt für Schritt, 5. Auswahlmöglichkeiten: Übungsdauer, Schrift, Hintergrundbild.</li> </ol> Lernspiele zum schnellen Lesen und Unterscheiden zwischen echten und erfundenen Wörtern.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Auf das Icon Wörterblitz klicken, Name eingeben bzw. auswählen. Einstellungen individuell wählen: Schrift/Figur/Hintergrund/Geräusch, START-Button klicken und dadurch Spiel starten. Zum Beenden des Programms vier Mal Tür-Symbol klicken.
Schwerpunkte	Lesegeschwindigkeit, sythethisches Lesen, automatisierte Silben-
Kontakt	Dipl. Päd. Claudia Scherling. Tel.: +43 (0)6508319761. E-Mail: info@lesikus.com
Link	<a href="http://www.lesikus.com/produkt/woerterblitz/">http://www.lesikus.com/produkt/woerterblitz/</a>

### 3.11.2 Beschreibung

Das Programm Wörter-Blitz ist Bestandteil der individuellen Schritt-für-Schritt-Leseförderung und wurde speziell zur Steigerung der Lesegeschwindigkeit leseschwacher Kinder entwickelt.



Die Ziele des Programms sind:

- Die Steigerung der Lesegeschwindigkeit bekannter und unbekannter Wörter
- Die Verbesserung der Geschwindigkeit des synthetischen Lesens und der automatischen Silben-/Worterkennung

Wenn man ein Wort liest, ruft man aus dem Gedächtnis seine Bedeutung ab. Dieser Zugriff ist bei Schülerinnen und Schülern, denen das Lesen schwerfällt, verlangsamt. Mit dem vorliegenden Programm wird die Zugriffsgeschwindigkeit auf die Wortbedeutungen systematisch trainiert.

Die Zeit, in der ein Wort zu sehen ist, wird allmählich verringert, sodass der Schülerinnen und Schüler immer schneller auf die vorhandene bzw. nicht vorhandene Wortbedeutung reagieren muss. Auf diese Weise soll die Geschwindigkeit, mit der er auf die Wortbedeutungen in seinem Gedächtnis zugreift, immer weiter verbessert werden.

Die Software ist unabhängig von Alter und Lehrwerken. Selbstständiges Üben ist möglich. Beim Üben in der Klasse werden Kopfhörer empfohlen.

## **Ablauf**

Zu Beginn wird der Übungsablauf von einer Stimme genau erklärt, damit die Schülerinnen und Schüler selbständig arbeiten können.

Das Programm blendet Wörter ein, die entweder eine Bedeutung haben (z.B. Hand) oder erfunden sind (z.B. Lorp). Bei einem echten Wort klickt der Schülerinnen und Schüler auf den grünen Button „echtes Wort“, bei einem sinnlosen Wort auf den roten Button „Unsinnwort“.

Nach einem mathematischen Algorithmus wird für jeden Schülerinnen und Schüler die individuelle Aufblitzzeit der Wörter berechnet. Anschließend beginnt das eigentliche Üben. Dabei passt sich die Zeit, in der die Wörter zu sehen sind, automatisch an die Lesegeschwindigkeit der Schülerinnen und Schülers an. Auf diese Weise werden Über- und Unterforderungen vermieden. Um den Schülerinnen und Schüler zum Üben zu motivieren, werden seine Fortschritte sichtbar gemacht. Bei jeder richtigen Reaktion springt die Figur, die unter den beiden Buttons „echtes Wort“ und „Unsinnwort“ zu sehen ist, einen Schritt weiter in Richtung Ziel. Sobald das Ziel erreicht ist, wird ein Smiley angezeigt.

Wenn der Schülerinnen und Schüler acht Smileys geschafft hat, wird ein schönes Bild als besondere Belohnung eingeblendet und im „Sammelpass“ gespeichert.

Bei einer falschen Antwort rückt die Figur einen Schritt zurück in Richtung Start. Das nicht erkannte Wort wird später wiederholt.

## **Besonderheiten:**

Keine Über- oder Unterforderung – durch Berechnung der jeweils erforderlichen individuellen Aufblitzzeiten.

Im Deutschen haben Silben eine sehr regelmäßige Struktur. Um sie zu verdeutlichen und dadurch das Lesen noch weiter zu erleichtern sind die Mitlaute am Silbenanfang und am Silbenende durch Fettdruck hervorgehoben. Anfangs werden die Silben farblich gekennzeichnet. Dadurch werden die Schülerinnen und Schüler angeleitet, Wörter beim Lesen in Silben zu teilen. Wissenschaftliche Studien zeigen, dass eine solche Strategie das Lesen erheblich verbessert. In der zweiten Hälfte des Programms erscheinen die Wörter ohne die strukturierenden Lesehilfen. Dadurch lernen die Schülerinnen und Schüler, Wörter beim Lesen selbständig in Teile zu zerlegen.

Zur Verwendung kommen echte Wörter und Unsinn-Wörter.

**Echte Wörter:** Beim Lesen echter Wörter brauchen leseschwache Schülerinnen und Schüler länger, um auf die Wörter ihres im Gedächtnis gespeicherten semantischen Lexikons (Lexikon der Wortbedeutungen) zuzugreifen.

**Unsinn-Wörter:** Weil man erfundene Wörter nicht auf einen Blick erkennen kann, erfordern sie genaues Lesen und müssen über den indirekten Lesezugangsweg (synthetisches Lesen) gelesen werden. Steigerung der Schwierigkeit Schritt für Schritt

### 3.11.3 Bedienung

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Lesikus Wörterblitz“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der folgende Startbildschirm. Bei dem Startbildschirm ist es beim ersten Mal erforderlich den Freischaltcode einzugeben (dieser wurde bei allen Programmen auf den Laptops bereits erfasst). Zudem ist es auf diesen Bildschirm möglich aus dem Programm Teil 1 oder dem Handbuch sowie das Verlassen des Programms zu wählen.



Bei dem Programm Teil 1 wird das Blitzlesen von Wörtern trainiert. Zudem sind an den Seitenrändern Symbole aufgeführt, die ich im folgenden erläutern werde:

- Beim **Fragezeichen** können Sie die wichtigsten Anweisungen lesen. Soll eine Anweisung wiederholt werden, so genügt ein Mausklick auf das Fragezeichen.
- Beim **Ohr** können Sie die Anweisungen abhören. Soll eine Anweisung wiederholt werden, so genügt ein Mausklick auf das Ohr.
- Bei der **Tür** können Sie zum vorherigen Programmschritt kommen bzw. das Programm verlassen.
- Im Bereich der **Einstellungen** können Sie zu folgenden Bereichen, die für ihr Kind passend festlegen:

### **Auswahlmöglichkeiten**

Übungsdauer, Schriften (Schulschrift Nord, Schulschrift Süd, Schulschrift Österreich, sowie alle auf dem PC installierten Schriftarten), Figur, Hintergrundbild der Level Seite, Geräusche.

### **Übersichtsseite und Übungsseite**

Hier sieht der Schülerinnen und Schüler , an welcher Stelle er sich im Programm befindet.

Es gibt 34 Lernstufen, von denen auf der Übersichtsseite jeweils 17 dargestellt werden.

### **Die Systemvoraussetzungen**

Für die Verwendung der Programme ist kein Internetanschluss notwendig.

Installation am PC:

Betriebssystem: Windows Vista/7/8/10

Prozessor: 1,5 Ghz oder schneller

Hauptspeicher: mind. 1 GB

Mindestauflösung der Grafikkarte: 1024x768 Pixel

Installation Apple-System

Damit Lesikus-Programme auf einem Apple-System laufen können, benötigen Sie ein Zusatzprogramm z.B. WinOnX (ab OS X 10.6). Dieses erhalten Sie im Apple-Store.

## 3.12 Luna

### 3.12.1 Übersicht

Luna	
Ziel	Zum frühzeitigen Erkennen welches Kind in welchen Bereichen des Lesen und Schreiben welche Fördermaßnahmen benötigt.
Zielgruppe	1. Klasse und Anfang 2. Klasse.
Förderung	individuelle Lernstandsherhebung und Förderung im Bereich Lesen und Schreiben.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Zur Lernstandserhebung in den Bereichen Lesen und schreiben. Zum Feststellen der geeigneten Fördermaßnahmen.
Besonderheiten	Basisausstattung (USB-Stick und Praxis-Handbuch) Auswertungspaket gilt für alle vier Zeitpunkte der Durchführung nach ca. 8, 16, 24 oder nach allen gelernten Buchstaben. Lernstandserhebung zu vier Zeitpunkten, automatische Auswertung. Ausgehend von den Ergebnissen: Didaktische Hinweise, Praxistipps, Fördermaßnahmen Einfache Durchführung Objektiv Kein Internet notwendig Erfolgreich erprobt in über 100 ersten Klassen
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Luna-Stick aus der Box für den Laptop nehmen und in den Laptop einsetzen, der Luna Ordner öffnet sich automatisch. In dem Ordner den Bereich Anwendung auswählen. Mit dem Namen „Lesikus“ lässt sich ein Testdurchlauf durchführen. Im darauffolgende Startmenü muss zu Beginn Namen, Klasse, Schule und Fibel festgelegt werden. Danach kann mit der Überprüfung begonnen werden diese ist in vier Bereiche unterteilt nach der Überprüfung ist eine Auswertung möglich.
Schwerpunkte	Frühzeitiges erkennen der Fördermaßnahmen in den Bereichen Lesen und Schreiben
Kontakt	Dipl. Päd. Claudia Scherling +43 (0)650 8319761 Mail: <a href="mailto:info@lesikus.com">info@lesikus.com</a>
Link	<a href="http://www.lesikus.com/produkt/luna-begleitende-lernstandserhebung-1-klasse/">http://www.lesikus.com/produkt/luna-begleitende-lernstandserhebung-1-klasse/</a>

### **3.12.2 Beschreibung des Programms**

Das Programm LUNA dient der Computerbasierte Lernstandserhebung 1. Klasse im Bereiche Lesen und Schreiben. Mit dem Programm kann zum frühestmöglichen Zeitpunkt schnell und einfach festgestellt werden, in welchen Bereichen beim Lesen und Schreiben das Kind zusätzliche Unterstützung braucht, um die nächsten Lernschritte zu bewältigen. LUNA wertet automatisch aus und liefert neben einer übersichtlichen Auswertung für die einzelnen Bereiche auch eine detaillierte Auswertung der Fehler-schwerpunkte. Ausgehend von diesen Ergebnissen werden passende didaktische Hinweise und Fördermaßnahmen vorgeschlagen. Die Durchführung findet zu 4 Zeitpunkten (nach ca. 8, 16, 24 und aller gelernten Buchstaben statt).

#### **Warum bietet sich LUNA in den Schulen an?**

Die Ausgangslage der Kinder zu Beginn der ersten Klasse ist sehr unterschiedlich. Manche lernen schneller andere brauchen mehr Zeit. Einige Kinder wurden schon intensiv im Kindergarten gefördert oder wachsen in einem lesefreundlichen familiären Umfeld auf, andere nicht. Alle Kinder wollen gerne Lesen und Schreiben lernen zumindest am Schulanfang. Später wenn das Lesen- oder Schreibenlernen mühsam und anstrengend ist oder gar nicht gelingen will, geben manche Kinder auf oder verweigern sogar das Lesen- oder Schreibenlernen gänzlich. Diejenigen Kinder, denen Teilprozesse Schwierigkeiten bereiten, brauchen unbedingt zusätzliche Hilfestellung von Seiten der Lehrer/innen. Je früher dies geschieht, desto geringer ist der Lernrückstand und desto weniger entwickeln die Kinder Sekundärsymptome wie geringes Selbstwertgefühl oder Misserfolgsorientierung. An diesem Punkt setzt das Programm an.

#### **Was ist LUNA?**

Das Programm soll ein Hilfswerkzeug für die Lehrpersonen darstellen, mit dem zu einem frühestmöglichen Zeitpunkt schnell und einfach festgestellt werden kann, in welchen Bereichen beim Lesen und Schreiben das Kind zusätzliche Unterstützung braucht, um die nächsten Lernschritte zu bewältigen.

- Das Programm soll die Lehrer/innen im ersten Schuljahr begleiten, während dieser Zeit finden 3-4 Durchführungen statt.
- Das Programm wertet automatisch aus und liefert neben einer übersichtlichen Auswertung für die einzelnen Bereiche eine detaillierte Auswertung der Fehler-schwerpunkte.
- Ausgehend von diesen Ergebnissen werden punktgenau für das jeweilige Kind passende didaktische Hinweise und Fördermaßnahmen vorgeschlagen.
- Durch ein frühzeitiges Ergreifen von Fördermaßnahmen wird einem großen Auseinanderklaffen der Leistungsschere vorgebeugt. Das Selbstwertgefühl der Kinder wird gestärkt und die Freude am Lernen erhalten.

**LUNA ist ...**

- Normiert wurden an 1200 Schülerinnen und Schüler /innen in Stadt, Kleinstadt und Landschulen
- Angepasst an österreichische Fibeln
- Unabhängig von einem Internetanschluss
- Schnell und effizient

**Das bietet das Programm**

- Eine Auswertung: für jeden einzelnen Schülerinnen und Schüler /innen, für die Klasse und für die Förderlehrer/innen mit einer detaillierten Spezialauswertung.
- Wichtige Informationen zum Lesen- und Schreibenlernen.
- Vorschläge für Fördermaßnahmen mit genauer Beschreibung, didaktischen Informationen und wichtigen Hinweisen zur Durchführung.
- Eine optimale Grundlage für Lehrer- und Elterngespräche.
- Die Daten bleiben ausschließlich bei der Person die LUNA durchführte
- Es können mit dem Programm keine Vergleiche angestellt werden, da LUNA ausschließlich dazu dienen soll, die Kinder beim Lesen- und Schreibenlernen bestmöglich zu unterstützen.

**Was kann dieses Programm nicht?**

- Das Programm ist kein standardisierter Lese- od. Schreibtest. Dies wäre zu einem so frühen Zeitpunkt nicht möglich, denn die Fibeln unterscheiden sich voneinander und verwenden zum Beispiel unterschiedliche Reihenfolgen bei der Buchstabeneinführung.
- Das Programm ist als Instrument zur Analyse der Lernstände entwickelt wurden, um effektive Tipps und geeignete Fördermaßnahmen für jene Bereiche anzubieten, die Schwierigkeiten bereiten und nicht für eine globale Vergleichbarkeit des Schriftspracherwerbs.
- Es ist kein Benotungsinstrument und darf auf keinen Fall für die Benotung herangezogen werden.
- Es ist kein Instrument zum Feststellen von Lernschwächen oder legasthenen Schülerinnen und Schüler n/innen.

### **3.12.3 Bedienung des Programms**

Das Programm lässt sich nur mit einem USB Stick durchführen. Dieser befindet sich in der Box des jeweiligen Laptops in dem Manual zu dem Programm. Nach dem Einlegen des Sticks öffnet sich der LUNA-Ordner automatisch. In diesem Ordner muss, um das Programm zu starten, „Anwendungen“ ausgewählt werden. Mit dem Namen „Lesikus“ kann ein Testlauf durchgeführt werden. Im darauffolgenden Startmenü muss zu Beginn Name, Klasse und Schule sowie die Fibel festgelegt werden. Danach kann mit der Überprüfung begonnen werden. Diese ist in vier Bereiche unterteilt nach jeder Überprüfung ist eine Auswertung möglich. Das Programm bietet folgende Vorteile:

#### **Computerbasierte Lernstandserhebung**

- Einfache Anwendung: LUNA führt Schritt für Schritt durch die Erhebung und benötigt kein Fachwissen.
- Schnelle, effiziente Durchführung: Zeitdauer ca. 15 Minuten/Kind
- Objektiv: Normierung
- 4 Durchführungszeitpunkte (nach ca. 8, 16, 24 und aller gelernten Buchstaben)

#### **Automatische Auswertung „auf Knopfdruck“ / Lesen und Schreiben**

- LUNA wertet automatisch aus und liefert neben einem informativen Kurzüberblick über der einzelnen Bereiche auch eine detaillierte Auswertung der Fehlerschwerpunkte.
- Einzelauswertung für jeden Schülerinnen und Schüler Überblick und Detailauswertung
- Klassenauswertung im Überblick und Detail

#### **Förderung mit Hilfe des ausführlichen Praxis-Buches (108 A4 Seiten)**

- So kann sofort mit einer Förderung begonnen werden.
- Didaktische Hinweise
- Informationen zum Erstlese-und Schreibprozess
- Jede Menge Praxistipps
- Fördermaßnahmen
- Übungen und Spielvorschläge

#### **Fertigkeiten und Bereiche, die überprüft werden**

- Buchstaben-Lautverbindung
- Lesegeschwindigkeit Buchstaben
- Synthesefähigkeit („Zusammenschleifen der Laute“)

- Wort-Lese Genauigkeit
- Wort-Lese geschwindigkeit
- Konsonantenhäufungen/Plosivlaute
- Leseverhalten
- Laut-Buchstabe Verbindung
- Lauttreues Schreiben
- Schreibverhalten

### **Das Erstausstattungspaket besteht aus**

- LUNA-USB-Stick mit der Lernstandserhebung
- LUNA-Praxisbuch (108 A4 Seiten)

Zusätzlich wird ein Auswertungspaket (Einzelauswertung für ein einziges Kind oder Auswertungspaket für alle Kinder der Klasse) benötigt. Ein Auswertungspaket gilt für alle 4 Zeitpunkte der Durchführung (nach ca. 8, 16, 24 und allen gelernten Buchstaben). Der USB-Stick verbleibt nach den Erhebungen im Eigentum des Käufers und kann im nächsten Schuljahr wieder mit einer neuen Klassen- oder Einzelauswertung aufgeladen werden.

### **Ablauf**

LUNA wird gemeinsam mit dem Kind im Einzelsetting durchgeführt. Alle relevanten Informationen zur Durchführung werden im Programm gegeben. Es wird kein Fachwissen benötigt. Durch ein frühzeitiges Ergreifen von Fördermaßnahmen wird einem großen Auseinanderklaffen der Leistungsschere vorgebeugt. Dies stärkt das Selbstwertgefühl der Kinder und erhält dadurch die Freude am Lernen. Die Auswertungen bieten eine optimale Grundlage für Lehrer-Elterngespräche. LUNA bietet Unterstützung beim Erstlese- und Schreibprozess, damit unsere Kinder weiterhin voller Freude in die Schule gehen.

## 3.13 Würzburger Trainingsprogramm

### 3.13.1 Übersicht

Würzburger Training Phonologische Bewusstheit	
Ziel	Den Einblick in die Lautstruktur der gesprochenen Sprache zu vermitteln. Zum Training der phonologischen Bewusstheit, Vorschul-Förderprogramm.
Zielgruppe	Vorschulkinder im Alter von 3-6 Jahren.
Förderung	Förderung der phonologischen Bewusstheit. Förderung der akustischen Diskrimination bzw. Abstraktion sprachlicher Segmente wie Wörter, Reime, Silben und Phoneme.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen in der Lautstruktur der gesprochenen Sprache sowie bei Problemen in der phonologischen Bewusstheit.
Besonderheiten	Fokus liegt nicht auf dem Lernen von Lesen und Schreiben, sondern es soll nur die Verknüpfung zwischen einem Buchstabenlaut und dem dazugehörigen Buchstabenbild vermittelt werden. Spielerische Einführung in die Buchstaben - Laut - Korrespondenzen anhand der 12 häufigsten Buchstaben unserer Sprache. Die besten Trainingserfolge insbesondere bei Risikokindern mit einem kombinierten Training der phonologischen Bewusstheit und der Buchstaben - Laut - Verknüpfung erzielt.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Dieses Programm lässt sich nur mit der CD starten, diese ist in jeder PC Box enthalten. Danach die CD in das Laufwerk einlegen, Im CD Menü TH_Start auswählen. Das Spiel Menü öffnet sich, in diesem kann der zu Übende Schwerpunkt gewählt werden. Dieses unterteilt in sechs Übungseinheiten 1. Lauschspiele ( 9 Spiele) 2. Reime (10 Spiele) 3. Sätze u. Reime ( 8 Spiele) 4. Silben ( 7 Spiele) 5. Anlaute ( 8 Spiele) 6. Phoneme (15 Spiele)
Schwerpunkte	Phonologische Bewusstheit: sprachliche Segmente wie Wörter, Reime, Silben, Phoneme Silbenanalyse und -synthese, Anlautidentifikation.
Kontakt	Bildung 3000 GmbH Markgrafenstr. 5 69234 Dielheim Mail: <a href="mailto:info@psychologie-multimedia.de">info@psychologie-multimedia.de</a>
Link	<a href="http://www.hanno-hamster.de/">http://www.hanno-hamster.de/</a>

### **3.13.2 Beschreibung des Programms**

Das Programm „Würzburger Training“ dient der Förderung der phonologischen Bewusstheit bei Vorschulkindern. Unter phonologischer Bewusstheit versteht man den Einblick der Kinder in die Lautstruktur der gesprochenen Sprache. Sie lässt sich als Bewusstheit, um größere sprachliche Einheiten wie Wörter, Silben und Reime (= phonologische Bewusstheit im weiteren Sinne) schon im Kindergartenalter beobachten, und sie zeigt sich im Schulbereich in der Fähigkeit, vorgesprochene Wörter in ihre Lautbestandteile zu zerlegen (= phonologische Bewusstheit im engeren Sinne).

#### **Förderung der Phonologischen Bewusstheit im Vorschulalter**

Eine der ersten überzeugenden Längsschnittuntersuchungen einer Arbeitsgruppe um den schwedischen Forscher Lundberg erbrachte hierzu folgende Nachweise: Die phonologische Bewusstheit ließ sich bei Vorschulkindern, die keinerlei Schriftsprachkenntnisse hatten, fördern und die so geförderten Kinder waren einer nicht trainierten Kontrollgruppe bis zum Ende der Grundschulzeit im Lesen und Rechtschreiben signifikant überlegen. In Anlehnung an dieses Programm von Lundberg hat die Arbeitsgruppe unter der Leitung von Prof. Wolfgang Schneider am Psychologischen Institut der Universität Würzburg ein entsprechendes Trainingsprogramm für den deutschen Sprachraum entwickelt. Dieses Würzburger Trainingsprogramm zur phonologischen Bewusstheit besteht aus insgesamt 57 "Sprachspielen" zu sechs inhaltlich aufeinander aufbauenden Übungseinheiten. Das Trainingsprogramm wird im letzten Kindergartenhalbjahr von Erzieherinnen durchgeführt. Es erstreckt sich über insgesamt 20 Wochen mit täglichen ca. 10-minütigen Sitzungen (Küspert & Schneider, 1999).

In der Multimediasversion 1.0 sind bereits die meisten Übungen und Spiele des WÜT in interaktive Multimediaspiele umgesetzt. Diese Version des Trainingsprogramms ist insbesondere für eine intensive individuelle Förderung einzelner (Risiko-)Kinder entwickelt worden und kann zur Unterstützung des Gruppentrainings nach dem Arbeitsbuch Hören, lauschen, lernen oder auch allein eingesetzt werden.

#### **Das Sprachprogramm zur Buchstaben - Laut - Verknüpfung**

Die Sprachspiele dieses Trainingsprogramms haben ebenfalls zum Ziel, die phonologische Bewusstheit in der Einschulungsphase anzuregen, um den Kindern die Form und Struktur der gesprochenen Sprache bewusst zu machen. Ihnen fällt es teilweise noch sehr schwer, kleine sprachliche Einheiten wie Vokale oder andere Buchstabenlaute in der gesprochenen Sprache zu erkennen. In der Schule sollen Sie dann aber recht schnell lernen, dass diese Laute von bestimmten Zeichen - den Buchstaben - repräsentiert werden und dass diese Buchstaben zu einem vollständigen Wort zusammengesetzt werden müssen. Das Sprachprogramm soll vor allem denjenigen Kindern,

die mit der phonologischen Bewusstheit noch Schwierigkeiten haben, den Übergang in die Schule erleichtern.

Bei diesem Trainingsprogramm sollen die Kinder nicht lesen und schreiben lernen, sondern es soll ihnen nur die Verknüpfung zwischen einem Buchstabenlaut und dem dazugehörigen Buchstabenbild explizit verdeutlicht werden. Es gibt Ihnen eine spielerische Einführung in die Buchstaben - Laut - Korrespondenzen anhand der 12 häufigsten Buchstaben unserer Sprache. Wenn die Kinder ein Verständnis für die Buchstaben - Laut - Verknüpfung entwickeln, werden sie für das Lesen- und Schreibenlernen gut vorbereitet sein.

Wissenschaftliche Untersuchungen haben gezeigt, dass die besten Trainingserfolge insbesondere bei so genannten Risikokindern mit einem kombinierten Training der phonologischen Bewusstheit und der Buchstaben - Laut - Verknüpfung erzielt werden können (siehe Forschung).

I. Spiele zur Buchstaben - Laut - Zuordnung (Einführung der Buchstaben ohne Computer)	
I.1 Buchstaben - Laut - Geschichten (12 Spiele)	Beispiel: <a href="#">Einführung des Buchstabens A</a>
I.2 Körperfiguren wie Buchstaben	Beispiel: <a href="#">Körperfigur für den Buchstaben A</a>
II. Multimediaspiele zur Buchstaben - Laut - Verknüpfung im Wort	
II.1 Spiele mit den Buchstaben A, E, M, I, O und R (5 Spiele)	Beispiel: <a href="#">In welchem Wort hörst du ein M?</a>
II.2 Spiele mit den Buchstaben U, S, L, B, T und N (8 Spiele)	Beispiel: <a href="#">Anlautmemory 2</a>
II.3 Spiele mit allen 12 Buchstaben (5 Spiele)	Beispiel: <a href="#">Merkwürdige Geschichten 3</a>

### Das Übungsprogramm Sätze, Wörter, Laute

Dieses Übungsprogramm enthält eine Auswahl von insgesamt 15 Spielen aus den Übungseinheiten Sätze und Wörter, Anlaute und Phoneme (Laute), die schwerpunktmäßig der phonologischen Bewusstheit im engeren Sinne zuzuordnen sind.

#### Phonologische Bewusstheit

Unter phonologischer Bewusstheit versteht man die Fähigkeit, die Aufmerksamkeit auf die formalen Eigenschaften der gesprochenen Sprache zu lenken, z.B. auf den Klang der Wörter beim Reimen, auf Wörter als Teile von Sätzen, auf Silben als Teile von Wörtern und letztendlich vor allem auf die einzelnen Laute der gesprochenen Wörter.

#### Phonologische Bewusstheit im engeren Sinne

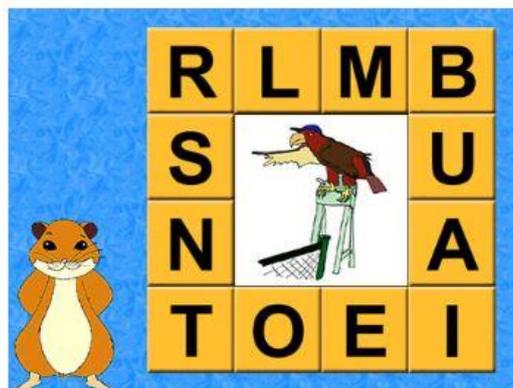
Die phonologische Bewusstheit im engeren Sinne bezieht sich auf den bewussten Umgang mit den kleinsten Einheiten der gesprochenen Sprache, den Phonemen (Lauten). Sie entwickelt sich üblicherweise erst unter Anleitung im Zusammenhang mit dem Schriftspracherwerb.

### Merkwürdige Geschichten 3

#### Spielablauf:

Hanno erzählt merkwürdige Geschichten und zeigt Bilder dazu. Das Merkwürdige an den Geschichten ist, dass alle Wörter mit dem gleichen Laut beginnen. (Na ja, fast alle. Manchmal hat Hanno auch ein bisschen geschummelt!) Die Kinder sollen diesen Laut erst sagen und dann den Buchstaben anklicken, den sie für den richtigen halten. Hanno sagt ihnen dann die Lösung. War es der falsche Buchstabe, müssen sie es noch einmal versuchen.

Adler Ansgar achtet auf alles. - Esel Emil empfiehlt Elefanten Erdbeereis. - Muntere Mäuse mögen magere Milchprodukte. - Igel Igor isst in Irland immer Insekten. - Ohrwurm Olli organisiert originelle Opern. - Rabe Rudi raubt richtige Ringe.



Die Kinder sollen die merkwürdigen Geschichten immer auch nachsprechen und nicht nur die Buchstaben anklicken. "Übertreiben" Sie die Anlaute, wenn Sie die Geschichten selbst vorsprechen und lassen Sie sie dann die Kinder so wiederholen. Nach dem Spiel können Sie mit den Kindern zusammen versuchen, auch noch andere Anlautgeschichten zu den Buchstaben zu erfinden.

#### Registrierung der richtigen Lösung:

Bei jeder Geschichte wird der erste Klick auf einen Buchstaben gewertet. Am Ende des Spiels werden dann auf den äußeren Feldern statt der Buchstaben die Bilder zu den Geschichten gezeigt, bei denen die Kinder den Buchstaben gleich gefunden haben. Sprechen Sie die Beispiele zu den Buchstaben, die stehen bleiben, noch einmal durch.

#### Anwendungsmöglichkeiten der Trainingsprogramme in Schulen

Eine Förderung der phonologischen Bewusstheit kann neben dem Vorschulbereich (Kindergarten, Grundschulförderklassen (Vorschulen) auch noch in den Eingangsklassen von Grund- und Sonderschulen zur Unterstützung des Lesen- und Schreibenlernens erfolgen. Dies erscheint vor allem dann sinnvoll, wenn im Vorschulalter kein Training durchgeführt wurde und hier vor allem bei Kindern, die Defizite in der phonologischen Bewusstheit aufweisen. Hierfür eignet sich besonders die Multimediaversion

des Würzburger Trainingsprogramms, da sie eine intensive Förderung einzelner Kinder ermöglicht.

In einigen Schulen Schleswig-Holsteins wird derzeit erprobt, die phonologische Bewusstheit vor dem Beginn des Lesen- und Schreibenlernens zu trainieren (siehe „Förderphon: Landesprojekt zur phonologischen Bewusstheit“). Dabei wird teilweise auch die Multimedialversion des Würzburger Trainingsprogramms zur phonologischen Bewusstheit und das Sprachprogramm zur Buchstaben – Laut – Verknüpfung eingesetzt. Wurde das Würzburger Trainingsprogramm bereits im Kindergarten durchgeführt, kann die Förderung (insbesondere bei den „Risikokindern“) nach der Einschulung mit dem Sprachprogramm zur Buchstaben – Laut – Verknüpfung weitergeführt werden. Wissenschaftliche Untersuchungen haben gezeigt, dass die größten Fördereffekte bei einer Kombination der Trainingsprogramme erzielt werden.

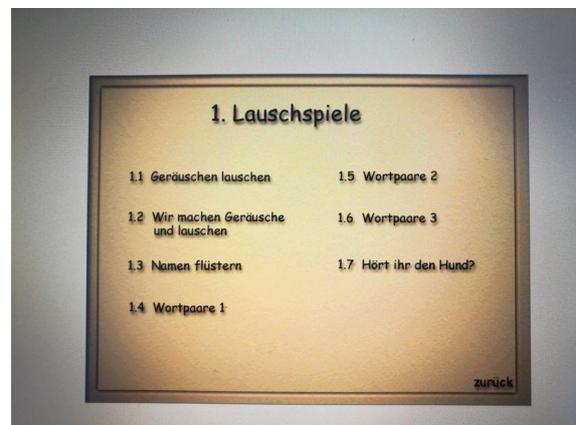
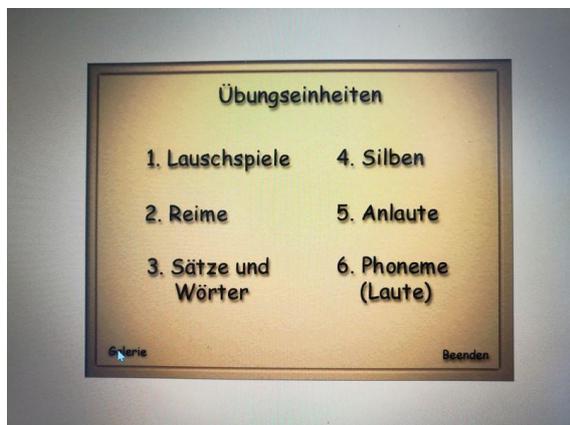
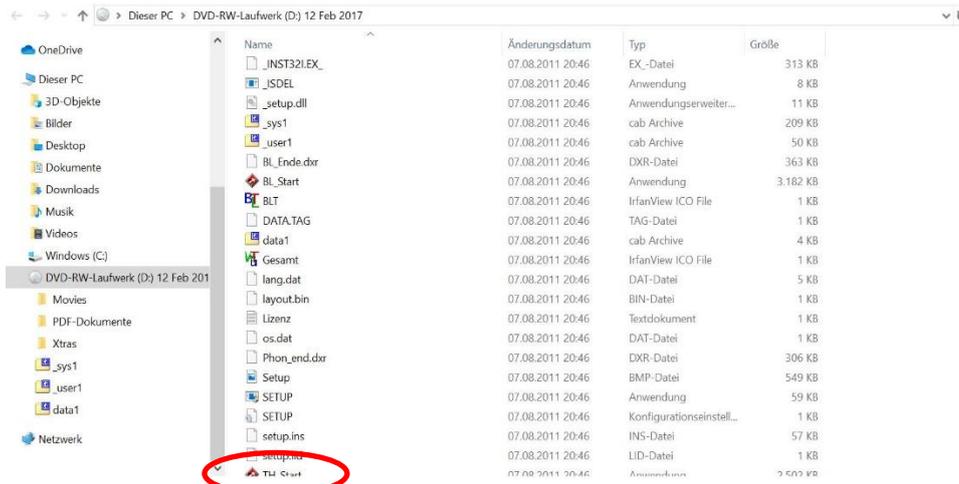
Darüber hinaus können die Übungen und Spiele der Programme auch als zusätzliche Bausteine bei LRS-Intensivmaßnahmen eingesetzt werden.

Anmerkung: Beim Würzburger Trainingsprogramm geht es um Laute und nicht um Buchstaben! Deshalb können bei den Spielen zur Phonemanalyse, bei denen für jeden Laut, den man im Wort hört, ein Bauklotz gelegt werden soll, auch Laute auftreten, die dann später mit mehreren Buchstaben geschrieben werden müssen. Da die Multimedialversion des Trainingsprogramms verstärkt auch im schulischen Bereich Anwendung findet, erscheint dies problematisch.

Die Bauklötze – so der Einwand - könnten von Schulkindern als „Vorläufer“ für die Buchstaben verstanden werden und so könnte eventuell eine falsche Rechtschreibung „angebaut“ werden. Daher wurden bei der Multimedialversion bei allen Spielen, bei denen Lauten Bauklötze zugeordnet werden, nur lautgetreue Wörter verwendet. Diese Einschränkung in der Vorgabe des „Lautmaterials“ betrifft nicht die Spiele zur Phonemsynthese (/k/ /u/ = Kuh) und sie betrifft nicht die Spiele, bei denen die Kinder die Wörter selbst lautieren sollen. In diesen Fällen erscheint die Verwendung nicht lautgetreuer Wörter auch bei Schulkindern unproblematisch. Ähnliches gilt für die Spiele zur Silbenanalyse. Um Konflikte mit der späteren Silbentrennung zu vermeiden, wurden bei der Multimedialversion Wörter wie Schmetterling und Puppe nur bei den Spielen zur Silbensynthese verwendet.

### 3.13.3 Bedienung des Programms

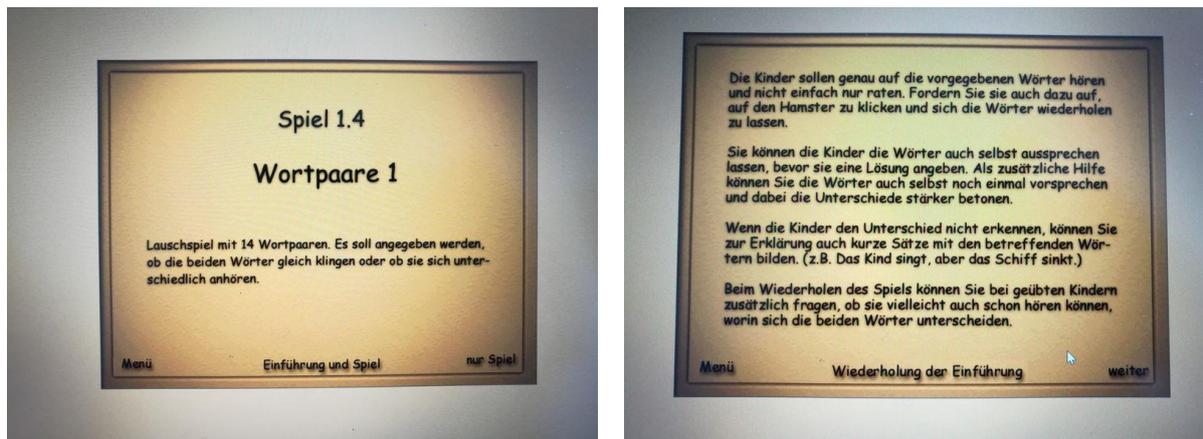
Dieses Programm lässt sich nur mit Hilfe der CD starten, diese finden Sie in der zum Notebook dazugehörigen Programmbox. Nachdem Sie die CD in das CD-Laufwerk eingelegt haben, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Benutzernamen und das Passwort eingeben müssen. Beides finden Sie auf der Rückseite des Notebooks. Im Anschluss daran öffnet sich folgendes Fenster. In diesem Fenster müssen Sie den Menüpunkt TH Start wählen, um das Programm zu starten. Daran anschließend öffnet sich der Startbildschirm des Programms.



In diesem haben Sie die Wahl eine der sechs Übungseinheiten auszuwählen, diese sind folgende:

1. Lauschspiele
2. Reime
3. Sätze und Wörter
4. Silben
5. Anlaute
6. Phoneme (Laute)

Jede Übungseinheit beinhaltet zudem mehrere Übungen, siehe hierzu Bild: 1. Lauschspiele.



Zu jeder Übung gibt es eine akustische und visuelle Einführung in der das Vorgehen bei dieser Übung erklärt wird.

### Installation des Programms

Zur Installation legen Sie die CD-ROM in das Laufwerk Ihres Computers und schließen alle laufenden Anwendungen. Klicken Sie dann im Startmenü auf ausführen. Geben Sie x:setup ein, wobei Sie für x den Buchstaben des Laufwerks einsetzen, z.B. d: oder e: Folgen Sie dann den Anweisungen im Installationsprogramm.

### Löschen des Programms

Zum Löschen der Programme klicken Sie das Wüt-Icon an und ziehen es in den Papierkorb. Löschen Sie dann den Ordner Hanno Hamster im Laufwerk c: (oder dem Verzeichnis, das Sie bei der Installation gewählt haben).

### Starten des Programms

Nach erfolgreicher Installation erscheint auf dem Bildschirm ein Icon mit den Buchstaben Wüt. Mit Doppelklick darauf starten Sie das entsprechende Programm.

### Abkürzen von Vorspann und Nachspann

Wenn Sie während der Eingangsmusik bzw. während der Musik des Nachspanns mit der Maus in das Spielefenster klicken, wird das Abspielen der Musik abgekürzt.

### Abbruch eines Spiels

Mit der ESC-Taste kann jedes Spiel abgebrochen werden.

## 4 Förderung Lesen Programme zu Fibeln

### 4.1 Bausteine

#### 4.1.1 Übersicht

Bausteine 1	
Ziel	Förderung des Schriftspracherwerbs
Zielgruppe	Schülerinnen und Schüler der Grundschule ab der ersten Klasse. Anwendbar in der Grundschule, Zuhause und zum individuellen Üben.
Förderung	Unterstützung beim Lesen und Schreiben lernen. Unterstützung bei der Arbeit mit der Anlauttabelle. Übungen zur Förderung der phonologischen Bewusstheit.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen in der Sprachentwicklung und im Schriftspracherwerb.
Besonderheiten	Digitales Material zur Fibel, Bausteine Fibel zur Nutzung am Whiteboard multimediales, interaktives und selbstständiges lernen Methodenkombination aus Buchstabenlehrgang Arbeit mit der Anlauttabelle Aufeinander aufbauende Übungen zum selbstständigen Arbeiten ein breites Differenzierungsangebot für alle Kinder
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icons öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer nun die Auswahl aus verschiedenen Übungen. 1. Schreibtabelle Großbuchstaben 2. Schreibtabelle Groß- und Kleinbuchstaben 3. Silbengliedern
Schwerpunkte	Förderung des Schreib- und Leseprozess und der phonologischen Bewusstheit.
Kontakt	Telefon: 0531 - 708 86 86 Fax: +49 531 708 127 E-Mail: <a href="mailto:service@westermann.de">service@westermann.de</a>
Link	<a href="http://www.westermann.de/artikel/WEB-425-14137/BAUSTEINE-Fibel-Ausgabe-2014-Lern">www.westermann.de/artikel/WEB-425-14137/BAUSTEINE-Fibel-Ausgabe-2014-Lern</a>

### 4.1.2 Beschreibung des Programms

Die BAUSTEINE Fibel dient als digitale Erweiterungsmöglichkeit zu der Fibel und zeichnet sich durch die bewährte Methodenkombination aus sicherem Buchstabenlehrgang und der Arbeit mit der Anlauttabelle aus. Durch einen sanften Einstieg, eine stetig ansteigende Schriftprogression und ein breites Differenzierungsangebot können Sie Ihre Kinder erfolgreich beim Lesen und Schreiben lernen unterstützen.

Folgende Vorteile des Programms sollen die Kinder beim Lernen unterstützen:

- kindgerechte, motivierende Themen
- aufeinander aufbauende Übungen zum selbstständigen Arbeiten
- eine frühe Anbahnung von Methodenlernen
- einen klar strukturierten Aufbau
- ein breites Differenzierungsangebot für alle Kinder
- ansprechende und motivierende Lesetexte
- neue, fröhliche Illustrationen
- übersichtlich aufgebaute Seiten
- Arbeiten auf individuellem Niveau
- Mehr Service für Lehrerinnen und Lehrer durch
- zahlreiche, ideal aufeinander abgestimmte Materialien für einen lebendigen, zeitgemäßen und differenzierten Unterricht
- Freiräume für offene Phasen und individuelle Förderung
- gut vernetzte Materialien und ein umfassendes Verweissystem
- Der Materialkranz: Mit dem neuen Materialkranz sind Sie gut aufgestellt. Klar strukturierte und bestens aufeinander abgestimmte Schülerinnen und Schüler - und Lehrermaterialien ermöglichen ein effizientes Lehren und Lernen.
- Schülerinnen und Schüler materialien

Die Arbeitsblätter fördern mit ihrem übersichtlichen und anfangs gleichbleibenden Seitenaufbau je Buchstabe das selbstständige Arbeiten der Kinder. Sie enthalten viele unterschiedliche Differenzierungsangebote, bei denen die Kinder die Aufgaben ihrem Lernstand entsprechend bearbeiten können. Die Arbeitsblätter wurden um einen vorangestellten Vorkurs und vielfältige Übungen zur Silbe und zum freien Schreiben erweitert. Am Ende eines jeden Kapitels werden auf den "Fit mit Quiesel"-Seiten die Kompetenzen überprüft.

Die Lernsoftware ist die optimale Ergänzung zum individuellen Üben und Festigen des Lernstoffs. Zentrale Lerninhalte werden aufgegriffen und auf spielerische Weise vertieft.

Mit dem Vorkurs fördern Sie neben grundlegenden Fähigkeiten individuell das Lesen und Schreiben lernen. Er trainiert den Umgang mit der Anlauttabelle und bietet zahlreiche Übungen zur phonologischen Bewusstheit.

### **Lehrermaterialien**

Das Materialpaket Fördern unterstützt Kinder mit zusätzlichem Förderbedarf im Bereich der Schriftsprache. Sie finden hier Legematerialien, Förderspiele und weiteres handlungsorientiertes Material zu den Bereichen Wahrnehmung und Konzentration, phonologische Bewusstheit, Laute und Buchstaben sowie Lesen.

Die 26 Lesehefte im DIN A6-Format ergänzen das Leseangebot zur Fibel von Anfang an. Sie entsprechen der Buchstabenprogression in der Fibel und bieten thematisch passende Texte zu jedem Kapitel.

Mit den Lesemalblättern üben die Kinder von Beginn an das sinnentnehmende Lesen auf spielerische Art.

Mit der Materialkiste vertiefen die Kinder selbstständig ihre Kompetenzen. Die Kiste enthält Wort-Bildzuordnungen, Laut- und Silbenübungen zur Selbstüberprüfung sowie Bildkarten zum freien Erzählen und Schreiben.

Mit der Audio-CD setzen Sie musikpädagogische Ziele ganz einfach um - selbst wenn Sie nicht musikalisch sind. Neben thematisch abgestimmten Liedern wurden Hörtexte zur Fibel und Playbacks ergänzt. Ein Highlight für die Kinder ist der neue Anlaut-Rap. Darüber hinaus gibt es die umfassenden Lehrermaterialien zum jahrgangsübergreifenden Unterricht sowie zur Inklusion in Klasse 1 und 2.

NEU: Die Digitalen Lehrermaterialien auf DVD bieten neben Kommentaren, Kopiervorlagen und Materialien zur Differenzierung den Schülerinnen und Schüler band als E-Book.

Das E-Book liefert Ihnen eine perfekte Organisationsstruktur aller Materialien -als echtes Plus können Sie es zur Präsentation in Ihrem Unterricht nutzen.

Die Lernsoftware als Einzelplatzlizenz ist die optimale Ergänzung zum individuellen Üben und Festigen des Lernstoffs. Die zentralen Lerninhalte werden aufgegriffen und helfen den Kindern auf spielerische Weise beim Lesen- und Schreibenlernen.

Die Software fördert somit folgende Bereiche:

- multimediales,
- interaktives und
- selbstständiges Lernen

### 4.1.3 Bedienung des Programms

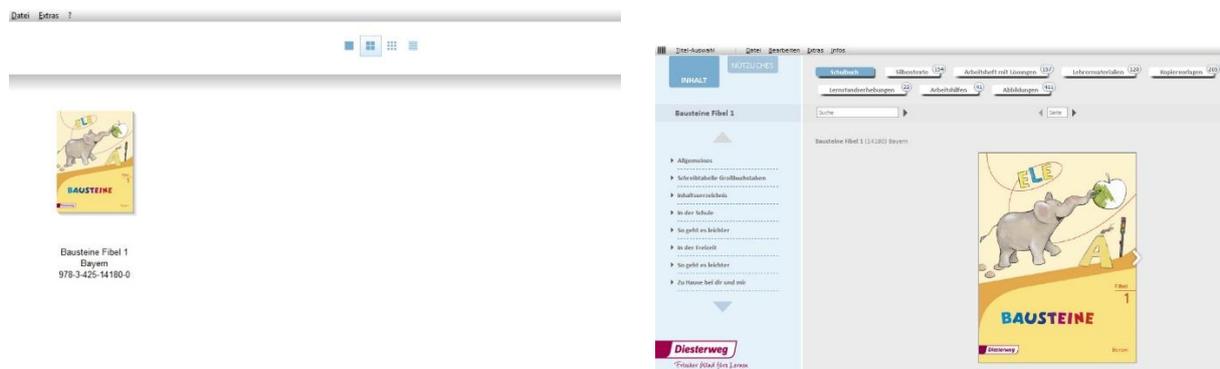
Dieses Programm lässt sich nur mit Hilfe der Programm CD anwenden. Diese befindet sich in der entsprechenden Box zu dem Laptop. Dieses Programm ist bereits vorinstalliert wurde und kann durch das Auswählen Ikon „Rund um 2.0“ gestartet werden.



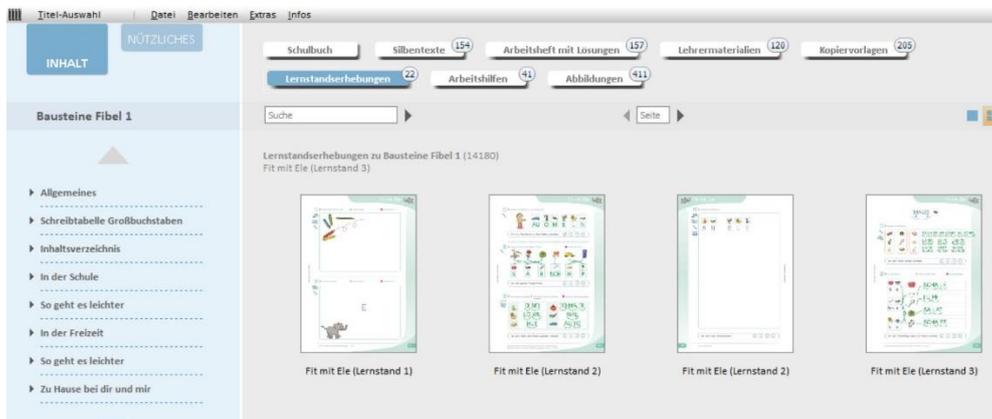
Zum Starten des Programms muss zuerst die CD in das externe CD-ROM Laufwerk eingelegt werden. Im Anschluss daran öffnet sich folgendes CD Menü (siehe unten), in diesem Menü wählen Sie bitte den Unterpunkt Setup aus.

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
Momentan auf dem Datenträger vorhandene Dateien (18)			
99_Nuetzliche_Programme	27.04.2015 11:41	Dateiordner	
Application Data	28.05.2015 15:23	Dateiordner	
Fonts	28.05.2015 15:24	Dateiordner	
products	27.04.2015 11:41	Dateiordner	
Data1	28.05.2015 14:39	cab Archive	393.194 KB
Data11	28.05.2015 14:43	cab Archive	742.729 KB
14187	31.10.2014 15:02	IrfanView ICO File	265 KB
autorun	28.05.2015 13:55	Setup-Informationen	1 KB
Digitale Lehrmaterialien plus E-Book Bausteine...	28.05.2015 14:43	Windows Installer-Pa...	1.583 KB
Hinweise_zum_Programm_2015	21.05.2015 11:22	Adobe Acrobat Docu...	3.667 KB
install	28.05.2015 13:55	XML-Dokument	1 KB
Lizenztext_Pfadfinder_2_0	29.04.2008 17:17	Rich-Text-Format	15 KB
Lizenztext_Pfadfinder_2_0	05.05.2008 23:20	Textdokument	9 KB
Lizenztext_Rundum_2_0	17.06.2008 08:25	Rich-Text-Format	16 KB
Lizenztext_Rundum_2_0	17.06.2008 08:24	Textdokument	10 KB
pf2	10.01.2008 10:28	IrfanView ICO File	89 KB
Pfadfinder 2.0	09.12.2014 13:12	Windows Installer-Pa...	9.626 KB
Setup	23.10.2014 14:02	Anwendung	3.195 KB

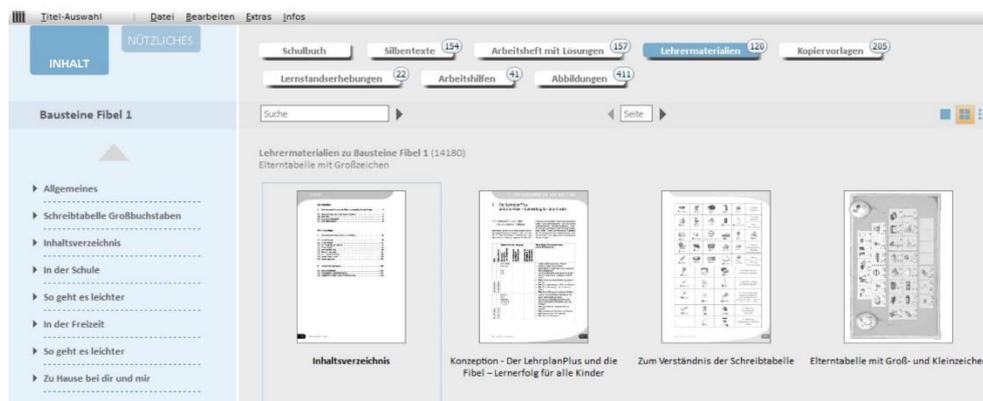
Nachdem dieser Menüpunkt Setup ausgewählt wurde, öffnet sich zu Beginn das Startmenü des Programms. In diesem Menü wählen Sie bitte das Ikon der Bausteine-Fibel aus, um die einzelnen Übungen auswählen zu können.



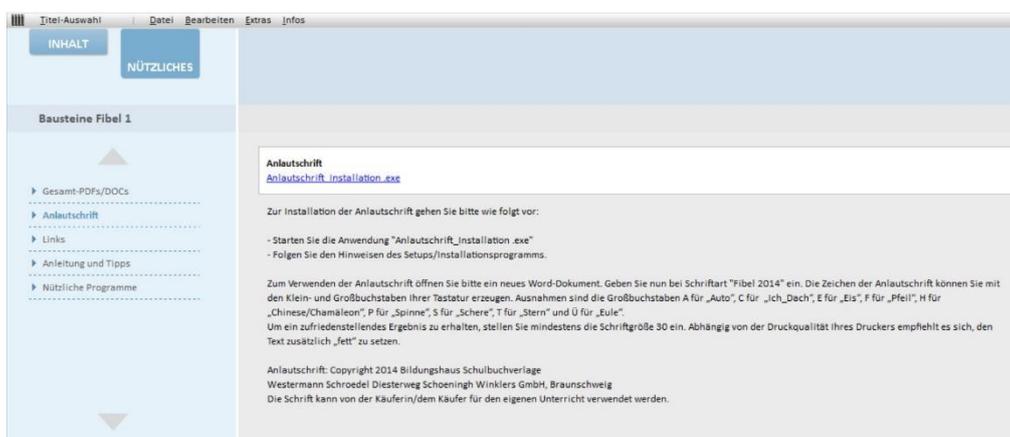
Zu diesen Übungen zählen folgende: Schulbuch, Silbentexte, Arbeitsheft mit Lösungen, Lehrermaterialien, Kopiervorlagen, Lernstandserhebung, Arbeitsblätter sowie Abbildungen.



### Lernstandserhebung



Zudem befinden sich unter dem Menüpunkt „Nützliches“ auf der linken Bildschirmseite viele hilfreiche Informationen zu der Arbeit mit Fibeln und dem Programm. Zu diesen zählen z.B. Word und PDF Dokumente, die Anlautschrift als Download sowie Tipps zum Arbeiten mit Kopiervorlagen.



## 4.2 Karibu

### 4.2.1 Übersicht

Karibu	
Ziel	Individuelles Üben und festigen des Lernstoff sowie das Trainieren des Umgangs mit der Schreibtabelle und des interaktiven und selbstständigen Lernen.
Zielgruppe	Grundschule und Förderschule vom ersten bis zum vierten Schuljahr. In der zweiten Klasse, lässt sich zwischen dem Spracharbeitsheft als Verbrauchsvariante und dem Sprachbuch wählen.
Förderung	Von der Sprachförderung bei leistungsschwachen bis hin zu leistungsstarker Kinder sowie der Förderung des Schriftspracherwerbs.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen in der Sprachentwicklung und im Schriftspracherwerb.
Besonderheiten	Konzept der Silbenstrategie (nach Carola Reuter-Liehr), vielfältige optische und akustische Aufgaben zur Arbeit mit Silben, Wörtern und Sätzen. Umfangreiches Übungs- und Lernprogramm. vielfältige Aufgaben zur optischen und akustischen Analyse. Arbeit mit Silben, Wörtern und Sätzen. Lesen auf drei aufbauenden Niveaustufen. Möglichkeiten zum kooperativen Lernen.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icons öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer nun die Auswahl aus verschiedenen Übungen.
Schwerpunkte	Sprachförderung und Schriftspracherwerb.
Kontakt	Telefon: 0531 - 708 86 86 Fax: +49 531 708 127 E-Mail: <a href="mailto:service@westermann.de">service@westermann.de</a>
Link	<a href="http://www.westermann.de/artikel/WEB-14-121128/Karibu-Ausgabe-2016-Lernsoftware-f">www.westermann.de/artikel/WEB-14-121128/Karibu-Ausgabe-2016-Lernsoftware-f</a>

## 4.2.2 Beschreibung des Programms

Die Karibu Schülerinnen und Schüler /innen-CD-ROM unterstützt die Arbeit mit der Karibu Fibel und dem Karibu Arbeitsheft. Des Weiteren kann die Lernsoftware auch lehrwerksunabhängig zum systematischen Üben eingesetzt werden. Die Progression der Lauteinführung und das konsequente Aufgreifen der Silbe unterstützen dabei auch Kinder mit Schwierigkeiten im Schriftspracherwerb. Der klare Aufbau des Programms sowie der einzelnen Übungen und Lernspiele ermöglicht zudem ein unkompliziertes und selbstständiges Arbeiten. Übungen können gezielt nach Lernstand oder Interesse angewählt und bearbeitet werden. Die Kinder werden von den beiden Figuren Kari und Bu bei den Übungen begleitet. Ausführliche Hilfen und Tipps ermöglichen eine differenzierte Bearbeitung.

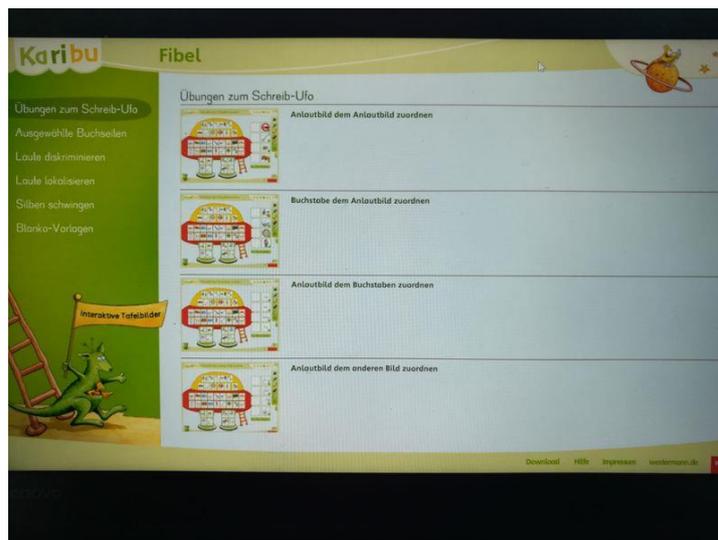
### Die CD-ROM gliedert sich in fünf Bereiche:

1. Im Bereich Vorkurs erleichtern Übungen zum Sprachrhythmus und zur phonologischen Bewusstheit den Einstieg in den Schriftspracherwerb. Diese Aufgaben können gezielt als Förderung oder auch als erste Übungen zum Kennenlernen der CD-ROM verwendet werden.
2. Im Bereich Zuhören und verstehen sollen die Kinder Wörter und Geräusche hören und das Gehörte verarbeiten.
3. Der Bereich Anlauttabelle bietet den Kindern die Möglichkeit, sich zu Beginn des Schreiblehrgangs mit der Anlauttabelle zu beschäftigen und die Bilder und Laute kennenzulernen. Der Umgang mit der Anlauttabelle wird über verschiedene qualitative und quantitative Übungen gestützt.
4. Unter Buchstaben und Laute befinden sich viele Übungen zum Erlernen der Buchstaben: akustische und optische Diskriminierung, Silbenübungen, schreiben und lesen.
5. Im Bereich Silbe können die Kinder Silbenteppiche zu verschiedenen Buchstaben und Phänomenen (Konsonantenhäufung) erlesen.

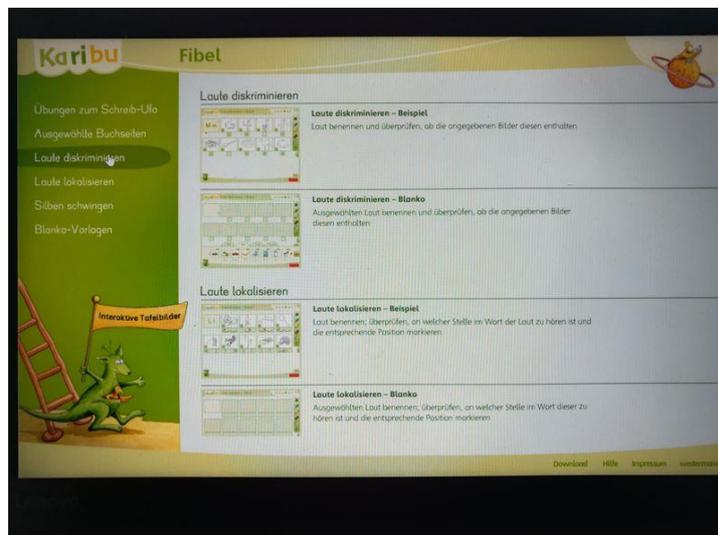
Zu diesen fünf Bereichen bietet das Programm folgende Übungsmöglichkeiten:

- Übungen zum Schreib-Ufo
- Ausgewählte Buchseiten
- Laute diskriminieren
- Laute lokalisieren
- Silben schwingen
- Blanko-Vorlage

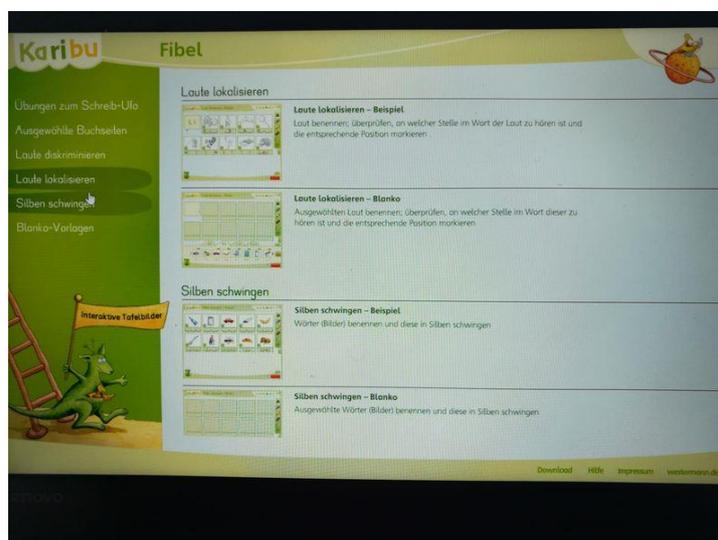
Die Übungen zum Schreib-Ufo sind folgende:



Die Übungen um Laute zu diskriminieren sind u.a. diese:



Die Übungen um Laute zu lokalisieren und Silben zu schwingen sind:



### 4.2.3 Bedienung des Programms:

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Ikon „Fibel-Karibu“ auf dem Desktop aus. Nachdem das Ikon ausgewählt wurde, öffnet sich das Startmenü.



In diesem besteht die Auswahl aus den folgenden fünf Übungen:

- Übungen zum Schreib-Ufo
- Ausgewählte Buchseiten
- Laute diskriminieren
- Laute lokalisieren
- Silben schwingen
- Blanko-Vorlage

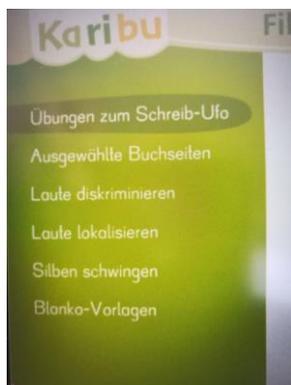


Abb. 1 Übungen

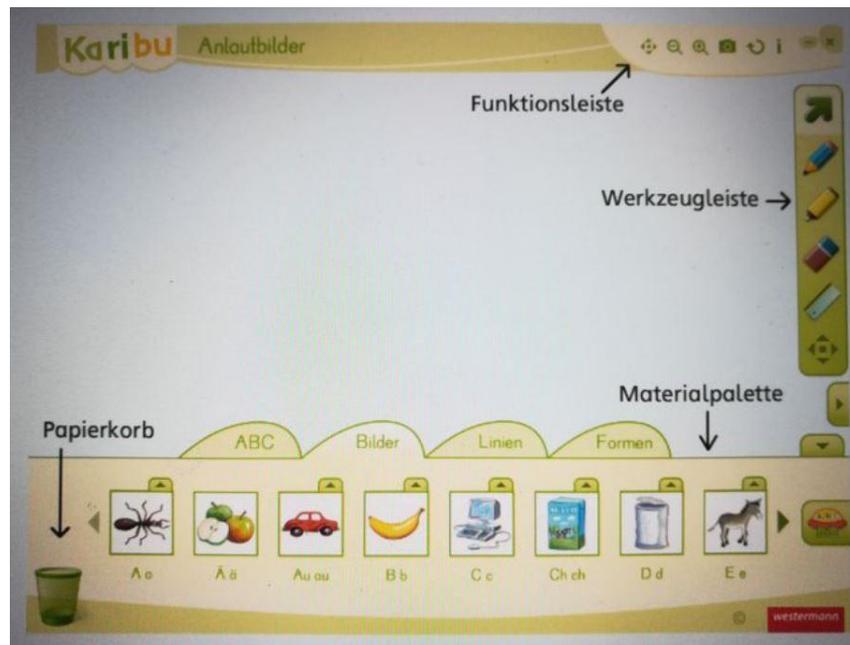


Abb. 2 Übung Anlauttabelle

### Die Funktionen des Programms im Überblick

Für die Arbeit mit den Tafelbildern stehen Ihnen verschiedenen Funktionen zur Verfügung. Im oberen Bereich befinden sich die Funktionsleiste mit Werkzeugen die von der Lehrkraft bedient werden, wie z.B. Bildansicht und Informationen zum Tafelbild. Die Funktionen für die Bearbeitung des Tafelbildes befinden sich in der Werkzeugleiste am rechten Bildrand. Diese lässt sich über den Pfeil ein und ausblenden und bei Bedarf

anders platzieren. Am unteren Bildrand befindet sich die Materialpalette, welche sich ebenfalls ein- und ausklappen lässt. Unten links ist der Papierkorb positioniert.

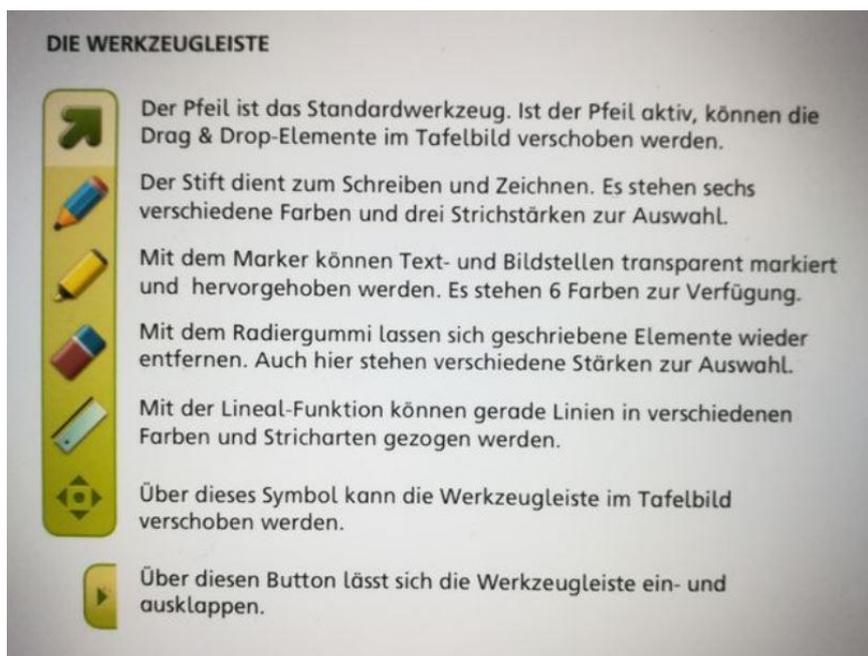


### Die Funktionsleiste mit ihren Symbolen

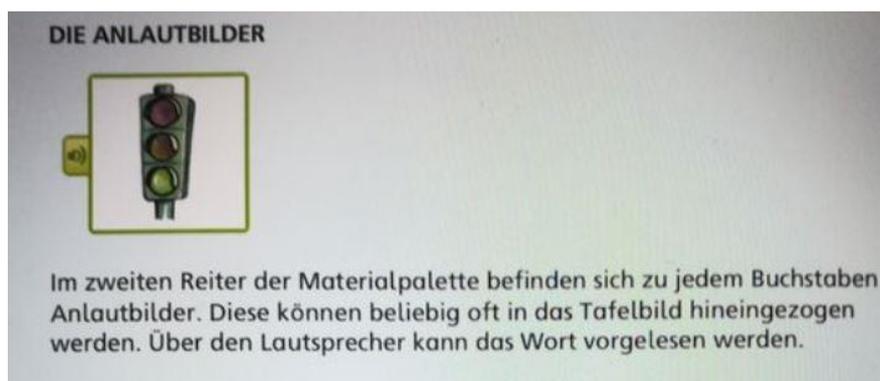
**DIE FUNKTIONSLEISTE**

-  Mithilfe dieser Funktion lässt sich der gesamte Inhalt des Tafelbildes verschieben.
-  Die Lupen bieten die Möglichkeit das Tafelbild zu vergrößern oder zu verkleinern.
-  Über das Kamera-Symbol lässt sich ein Screenshot des aktuellen Tafelbildes erstellen und als Bild (JPG-Format) speichern.
-  Der Pfeil ermöglicht, den Ursprungszustand des Tafelbildes wiederherzustellen.
-  Info-Texte mit Hinweisen zum Einsatz des jeweiligen Tafelbildes.
-  Der Strich minimiert das Tafelbild in der Taskleiste.
-  Über das Kreuz wird das aktuelle Tafelbild geschlossen und man gelangt zur Übersicht.

## Die Werkzeugleiste im Einzelnen erklärt

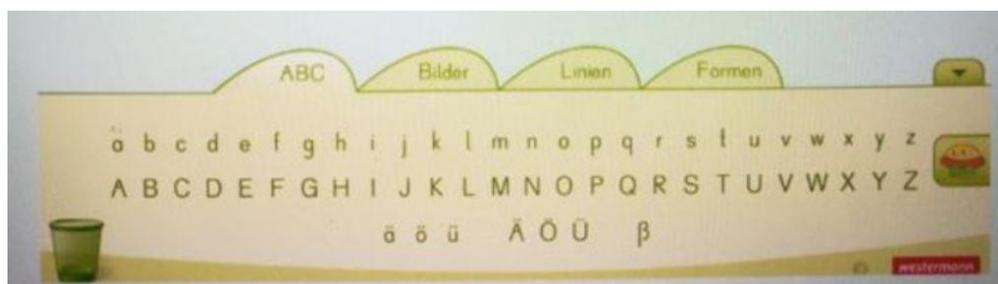


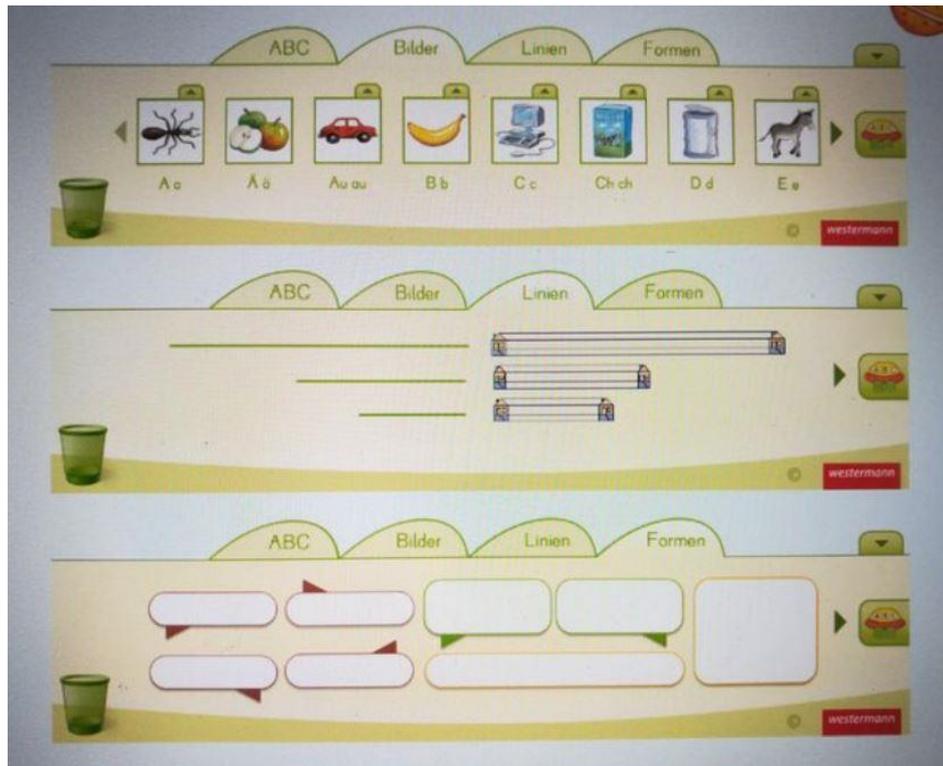
## Die Anlautbilder



## Die Materialpalette:

Die Materialpalette steht bei der Nutzung aller Tafelbilder zur Verfügung. Sie lässt sich über den Pfeil am unteren Rand beliebig ein- und ausklappen. Die Materialpalette beinhaltet vier Bereiche.





Alle Elemente der Materialpalette können per Drag und Drop in das Tafelbild gezogen werden. Zum Löschen der Elemente werden diese einfach in den Papierkorb gezogen. Die Sprechblasen und die Lineaturen können mit der Stiffunktion oder mit Buchstaben aus der Materialpalette beschriftet und anschließend zusammen verschoben werden. Die Buchstaben passen sich automatisch der Größe der Lineaturen an.

### **Systemvoraussetzungen:**

Windows 8, 7, 10, Vista, 2000, XP,  
Pentium III, 1 GHz, CD-ROM-Laufwerk, mind. 8-fach,  
High-Color-Grafikkarte,  
16 bit, Soundkarte, 128 MB freier RAM,  
minimale Bildschirmauflösung: 1024 x 768 Pixel

## 5 Förderung von Rechtschreibern

### 5.1 Gut1

#### 5.1.1 Übersicht

GUT1	
Ziel	Die Schülerinnen und Schüler im Lernprozess des Lesens zu unterstützen und Ihnen ein Verständnis über die Laut- und Silbenstruktur zu vermitteln.
Zielgruppe	Für die erste und zweite Klasse.
Förderung	Leseförderung in der ersten und zweiten Klasse. Förderung des Laut- und Silbenverständnis.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen im Laut- und Silbenverständnis sowie auf der Wort, Satz und Textebene.
Besonderheiten	GUT1 testet, ob die Wörter der gewählten Wortschätze richtig geschrieben werden, noch nicht beherrschte Wörter werden intensiv geübt. GUT1 enthält einen Grundwortschatz von 800 Wörtern und Regelwortschätze. Insgesamt kann aus 30 verschiedenen Wortschätzen gewählt werden. Die Aufgaben sind in Wortebene, Satzebene und Textebene gegliedert. Zahlreiche Belobigungen motivieren zum langfristigen Lernen.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer nun die Auswahl aus verschiedenen Übungen zur Förderung der Rechtschreibung.
Schwerpunkte	Förderung der Rechtschreibung.
Kontakt	Martin Grund Telefon: 07221 271042 E-Mail: support@gut1.de
Link	<a href="https://www.gut1.de/gut1/">https://www.gut1.de/gut1/</a>

### 5.1.2 Beschreibung des Programms

Das Lernprogramm enthält einen Rechtschreib-Grundwortschatz von 800 Wörtern. 600 Wörter wurden aufgrund ihrer Häufigkeit ausgewählt. Neben den Grundformen sind auch weitere Formen enthalten, sofern diese fehlerträchtig sind, z.B. Ball – Bälle, fallen – fiel, fahren – fuhr, nehmen – nahm – genommen. Um die wichtigsten Rechtschreibregeln zu repräsentieren, wurden 200 weitere Wörter aufgenommen.

Grundwortschatz 1 enthält die häufigsten Wörter, die Grundwortschätze 2 bis 5 enthalten die in der Häufigkeit folgenden. Bei den Grundwortschätzen 6 bis 8 wurde auf die gleichmäßige Verteilung der Rechtschreibfälle innerhalb dieser drei Wortschätze geachtet. In den Grundwortschätzen sind auch orthografisch leichte Wörter enthalten, die von den meisten Schülerinnen und Schülern bereits beherrscht werden. Doch auch die einfachen Wörter sind wichtig, denn sie zeigen den Schülerinnen und Schülern, was sie schon alles können.

#### Grundwortschatz 1

aber, alle, als, alt, am, an, andere, auch, auf, aus, Auto, bauen, bekommen, bleiben, brauchen, bringen, dann, den, denken, dich, dort, dürfen, einmal, er, essen, fahren, fallen, finden, Frau, für, ganz, geben, gehen, gern, groß, gut, haben, halten, Hand, Haus, heißen, heute, hoch, ich, im, immer, in, ist, ja, Jahre, jetzt, kann, kaufen, Kind, klein, kommen, können, lang, laufen, liegen, machen, Mann, müssen, Mutter, nehmen, neu, nicht, noch, nur, sagen, schnell, schon, schön, schreiben, Schule, sehen, sehr, sein, so, spielen, stehen, Tag, tun, Uhr, um, Vater, viel, von, vor, was, Wasser, weit, wenn, werden, wie, wieder, wir, wollen, Zeit, zu

#### Grundwortschatz als Modellwortschatz

Der Grundwortschatz repräsentiert auch wichtige Rechtschreibregeln. Zu den Rechtschreibregeln sind Wörter enthalten, die den Regeln entsprechen. Die folgende Übersicht listet die im Grundwortschatz enthaltenen Wörter pro Regelfall auf.

Spezielle Laut-Buchstaben-Zuordnungen

#### Wörter mit s, ß, ss und stimmhaftes s

- also, böse, bremsen, diese, Dose, gesund, Hase, Hose, Insel, Käse, leise,
- beißen, Fuß, Fußball, groß, heiß, heißen, schießen, schließen, Spaß, stoßen,
- besser, essen, fassen, Fluss, fressen, Klasse, lassen, Messer, muss, müssen, nass, Nuss, passen, passieren, Schloss, Schluss, Schlüssel, vergessen,

#### Kurz und betont gesprochene Vokale und Konsonanten-Dopplung

Affe, Ball, Bett, brennen, dumm, essen, fallen, fassen, fressen, hell, hoffen, kennen, Klasse, lassen, Messer, muss, müssen, nennen, offen, passen, Puppe, rennen, schaffen, Schiff, Schlüssel, schnell, sollen, treffen, Wasser, will, wollen

## Lang und betont gesprochene Vokale ie

Biene, Brief, diese, fliegen, Frieden, Knie, lieben, Lied, liegen, nie, Papier, schieben, schließen, sieben, spielen, tief, Tier, vier, wieder, Wiese

## Dehnung-h

Bahn, Belohnung, bezahlen, erzählen, fahren, Fahrrad, Fahrt, fehlen, Fehler, fühlen, fuhr, führen, Gefahr, gefährlich, Jahre, Lehrer, Lehrerin, mehr, nahm, nehmen, ohne, Ohren, sehr, Sohn, Stuhl, Uhr, Wahrheit, wohl, wohnen, Wohnung, Zahl, Zahn, zehn

## Silben-h

drehen, froh, früh, gehen, geschehen, Kuh, nah, Schuh, sehen, stehen, verstehen,

## Vokaldopplung

Boot, Haare, Idee, Kaffee, leer, Meer, Schnee, See, Tee, Zoo

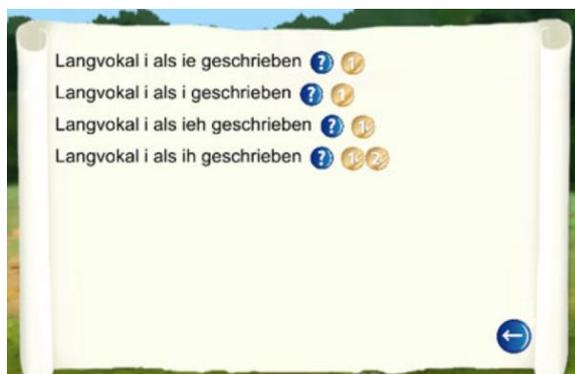
## Schwierige Fälle der Großschreibung Abstrakta

Frieden, Lust, Traum, Gefahr, Erfolg, Gedanke, Idee, Spaß, Angst, Freude, Glück, Hilfe, Sache, Schreck, Zeit

## Lernstatistik

Das Programm zählt, wie viele Wörter bei jedem Durchgang richtig geschrieben werden. Hinter dem Namen eines Wortschatzes steht in Klammern die Gesamtzahl der Wörter des Wortschatzes. Es folgt die Anzahl der Richtigschreibungen beim ersten Durchgang, dahinter die Anzahl der Richtigschreibungen beim zweiten Durchgang.

Ablauf der statistischen Erfassung: Ein Wortschatz wird geschrieben. Die Anzahl der Richtigschreibungen wird in der Statistik angezeigt. Die nicht nach Norm geschriebenen Wörter werden gelernt. Sind alle Wörter eines Wortschatzes gelernt, so kann ein zweiter Durchgang erfolgen. Der Wortschatz wird nochmals geschrieben. Die Anzahl der Richtigschreibungen beim zweiten Durchgang wird angezeigt. Der Vergleich der Ergebnisse beider Durchgänge zeigt den Lernfortschritt.



	Richtigschreibungen	
	1. Durchgang	2. Durchgang
<b>Ableitungen</b>		
ä von a, äu von au (20 Wörter)	14	19
Ableiten vom verlängerten Wort (20 Wörter)	15	20
<b>Grundwortschätze</b>		
Grundwortschatz 1 (100 Wörter)	74	95
Grundwortschatz 2 (100 Wörter)	78	96
Grundwortschatz 3 (100 Wörter)	82	100

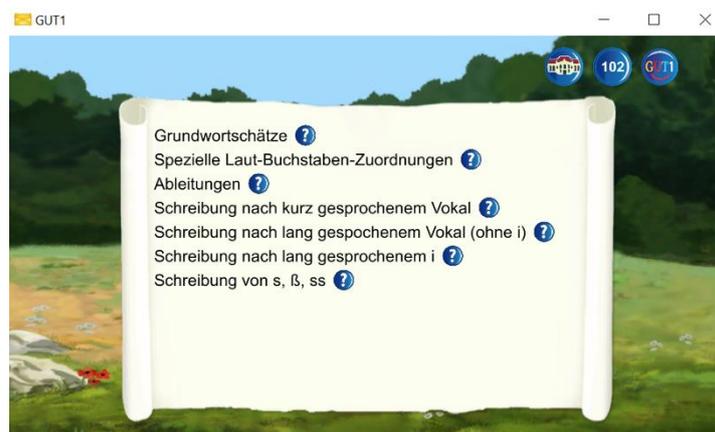
Schließen

### 5.1.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Gut1“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der Start Bildschirm. In diesem haben Sie die Auswahl ausfolgenden Übungen.



Insgesamt stehen 30 Wortschätze zum Lernen zur Verfügung. Zu jedem Wortschatz kann eine Hilfe mit einer Beschreibung des jeweiligen Wortschatzes aufgerufen werden. Klicken Sie hierzu auf das Fragezeichen, das hinter dem Wortschatz steht.

#### Wortschatzwahl



## Liste der Wortschätze

Grundwortschätze	Anzahl Wörter	ab Klasse
Grundwortschatz 1	100	2
Grundwortschatz 2	100	2
Grundwortschatz 3	100	2
Grundwortschatz 4	100	2
Grundwortschatz 5	100	3
Grundwortschatz 6	100	3
Grundwortschatz 7	100	3
Grundwortschatz 8	100	3

### Einsatz der Grundwortschätze

Die Grundwortschätze schaffen eine Basis. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Schreibung der Wörter, die sie häufig benutzen. Hierdurch werden schnell Fehlerreduzierungen erreicht. Speziell bei schwachen Rechtschreibleistungen sollte mit dem Grundwortschatz 1 begonnen werden und danach sollten die weiteren Grundwortschätze folgen.

### Einsatz der Regelwortschätze

Treten spezifische Fehlerprofile auf, so liegt hier der Ansatzpunkt. Wird beispielsweise die Schreibung von ver- und vor- nicht beherrscht, so muss vordringlich dieser Bereich geübt werden.

### Lernablauf

Die Wortschätze werden in zwei Durchgängen gelernt. Wenn ein Wortschatz vollständig gelernt wurde, kann mit einem zweiten Durchgang begonnen werden. Der Lernablauf ist bei beiden Durchgängen identisch.

#### Der Lernablauf am ersten Lerntag.

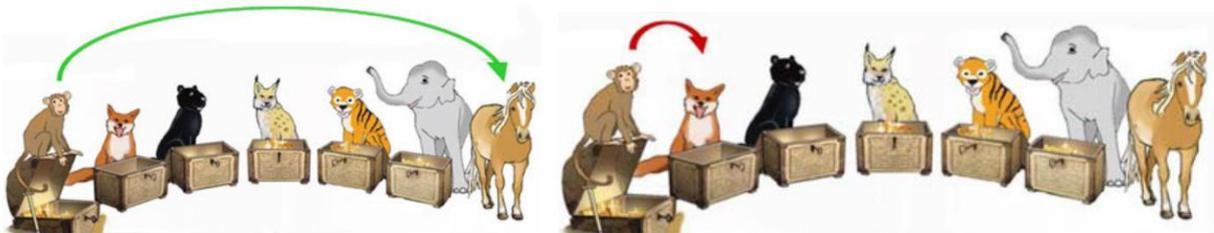
In der Schatzkiste des Äffchens befinden sich alle Wörter eines Wortschatzes, die noch nicht dran waren. In den anderen Schatzkisten sind die Wörter, die gerade gelernt werden. Die Wörter werden in der Regel innerhalb eines Satzes gelernt. Der Computer diktiert den ganzen Satz, das zu lernende Wort wird nicht angezeigt.



Nun schreibt der Schülerinnen und Schüler das fehlende Wort. Durch das Drücken der Eingabetaste wird die Schreibung vom Programm geprüft. Wurde das Wort richtig geschrieben, so erscheint es in blauer Farbe. Das richtig geschriebene Wort wandert zum Pferd. Das Pferd bringt die richtig geschriebenen Wörter ins Schloss.

Wurde das Wort falsch geschrieben, so wird die falsche Schreibung ausgeblendet und die richtige Schreibung angezeigt. Der Schülerinnen und Schüler schreibt das Wort nun mit Hilfe richtig. Das Wort wandert nach Falschschreibung in die Schatzkiste des Fuchses. Beim Fuchs macht das Wort einen Tag Pause.

Am ersten Tag können alle Wörter aus der Schatzkiste des Äffchens einmal drankommen. Dann meldet das Programm, dass für diesen Tag alle Wörter des gewählten Wortschatzes bearbeitet wurden. Der Schülerinnen und Schüler kann nun einen anderen Wortschatz wählen. Nach einem Klick auf die Schatzkisten sagen die Tiere, wie viele Wörter in den jeweiligen Schatzkisten enthalten sind.

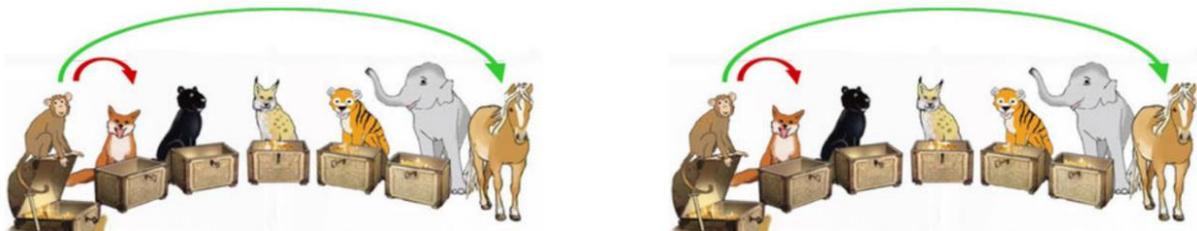


### Der Ablauf des Lernens am nächsten Lerntag.

Befinden sich Wörter in der Schatzkiste des Fuchses, so werden diese zuerst geübt. Es werden alle Wörter des Fuchses einmal wiederholt.

Richtig geschriebene Wörter wandern zum Panter und machen dort einen Tag Pause. Falsch geschriebene Wörter werden mit Hilfe richtig geschrieben. Sie bleiben beim Fuchs und machen hier einen Tag Pause.

Am gleichen Tag sind dann noch neue Wörter aus der Schatzkiste des Äffchens dran, sofern sich welche in seiner Schatzkiste befinden. Richtig geschriebene Wörter wandern zum Pferd, falsch geschriebene werden mit Hilfe richtig geschrieben und kommen zum Fuchs.



Sind entsprechend den obigen Bedingungen keine Wörter mehr zum Lernen vorhanden, so meldet das Programm, dass für diesen Tag alle Wörter des gewählten Wortschatzes bearbeitet wurden.

### Der Lernablauf an weiteren Tagen

An weiteren Lerntagen werden sich wahrscheinlich auch Wörter in den Schatzkisten der anderen Tiere befinden. Das Lernen vollzieht sich dann in dieser Reihenfolge:

- Wörter des Fuchses
- Wörter des Panthers
- Wörter des Luchses
- Wörter des Tigers, die mindestens 6 Tage dort sind
- Wörter des Elefanten, die mindestens 12 Tage dort sind
- Wörter des Äffchens

Bei Richtigschreibung wandern die Wörter immer nach rechts.



Bei Falschschreibung kommen die Wörter immer zum Fuchs.



### Wiederholen bis zur sicheren Speicherung

Ein falsch geschriebenes Wort muss fünfmal in Folge richtig geschrieben werden, bevor es als gelernt gilt.

Für die langfristige Speicherung ist eine Kontrolle nach längeren Zeitabständen erforderlich. In den Schatzkisten von Fuchs, Panther und Luchs können die Wörter täglich je einmal bearbeitet werden. In der Schatzkiste des Tigers ruhen die Wörter dann 6 Tage lang und in der Schatzkiste des Elefanten machen die Wörter eine Pause von 12 Tagen. Durch diese zeitlich versetzten Wiederholungen wird die Speicherung im Langzeitgedächtnis gesichert.

Das Programm GUT1 testet alle Wörter der einzelnen Wortschätze. Häufig wiederholt werden jedoch nur die von den einzelnen Schülerinnen und Schülern nicht beherrschten Wörter. Die Methode von GUT1 ist lernökonomisch. Nicht an einer großen Liste von Wörtern wird gearbeitet, sondern der individuell nicht beherrschte Teil wird gelernt.

## Hilfen



### Mehrfaches Anhören eines Satzes

Durch einen Klick auf das Ohr kann der ganze Satz nochmals angehört werden. Auf die Vergabe von Punkten und das Wandern der Wörter von Schatzkiste zu Schatzkiste hat das wiederholte Anhören keinen Einfluss.



### Anzeigen des zu schreibenden Wortes

Durch einen Klick auf das Auge wird das zu schreibende Wort angezeigt. Eine eventuell begonnene Schreibung wird bei jedem Aufruf der Hilfe gelöscht. Das Wort muss also im Gedächtnis behalten und nach Aufruf der Hilfe in einem Zug geschrieben werden. Die Hilfe kann bei jedem Wort mehrmals aufgerufen werden. Nach Aufruf dieser Hilfe wandern die Wörter in Schatzkiste 2.



### Hilfebutton

Durch einen Klick auf das Fragezeichen kann zu jedem Wortschatz eine spezielle Erklärung aufgerufen werden.

## Lizenz

Einzelplatzlizenz für einen Computer

für den Einsatz im privaten Bereich zum häuslichen Üben

Anzahl der Kinder, die sich im Programm anmelden und lernen können: 3

Beim Kauf erhalten Sie einen Downloadlink und eine Lizenznummer. Mit der Lizenznummer kann das Programm auf einem Computer aktiviert werden. Nach der Deinstallation ist die Installation auf einem anderen Computer möglich. Wird auch der zweite Computer gewechselt, so kann noch ein drittes Mal installiert und aktiviert werden.

## Systemvoraussetzungen

PC mit Soundkarte, Windows 10, Internetzugang für die Aktivierung, Grafikkarte mit 3D-Hardwarebeschleunigung, Arbeitsspeicher ab 4GB

Spracheinstellung: Deutsch und deutsche Tastatur mit den Buchstaben ä, ö, ü

Auf dem PC muss Windows als einziges Betriebssystem installiert sein.

## 5.2 Wortbau Training

### 5.2.1 Übersicht

Wortbau Training	
Ziel	Ist es Wortstämme zu erkennen und diese zusammensetzen.
Zielgruppe	Jahrgangsstufe zwei bis vier und für Pädagogen.
Förderung	Zum Üben und Fördern des Schriftspracherwerbs. Zum Erlernen der Regeln für die Orthografie und Wortbildung.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen die Wortstämme zu erkennen und diese zusammensetzen.
Besonderheiten	Verschiedene Übungen zu den folgenden Bereichen: Ableitung, Zusammensetzen sowie Ableitungen und Zusammensetzung. Die Lernstatistik zeigt, wie viele einzelnen Bereichen bereits bearbeitet wurden. Es besteht ein Zusammenhang zwischen vielen Suffixen und der Wortart des gebildeten Wortes, die Groß- oder Kleinschreibung kann oft an den Suffixen erkannt werden. Suffixe von Nomen sind z.B. -chen, -er, -heit, -keit, -lein, -schaft, -tum, -ung, Suffixe von Adjektiven z.B. -bar, -haft, -ig, -lich, -sam.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Das darauffolgende Startmenü ist übersichtlich aufgebaut. Im Startmenü lässt sich aus den Themenbereichen: Ableitungen, Zusammensetzung sowie Ableitung und Zusammensetzung wählen. Das Programm gibt ein kurzes Feedback über die richtig und falsch geschriebenen Wörter
Schwerpunkte	Beherrschen der Regeln für die Wortbildung und Üben von orthografisch richtig geschriebenen Wörtern.
Kontakt	Martin Grund Telefon: 07221 271042 E-Mail: support@gut1.de
Link	<a href="https://www.gut1.de/wortbautraining/">https://www.gut1.de/wortbautraining/</a>

### 5.2.2 Beschreibung des Programms

Das Programm Wortbau-Training dient der Vermittlung der Grundlagen der Wortbildung. Man schätzt den Wortschatz der deutschen Sprache auf 300.000 – 500.000 Wörter. Hinzu kommen noch 200.000 bis 300.000 Fachbegriffe, z.B. aus Medizin und Technik. Es gibt jedoch nur wenige tausend einfache Wörter wie z.B. Haus, Spiel, groß. Einfache Wörter bestehen nur aus einem Morphem (Wortbaustein). Aus diesen einfachen Wörtern lässt sich mit verschiedenen Wortbildungsmitteln eine große Zahl an Wörtern bilden.

Die wichtigsten Methoden zur Wortbildung sind die Ableitung und die Zusammensetzung, wobei in dieser Beschreibung auch bei der Ableitung und der Zusammensetzung nur die wichtigsten Fälle genannt werden.

#### Ableitung

Bei der Ableitung werden neue Wörter gebildet durch Anfügen von Präfixen und/oder Suffixen. Es werden vorne unselbstständige Wortbausteine angefügt.

<i>ab</i>	fahren	abfahren
<i>be</i>	stellen	bestellen
<i>miss</i>	achten	missachten
<i>ver</i>	suchen	versuchen
<i>un</i>	Ordnung	Unordnung

#### Ableitung 1

lenken, lenkbar, Lenker, Lenkerin, Lenkung

Stammmorphem – Suffix

An einen Wortstamm werden hinten Wortbausteine angefügt. Der Wortstamm bleibt bis auf die Groß- und Kleinschreibung gleich.

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20

Anzahl der zu bildenden Wörter: 4

Mit einem Klick auf die Blumen werden im Programm Hilfen zur Wortart angezeigt.

#### Ableitung 2,

abbrennen, verbrennen, durchbrennen, brennen, brennbar, Verbrennung

Präfix – Stammmorphem – Suffix

An einen Wortstamm werden vorne oder hinten oder vorne und hinten Wortbausteine angefügt. Der Wortstamm bleibt bis auf die Groß- und Kleinschreibung gleich.

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

Mit einem Klick auf die Blumen werden im Programm Hilfen zur Wortart angezeigt.

**Ableitung 3**

kaufen, einkaufen, verkaufen, Käufer, Käuferin, Einkäufer, Einkäuferin, Verkäufer, Verkäuferin, käuflich, verkäuflich

Präfix – Stammmorphem – Suffix

An einen Wortstamm werden vorne oder hinten oder vorne und hinten Wortbausteine angefügt. Der Wortstamm bleibt bis auf die Groß- und Kleinschreibung gleich, wobei in Ableitung 3 auch die Schreibung von ä und äu geübt wird.

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20

Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

Mit einem Klick auf die Blumen werden im Programm Hilfen zur Wortart angezeigt.

**Ableitung 4**

abkühlen, Abkühlung, unterkühlen, Unterkühlung, Kühlung, kühlen, auskühlen

Präfix – Stammmorphem – Suffix

An einen Wortstamm werden vorne oder hinten oder vorne und hinten Wortbausteine angefügt. Der Wortstamm bleibt bis auf die Groß- und Kleinschreibung gleich.

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 30

Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

In Ableitung 4 werden keine Hilfen zur Wortart angezeigt.



*lenken, lenkbar, Lenker, Lenkerin, Lenkung*

**Wortbildung durch Zusammensetzung**

Zum Bereich Zusammensetzung enthält das Programm fünf Wortschätze.

**Zusammensetzung 1**

Nomen als Bestimmungswort und Nomen als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 5

**Zusammensetzung 2**

Nomen als Bestimmungswort – Adjektiv als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 3

**Zusammensetzung 3**

Adjektiv oder Verb als Bestimmungswort – Nomen als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 3

### Zusammensetzung 4

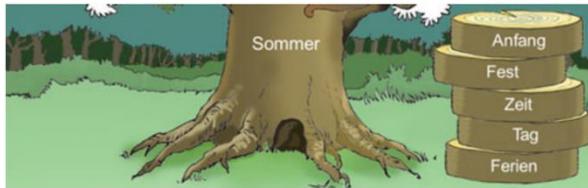
verschiedene Wortarten als Bestimmungswort – verschiedene Wortarten als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

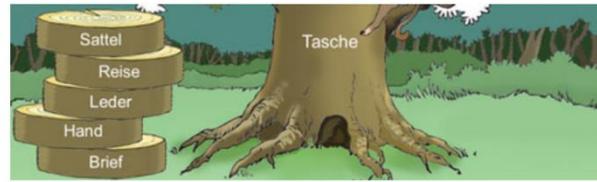
### Zusammensetzung 5

Verschiedene Wortarten als Bestimmungswort – verschiedene Wortarten als Grundwort

Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 20, Anzahl der zu bildenden Wörter: 6



*Sommerferien, Sommertag, Sommerzeit, Sommerfest, Sommeranfang*



*Handtasche, Ledertasche, Reisetasche, Brieftasche, Satteltasche*

### Ableitung und Zusammensetzung

Nach dem separaten Üben von Ableitung und Zusammensetzung werden beide Wortbildungsformen gemischt.

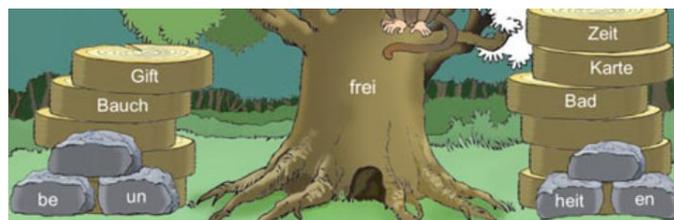
Anzahl der vorgegebenen Wortstämme: 30, Anzahl der zu bildenden Wörter: 6

### Übungsformen :

Nomen, Verb oder Adjektiv als Bestimmungswort

Nomen, Verb oder Adjektiv als Grundwort

Präfixe und Suffixe



*befreien, unfrei, Unfreiheit, Freiheit, bauchfrei, giffrei, Freibad, Freikarte, Freizeit*

### Lernstatistik

Die Lernstatistik gibt an, wie viele Bäume in den einzelnen Bereichen bereits bearbeitet wurden.

Die abgebildete Grafik zeigt die Statistik einer Schülerinnen in der diese alle Bäume bearbeitet hat.

### 5.2.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Wortbau Training“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der Start Bildschirm. In diesem haben Sie die Auswahl ausfolgenden Übungen.



#### Auswahl der Wortschätze

Das Lernprogramm enthält zehn Wortschätze. Die Auswahl sollte entsprechend dem Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler erfolgen. Die Liste gibt eine Empfehlung für die Klassenstufen.

Ableitung 1: ab Klasse 3

Ableitung 2: ab Klasse 3

Ableitung 3: ab Klasse 4

Ableitung 4: ab Klasse 4

Zusammensetzung 1: ab Klasse 3

Zusammensetzung 2: ab Klasse 4

Zusammensetzung 3: ab Klasse 4

Zusammensetzung 4: ab Klasse 4

Ableitung und Zusammensetzung: ab Klasse 4

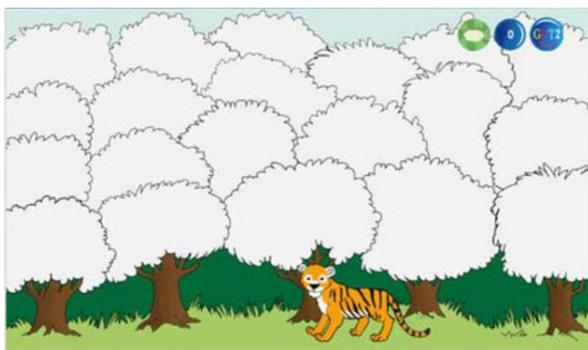
Durch einen Klick auf die Fragezeichen erhalten die Schülerinnen und Schüler eine kurze Erklärung des jeweiligen Wortschatzes.

### Lernablauf

Nach der Auswahl eines Wortschatzes gelangen die Schülerinnen und Schüler in einen „Wortschatzwald“. Jeder Baum eines „Wortschatzwaldes“ enthält Übungen zum entsprechenden Wortschatz. Zu Beginn des Lernens sind alle Bäume weiß.

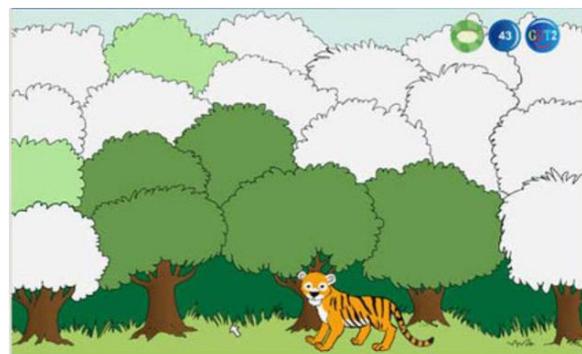
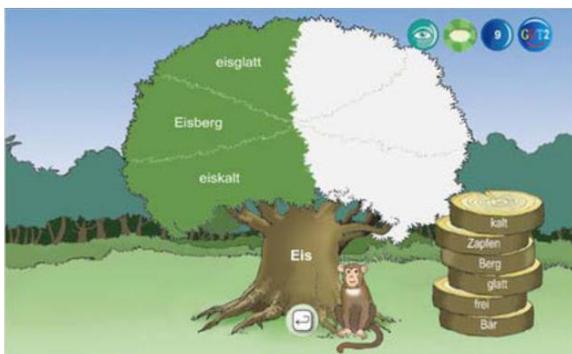
Die Schülerinnen und Schüler wählen einen Baum aus.

Der gewählte Baum wird groß dargestellt. Auf dem Baumstamm steht jeweils ein Wortstamm. Bei den Übungen zur Ableitung zeigt das Programm neben dem Baum Wortbausteine auf Steinen. Aus den Vorgaben bilden die Schülerinnen und Schüler Ableitungen. Die gebildeten Wörter erscheinen auf dem Baum.



Bei den Übungen zur Zusammensetzung werden neben dem Baum weitere Wortstämme angezeigt. Die von den Schülerinnen und Schülern gebildeten Zusammensetzungen erscheinen auf dem Baum.

Die bearbeiteten Bäume werden im jeweiligen Wortschatzwald farbig markiert. Wurden alle Wörter eines Baumes richtig geschrieben, so wird der Baum dunkelgrün, bei teilweise richtiger Bearbeitung wird er hellgrün.



Wurden alle Bäume eines Wortschatzwaldes bearbeitet, so ist der ganze Wald grün.

## Hilfen



Durch einen Klick auf das Auge werden im Lernbereich die zu bildenden Wörter angezeigt.

Durch einen Klick auf das Fragezeichen kann in jedem Programmteil eine spezielle Erklärung aufgerufen werden.

Bei den Wortschätzen Ableitung 1, Ableitung 2 und Ableitung 3 sind die Suffixe durch farbige Blumen markiert.

- rote Blumen: Mit diesen Wortbausteinen werden Verben gebildet.
- gelbe Blumen: Mit diesen Wortbausteinen werden Adjektive gebildet.
- rosa Blumen: Mit diesen Wortbausteinen werden Nomen gebildet.

## Lizenz

Einzelplatzlizenz für einen Computer

Für den Einsatz im privaten Bereich zum häuslichen Üben

Anzahl der Kinder, die sich im Programm anmelden und lernen können: 3

Beim Kauf erhalten Sie einen Downloadlink und eine Lizenznummer. Mit der Lizenznummer kann das Programm auf einem Computer aktiviert werden. Nach der Deinstallation ist die Installation auf einem anderen Computer möglich. Wird auch der zweite Computer gewechselt, so kann noch ein drittes Mal installiert und aktiviert werden.

## Systemvoraussetzungen

PC mit Soundkarte, Windows 10, Internetzugang für die Aktivierung, Grafikkarte mit 3D-Hardwarebeschleunigung, Arbeitsspeicher ab 4GB

Spracheinstellung: Deutsch und deutsche Tastatur mit den Buchstaben ä, ö, ü

Auf dem PC muss Windows als einziges Betriebssystem installiert sein.

## 5.3 Schreiblabor

### 5.3.1 Übersicht

Schreiblabor 2.0	
Ziel	Vermittlung des alphabetischen Prinzips der Schriftsprache.
Zielgruppe	1. und 2. Klasse im Anfangsunterricht Lesen und Schreiben.
Förderung	Das Lernprogramm fördert das selbstgesteuerte Erforschen der Laute, Buchstaben und Wörter.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Schwierigkeiten im Verständnis des alphabetischen Prinzips.
Besonderheiten	Software passt sich den individuellen Lernprozessen an. Didaktisch sinnvoll gestufte Aufgaben mit Rückmeldungen u. Arbeitshinweisen. Der Arbeitsstand der Schüler ist im Lehrkraftmodus einsehbar. Zudem gibt es abrufbare lerndiagnostische Hinweise. Drei Schriftarten, Grundschrift, Arial und MS Comic.. Fördert die Erkennung von Lauten: Anlaut, Inlaut und Auslaut
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icons öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer die Wahl zwischen dem Klassenmodus und dem Lehrkraftmodus. Im Klassenmodus muss die Klasse und die einzelnen Schüler/innen erstellt werden. In diesem Modus gibt es auch eine große Auswahl an Übungen auf Laut-, Buchstaben-, Wort-, Satz- und Textebene. Im Lehrkraftmodus hat der Lehrer einen Einblick in den aktuellen Arbeitsstand der Schüler.
Schwerpunkte	systematisches entdecken des alphabetischen Prinzips unserer Schriftsprache
Kontakt	Anfragen über die Homepage möglich: <a href="http://www.medienwerkstatt-online.de/">http://www.medienwerkstatt-online.de/</a>
Link	<a href="http://www.medienwerkstatt-online.de/">http://www.medienwerkstatt-online.de/</a>

### 5.3.2 Beschreibung des Programms

Das Schreiblabor ermöglicht den Schülerinnen und Schülern und Schülerinnen und Schülern, die Welt der Laute, Buchstaben und Wörter selbstgesteuert zu erforschen und das alphabetische Prinzip unserer Schriftsprache (lauttreues Schreiben) systematisch zu entdecken. Es unterstützt damit effizient den Anfangsunterricht im Lesen und Schreiben. Die Maschinen des Schreiblabors ermöglichen eine Vielzahl entdeckender Lernerlebnisse, produktiver Fehler und konstruktiver Schreiberfahrungen; sie arbeiten nicht nach sturem "drill-and-practice"-Verfahren, leiten aber immer wieder konsequent auf die Prinzipien lauttreuen Schreibens zurück. Die in der Benutzerführung auf die besonderen Bedürfnisse von Schulanfängern eingerichtete Lernsoftware passt sich dabei den individuellen Lernprozessen der Kinder flexibel an, stellt didaktisch sinnvoll gestufte Aufgaben, gibt Rückmeldungen und Arbeitshinweise, führt so stringent von einem Lernschritt zum nächsten. Im Lehrkraftmodus können die jeweiligen Arbeitsstände der Schülerinnen und Schüler einsehen, lerndiagnostische Hinweise abrufen und eine Vielzahl von Funktionen verändert und auf den Unterricht eingestellt werden.

#### Die Besonderheiten des Programms

- Die Maschine „Blitzlesen“ fördert das schnelle Worterkennen. Sie passt sich, falls gewünscht vollautomatisch an die vorhandene Wortlesefähigkeit des Kindes an und fördert dessen schnelle Worterkennung mittels eines umfangreichen, reich bebilderten Wortschatzes von mehr als 1500 Begriffen.
- Das Angebot „Wo hörst Du den Laut“ stellt im Lese-Schreib-Lernprozess am Anfang befindliche Kinder vor eine spielerische Herausforderung im Bereich der Anlaut-, Inlaut- und Auslauterkennung, wie sie vielfach auch in Lehrwerken Verwendung findet.
- Mit weiteren drei zusätzlichen Schriftarten, nämlich Grundschrift, Arial und MS Comic Sans kann die Lehrkraft weitergehende Einstellungen treffen, die sich auf die in den Übungen verwendeten Schriftarten auswirken.
- Die Anlauttastaturen wurden um weitere voreinstellbare, in Lehrwerken benutzte Anlauttabellen ergänzt.
- Der Lehrkraft-Modus wurde erweitert um die Einstellmöglichkeiten für die o.g. Erweiterungen.
- Auf Tablets reagiert das Schreiblabor nun gut auf „Touch“ und kann hier ebenfalls problemlos eingesetzt werden.
- Bezug und Lizenzierung wurden komplett auf Download-Basis umprogrammiert, wodurch Programmupdates und Datenablageupdates stets im Onlineverfahren erfolgen können.

## Die Sprachsynthese

Neben der Tonausgabe des Übungswortbestandes mit einer "menschlichen" Stimme verfügt das Schreiblabor auch über eine Sprachsynthese, die es ermöglicht, jeden beliebigen Text in der Schreibmaschine, der E-Mail-Maschine und der Textgalerie annähernd lauttreu auszugeben. Auch das Lernangebot "Wörterketten" nutzt diese Technologie, um dem Kind alle denkbaren Buchstabenkombinationen akustisch zurückzumelden – mit einer Sprecherstimme wäre dies nicht realisierbar. Das Kind erhält also über dieses Feedback eine Möglichkeit, seine Schreibversuche auf lautliche Richtigkeit hin zu überprüfen.

Sie können dieses Verhalten des Programms didaktisch nutzen, indem Sie die Kinder darauf aufmerksam machen, dass die Wörter, die der "Lesebot" spricht, dann "richtig klingen", wenn das Wort der Rechtschreibnorm entsprechend geschrieben ist, wenn die Sprachausgabe "falsch", d.h. nicht wie vom Kind erwartet klingt, kann das Kind im Gespräch mit einem Partner oder mit Ihnen versuchen, die Ursache herauszufinden. Dies unterstützt vor allem bei schon etwas fortgeschrittenen Kindern die beginnende Auseinandersetzung mit orthographischen Regeln und Normen.

## Schreiben- und Lesen lernen mit dem Schreiblabor

In der Regel wissen alle Kinder bei Schuleintritt, dass Schrift das Festhalten und Austauschen von gesprochener Sprache ermöglicht. Das Wissen darum, wie das in unserem Schriftsystem geschieht, ist jedoch sehr unterschiedlich, ebenso wie die Fertigkeiten im Umgang damit.

Mit dem Schreiblabor erfahren die Kinder:

- wie lauttreu geschrieben wird;
- dass sehr unterschiedliche Wörter mit unterschiedlichsten Bedeutungen aus immer denselben Buchstaben aufgebaut werden;
- dass jedem Buchstaben ein oder mehrere Laute entsprechen;
- dass manche Laute mit einer Kombination aus mehreren Buchstaben dargestellt werden;
- dass Buchstaben stets dieselbe Gestalt besitzen, aber trotzdem sehr unterschiedlich aussehen können;

...lernen die Kinder:

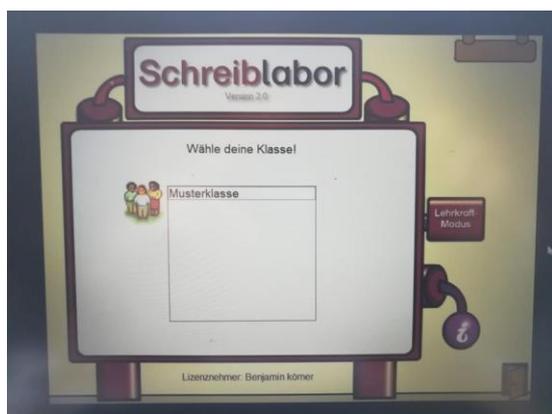
- einzelne Laute aus Wörtern herauszuhören;
- das Nacheinander, die Reihenfolge von Lauten im Lautstrom eines Wortes zu erkennen;
- den Grundbestand an Lauten und ihren Buchstaben-Entsprechungen gegenwärtig zu haben;
- welchen Laut man mit welchen Buchstaben üblicherweise darstellt;
- Schriftkommunikation mit anderen

### 5.3.3 Bedienung des Programms

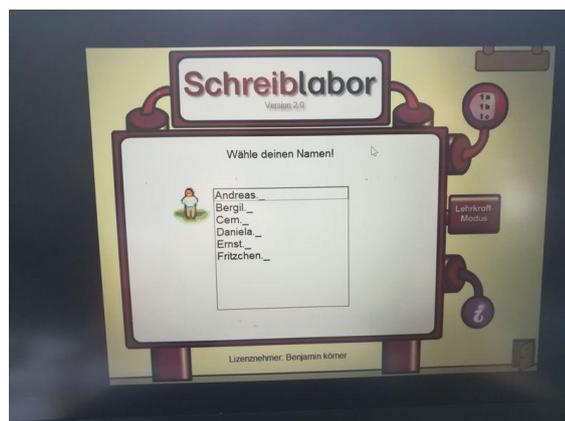
Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Schreiblabor“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der folgende Startbildschirm. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer die Wahl zwischen dem Klassenmodus und dem Lehrkraftmodus. Im Klassenmodus muss die Klasse und die einzelnen Schülerinnen und Schüler erstellt werden. In diesem Modus gibt es auch eine große Auswahl an Übungen auf Laut-, Buchstaben-, Wort-, Satz- und Textebene. Im Lehrkraftmodus hat der Lehrer einen Einblick in den Aktuellen Arbeitsstand der Schülerinnen und Schüler.



Klassenauswahl



Schülerinnen- und Schülerauswahl

## **Beschreibung der einzelnen Übungen**

### **Blitzlesen:**

Das in Version 3 des Schreiblabors neue Modul „Blitzlesen“ fokussiert auf schnelle Worterkennung und passt sich dabei automatisch an die bereits vorhandene Leseleistung der Kinder an.

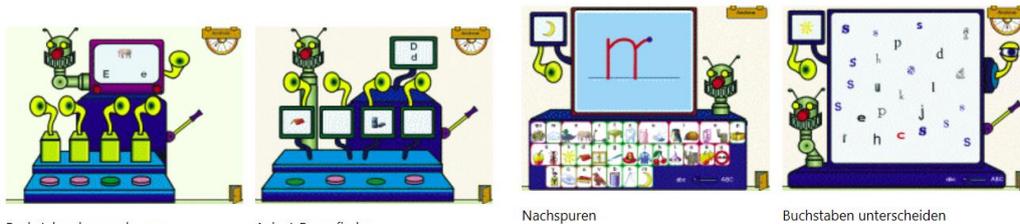
Kinder, die kontinuierlich alleine diese Blitzleseübung in den Klassenstufen 2 bis 4 der Grundschule üben, können sich mit großer Wahrscheinlichkeit aus einer dezidierten Leseschwäche herausarbeiten. Dabei wird die Übung nie langweilig, denn sie fordert das Kind wirkungsvoll genau an seiner Fähigkeitsgrenze, indem Sie sowohl die Darbietungszeit des schnell zu erkennenden Wortes, als auch dessen Länge ständig überwacht und anpasst. Dadurch spürt das Kind, dass es ständig gefordert, aber kaum überfordert wird. Es hat Freude an seinem Lernfortschritt, der sich relativ schnell einstellt.

### **Wo hörst du den Laut? (Anlaut, Inlaut und Auslaut Lokalisierung)**

Das neue Lernangebot „Wo hörst du den Laut?“ ist die Umsetzung einer in Fibeln und Sprachbüchern des Anfangsunterrichts weit verbreiteten Übung. Diese wird überaus gerne von Kindern bearbeitet, da sie leicht verständlich ist und einen schnellen Erfolg verspricht. Dessen positive Verstärkung spornt an zur jeweils weiteren Übungsaufgabe. Umgesetzt mit einer schönen Animation, die dem Abfüllen oder Umfüllen von Sand aus dem Sandkasten-Spielen nachempfunden ist, wird diese neue Übung insbesondere auch bereits im Vorschulalter sinnvoll einzusetzen sein. Somit wird wirkungsvoll der Ausbildung einer besseren phonologischen Bewusstheit unterstützend Vorschub geleistet werden.

### **Übungsangebote auf der Laut-Buchstabenebene:**

Auf der Laut-Buchstaben-Ebene geht es zunächst darum, die Beziehung von Lauten und Buchstaben kennen zu lernen. Gleichzeitig werden hier die Bilder und Anlautwörter der jeweils eingestellten Anlaut-Tastatur eingeführt (Angebot: Buchstaben kennen lernen, Anlaut-Paare finden). Buchstabengestalten in unterschiedlichen typografischen Erscheinungen zu identifizieren und optisch von anderen zu unterscheiden ist ein weiteres Lernziel (Angebot: Buchstaben unterscheiden). Das Angebot Nachspuren nutzt die Schreibmotorik als weiteren Lernkanal zur Einprägung von Buchstabengestalten und ermöglicht es dem Kind, die erlernten Buchstaben auf Papier formtreu wiederzugeben.



Buchstaben kennen lernen

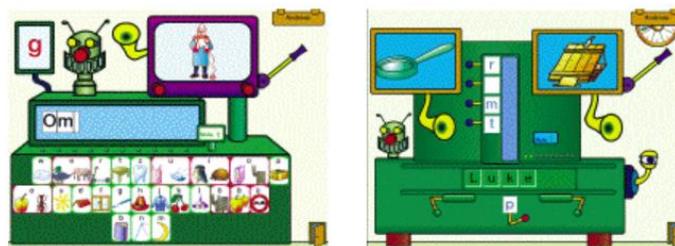
Anlaut-Paare finden

Nachspuren

Buchstaben unterscheiden

### Übungsangebote auf der Wortebene:

Auf der Wort-Ebene wird das Kind zum systematischen phonetischen Durchgliedern und Aufbauen sorgfältig ausgewählter und didaktisch gestuft angebotener Wörter angeleitet. Das jeweils Geschriebene wird akustisch zurückgemeldet, Fehler werden aufgefangen und der jeweils nächste Schreib-Schritt angeleitet. Auch hier steht die Anlaut-Tastatur wieder zur Verfügung. Das Verwandeln von Wörtern durch Austausch eines einzigen Buchstabens (Minimalpaarbildung) zwingt zu genauem Hinhören und – sehen, macht die Stellung von Buchstaben im Wort bewusst und ermöglicht die Erfahrung, dass auch schon einzelne Laute/Buchstaben die Bedeutung eines Wortes mitbestimmen.



phonetisches Durchgliedern und Aufbauen

Verwandeln durch Austauschen eines Buchstabens

### Übungsangebote auf Textebene:

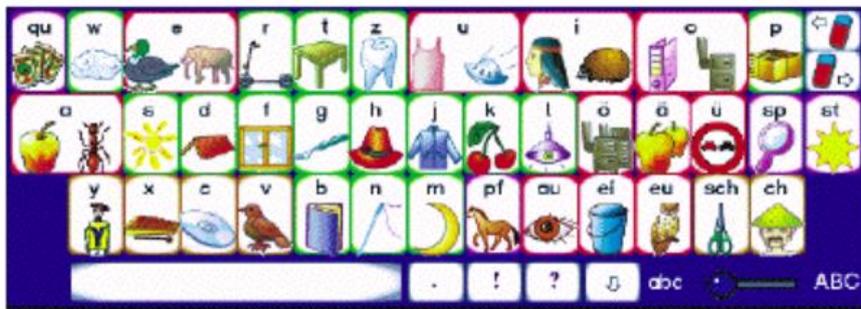
Auf der Text-Ebene hat das Kind die Möglichkeit, mit der Schreibmaschine erste Schreibversuche zu machen und eigene Wörter und Texte zu schreiben. Diese kann es auf sehr einfache Weise gestalten, speichern, ausdrucken und in der Textgalerie für andere Kinder zugänglich zu machen. Hierzu steht eine individuell konfigurierbare Anlaut-Tastatur zur Verfügung, die sich an die Anlauttabelle des verwendeten Lese-/Schreib-Lehrgangs anpassen lässt und den Schreibprozess akustisch und visuell unterstützt.



Die Textgalerie ermöglicht dem Kind das Lesen der veröffentlichten Texte der anderen Kinder. Damit bietet das Schreiblabor eine zusätzliche Schreib- und Lesemotivation. Während die E-Mail-Maschine die "private" schriftliche Kommunikation mit nur einem anderen Kind anbietet, stellt die Textgalerie den geschriebenen Text allen Kindern zum Lesen zur Verfügung.

### Die Anlaut-Tastatur:

Die Belegung der Anlaut-Tastatur mit Anlautwörtern und entsprechenden Bildern kann im Lehrkraftmodus verändert werden. Für die gängigen Unterrichtswerke sind entsprechende Belegungen vorkonfiguriert, die nur noch ausgewählt werden müssen. Zudem lassen sich leicht eigene Zusammenstellungen von Anlautwörtern erzeugen und entweder für Ihre ganze Klasse oder für jedes Kind individuell abspeichern. Für jeden Anlaut stehen mehrere Auswahlbeispiele zum Einstellen zur Verfügung.



### 5.3.4 Systemvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10, Windows 2003 Server, Windows 2008 Server, Windows 2012 Server;
- nicht lauffähig unter Windows 8 RT („Nur- Tablet“-Betriebssystemversion)
- Arbeitsspeicher: mindestens 256 MB RAM;
- Soundkarte;
- Internetverbindung: Microsoft Internet Explorer oder Microsoft Edge muss für Freischaltung und Datenablagedownload installiert sein;
- Festplattenspeicher: mind. 300 MB frei;
- Grafikeinstellungen: mind. 16-Bit-Farben bei einer Mindest-Auflösung von 800x600 (optimal: 1024x768 Pixel)

## 5.4 Cesar Schreiben

### 5.4.1 Übersicht

Cesar Schreiben 1	
Ziel	Förderung des Schriftspracherwerbs (lautgetreues Verschriften).
Zielgruppe	Schülerinnen und Schüler der Grundschule in der ersten und zweite Klasse.
Förderung	Förderung der Transferleistung für das Erfassen von Buchstaben. Unterstützung beim Erkennen der Ähnlichkeit von gesprochener Sprache und ihrer graphematischen Realisierung.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Für Kinder mit Rechtschreibproblemen.
Besonderheiten	Enthält mehrere Lernspiele für die Bereiche auditiv, visuell und auditiv-visuell. Einzeldokumentation der Ergebnisse. quantitative und qualitative Fehlereauswertung. leitet die Kinder dazu an ihre Schreibprodukte visuell zu analysieren, bewerten und damit korrigieren zu können.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icons öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer die Auswahl aus verschiedenen Übungen zu folgenden Bereichen. auditiv visuell auditiv-visuell
Schwerpunkte	Förderung der ganzheitlichen Erfassung von Wörtern.
Kontakt	CES Verlag Wieblinger Weg 19 D- 69123 Heidelberg Telefon: 0 049 (0)6221 27 989 Telefax: 0 049 (0)6221 27 986
Link	<a href="http://www.ces-verlag.de/deutsch/Schreiben1_0/schreiben1_produkinfo.php5">http://www.ces-verlag.de/deutsch/Schreiben1_0/schreiben1_produkinfo.php5</a>

### 5.4.2 Beschreibung des Programms

Die CESAR -Reihe für Schule und Therapie ist eine Software zur Förderung von sowohl leistungsstarken, besonders jedoch von Kindern mit Lernschwächen oder -blockaden. Der Einsatz des Computers zur Ergänzung von Unterricht oder Therapie ist dabei ein motivierendes und methodisch abwechslungsreiches Werkzeug. Lehrer und Therapeuten werden in ihrer täglichen Arbeit entlastet, da alle Programme die Lernstände für jedes Kind speichern, über Editoren und Protokollfunktionen oder Auswerteprogramme verfügen. Alle Programme verfolgen klar erkennbare Lernziele. Zahlreiche variable Einstellungen ermöglichen differenziertes und individuelles Lernen.

SCHREIBEN 1 enthält 9 unabhängige Lernspiele in den Gruppen: auditiv, visuell und auditiv-visuell. Der Lernstoff der ersten beiden Grundschuljahre wird als reduzierter Karteikasten angeboten. Dabei kann in zwei Spielen der Wortschatz zusätzlich frei erweitert werden. Das Programm verfügt über eine Einzel-Dokumentation der Ergebnisse und bietet darüber hinaus eine quantitative und qualitative Fehlerauswertung mit Ausdruck.

#### **Auditiv**

In dieser Gruppe wird der Transfer von Phonemen in Grapheme spielerisch gelernt. Dies bewältigt ein Kind umso besser, je konsequenter das Prinzip der lautgetreuen Verschriftung verfolgt wird und je weniger das Gehörte semantische Bezüge weckt. Daher wird zunächst mit Einzellauten und Unsinnsilben gespielt. Erst dann werden Wörter diktiert und reihen sich als Puzzlewörter in ein Szenenbild ein. Darüber hinaus wird die Bearbeitung von Endlautverhärtung und Doppelkonsonanten angeboten.

#### **Visuell**

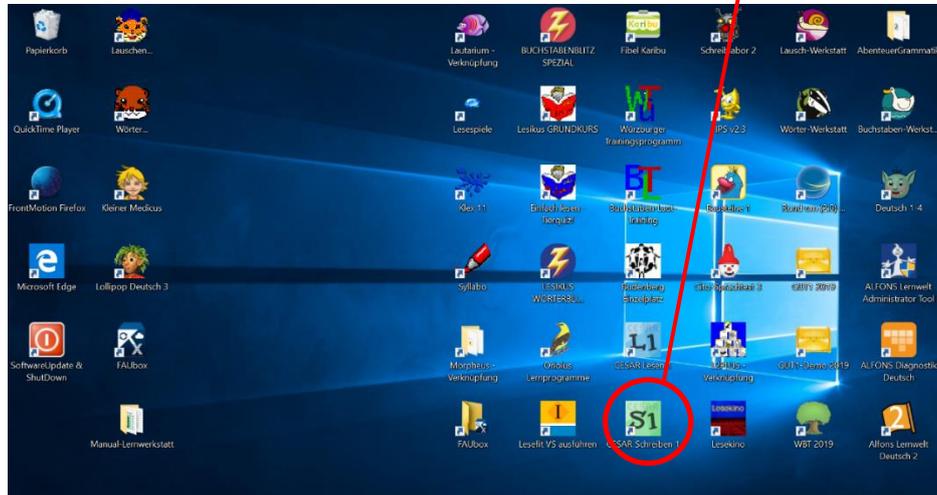
Visuelle Ankerungsstrategien sind für zentral auditiv beeinträchtigte Kinder häufig die einzige Chance, orthografisch bestimmte Schreibweisen zu speichern. Deswegen ist es CESAR ganz besonders wichtig, verschiedene hierfür erforderliche Strategien mit lustigen, "erinnernswerten" Animationen und Bildern zu begleiten. So wird das Kind dahin geführt, sein eigenes Schreibprodukt visuell analysieren, bewerten und damit korrigieren zu können. Weiterhin lässt CESAR den sequentiellen Graphemaufbau eines Wortes vor den Augen des Kindes entstehen. Immer auf der Suche nach Bedeutung lernen die Kinder automatisch mit der "Pilotsprache" das Wort in einzelne Phoneme zu zerlegen und so schreibbar zu machen. Die ganzheitliche visuelle Erfassung von Wörtern wird über kurz eingeblendete Zielwörter stimuliert und anschließend im Schreibprozess abgerufen und ebenso ganzheitlich in das Spiel integriert.

**Auditiv - visuell**

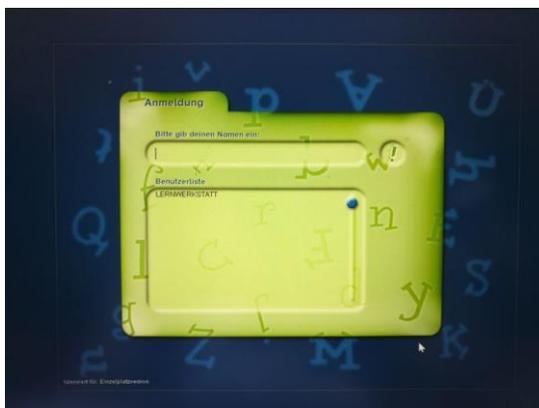
Auch in dieser Gruppe wird die Maxime der lautgetreuen Verschriftung verfolgt. Diesmal sorgen auditive und visuelle Stimuli gemeinsam dafür, spezifische Rechtschreibprobleme auf den Punkt zu bringen. So erfahren die Kinder die Ähnlichkeit von gesprochener Sprache und ihre graphematische Realisierung durch Ausprobieren. Sie dürfen sich auch ihrer dedektivischen Fähigkeiten bedienen, wenn es darum geht, herauszufinden an welcher Stelle eines Wortes ein bestimmter Graphemaustausch eine spezifische Bedeutungsveränderung zu Folge hat. Ein kleines Quiz vor dem Schreibprozess regt das Kind an, über die Lautgestalt eines Wortes nachzudenken und setzt somit metasprachliche Denkprozesse in Gang, wenn es darum geht, Lupenstellen im Wort zu beleuchten.

### 5.4.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Cesar Schreiben“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der Startbildschirm. In diesem muss zu Beginn ein Benutzer angelegt werden oder der bereits angelegte Benutzer Lernwerkstatt ausgewählt werden. Nachdem dies erfolgt ist, gelangen Sie in das Spielmenü. In diesem haben Sie die Auswahl aus drei Bereichen. Diese sind auditiv, visuell und auditiv-visuell.



Am rechten Bildschirmrand dieses Menüs finden sie folgende Symbole:

- C: Impressum
- Tür: um das Programm zu beenden und zu verlassen
- Zielfahne: um den aktuellen Spielstand zu sehen
- Diagramm: unter diesem Symbol befindet sich die Auswertung der Übungen
- Bleistift: hier erfolgt die Anmeldung

## **Der Auditiven Bereich hat folgende Spiele**

### **Tiere anziehen**

In diesem Spiel wird das Umsetzen von Phonemen in Grapheme thematisiert. Es wird dabei mit Unsinnsilben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gearbeitet, um eine Assoziation an bestehende Wörter soweit es geht zu verhindern. Dabei wird nur die Schreibweise akzeptiert, die die häufigste Realisierung des Gehörten in unserer Sprache darstellt. Das heißt, dass zum Beispiel das >v< als Äquivalent zum >f< oder >w< völlig ausfällt. Obwohl das >ie< als Zeichen der Länge am häufigsten in unserer Schriftsprache erscheint, soll dieses hier noch nicht umgesetzt werden, weil es so den Grundregeln der lautsprachlichen Verschriftung am Anfang des Schreiberwerbs entspricht. Die Schwierigkeit steigt mit der anwählbaren Komplexität von Konsonanten-Clustern. Di- und Trigrapheme sowie die Umsetzung von Diphtongen werden in die Übungen integriert. Es werden für jeden Spieldurchgang mit dem Schreiben von zehn Silben jeweils zwei Tiere angezogen, die sich das Kind vorher ausgesucht hat.

### **Kreuzwörter**

Manche Kinder haben trotz der Erfassung des Lesepinzips Schwierigkeiten, die Buchstaben zu behalten. Für sie sind die Übungen dieses Spiels konzipiert, jedoch dienen sie grundsätzlich der routinierten Benutzung des Alphabets. Gearbeitet wird mit dem Diktat von Buchstaben. Wählbar sind dabei zwei Möglichkeiten: lautgetreu und alphabetisch. Das Spielziel besteht für das Kind darin, fünf oder sechs Wörter herauszufinden, die es aus den Einzelbuchstaben zusammensetzen kann. Dabei kann es diese Wörter schon vor der realisierten Schreibung erraten, um mit möglichst wenig diktierten Buchstaben auf die Lösung zu kommen. Unterstützend wirkt, dass das Kind gesagt bekommt, dass alle zu ratenden Begriffe etwas miteinander zu tun haben. Dieses Spiel lässt sich auch gut als Partnerspiel zwischen zwei Kindern spielen.

### **Puzzle-Diktat**

In diesem Spiel gibt es acht anwählbare Puzzle-Bilder mit jeweils einem zugeordneten Rechtschreibthema, nämlich: Lautgetreue Verschriftung, Realisierung von Doppelkonsonanten oder das Erkennen und differenzierte schriftsprachliche Behandeln von Endlautverhärtung. Hier sollte der Mentor dem Kind ein aktiver Begleiter im "Verlängern des Wortes" sein, weil das Programm selbst hierzu keine Hilfe liefert. In den Bildern sind weiße Puzzle-Teile, die bei Anklicken das Wort diktieren, welches bei richtiger Schreibung das Puzzle komplettiert. Bei zwei falschen Schreibungen kommt dem Kind der kleine Füller zu Hilfe, der das Wort bei Anklicken solange als Blitz zeigt, wie es in der Menüleiste unter Optionen angewählt worden ist.

## **Im Visuellen Bereich gibt es diese Spiele:**

### **Frosch befreien**

Wenn das Kind lernen soll, dass die schriftsprachliche Umsetzung von Wörtern nicht mit der Verschriftung der Umgangssprache zu bewerkstelligen ist, dann muss es lernen, das Wort so auszusprechen wie es geschrieben wird. In diesem Spiel lernen die Kinder an der Buchstabenfolge das der Schriftsprache zugrundeliegende Lautsystem; diese Sprache steuert den Schreibprozess so wie der Pilot sein Flugzeug, daher der Begriff "Pilotsprache". Dieses geschieht, indem der Frosch beim Hüpfen auf verschiedene Seerosenblätter jeweils kurz einen Buchstaben aufleuchten lässt. Diese Buchstaben in ihrer Reihenfolge sollen danach aufgeschrieben werden. Das kann das Kind in der Regel nur leisten, indem es die Buchstabenfolge laut mitspricht und so das Wort konstruiert, das danach geschrieben werden soll. Hierbei ist es wichtig, dass möglichst viele Worte hintereinander richtig geschrieben werden. Die Anzahl der hintereinander richtig geschriebenen Worte (3, 5 oder 7) kann unter Optionen in der Menüleiste gewählt werden. Ist die angegebene Zahl der Richtigschreibungen hintereinander erreicht worden, ist der Frosch befreit und kann aus dem Glas hüpfen.

### **Flipper**

In Flipper ist die Rechtschreibrealität des unsicheren Schreibers konstruiert worden. Deshalb sollte dieses Spiel auch nur mit dem Wortmaterial gespielt werden, bei dem das Kind tatsächlich unsicher ist. Einige Wörter sind im Editor schon vorgegeben worden, sollen aber nur als Beispiele dienen. Besser ist es, wenn der Mentor für das Kind Problemwörter und ihre möglichen bzw. konstruierbaren Schreibweisen selbst editiert. Das pädagogische Ziel besteht darin, das Kind mit seiner Merkstrategie bekannt zu machen und wenn möglich, sie effektiver zu gestalten. Ist das Kind sehr unsicher, ist Version 1 zu empfehlen, die automatisch beim Aufruf des Spiels angesteuert wird. Hier klickt das Kind den grünen Button dann an, wenn es das Wort richtig in einem Flipperfeld gezeigt bekommen hat. Dabei hat es immer die richtige Schreibversion vor Augen. Das heißt, dass das Kind nur reagieren darf, wenn es das Zielwort sieht, nicht aber seine Ablenker. Wie schnell das Kind die neuen Inputs zu verarbeiten hat, entscheidet der Spielleiter über Optionen in der Menüleiste. Nach dem Flippern soll das Wort selbständig richtig geschrieben werden, so wie es vorher zu sehen war. Hier zeigt sich, ob das Kind in der Lage war, das Wort nicht nur als richtig zu identifizieren, sondern es auch dergestalt wahrzunehmen, dass es seine eigene Schreibhypothese mit der tatsächlichen Schreibweise des Wortes in Übereinstimmung bringt. In Version 2 muss das Kind entscheiden, ob das Zielwort richtig oder falsch zu sehen ist, das heißt, hier gibt es zwei Buttons, die geklickt werden. Dabei entscheidet die Klickgeschwindigkeit und die Richtigkeit der Entscheidung über die Anzahl der Punkte, die es zu gewinnen gibt.

### **Blitz-Puzzle**

In diesem Spiel gibt es acht anwählbare Puzzle-Bilder mit jeweils einem zugeordneten Rechtschreibthema, nämlich: Lautgetreue Verschriftung, Realisierung von Doppelkonsonanten oder Endlautverhärtung. Hier sollte der Mentor dem Kind ein aktiver Begleiter im "Verlängern des Wortes" sein, weil das Programm selbst hierzu keine Hilfe liefert. In den Bildern sind weiße Puzzle-Teile, die bei Anklicken das Zielwort als Blitz erscheinen lassen. Bei richtiger Schreibung wird das Puzzle um ein Bildteil komplettiert. Bei falscher Schreibung wird der Blitz beim nächsten Mal doppelt solange gezeigt, wie vorher unter Optionen gewählt worden ist. Die pädagogische Intention besteht darin, dass das Wortmaterial, welches in Puzzle-Diktat auditiv kognitiv bearbeitet worden ist, nun eine visuelle Ganzworterkennung erhält und damit auch in einen visuellen Speicher aufgenommen wird.

### **Im Auditiv-Visuellen Bereich sind folgende Spiele zu finden:**

#### **Lautquartett**

In Lautquartett werden sinnvolle Fremdkorrekturen herausgefordert, die der Eigenkorrektur als Vorstufe dienen. In diesem Spiel sind 24 Lautquartette wählbar, ansonsten werden sie durch Bedienen des Weiterschalters der Reihenfolge nach angeboten. In jedem Lautquartett ist einem Sinnbild ein gesprochenes Wort zugeordnet, welches auch geschrieben zu sehen ist. Wo muss man bei diesem Wort welchen Buchstaben wie verändern, damit das neue Wort der noch verdeckten Bildkarte dabei herauskommt? Welche Leistung hat das Kind hier zu erbringen, um diese Entscheidung zu treffen? Es wird aufgefordert, den Ort der Veränderung zu kennzeichnen und zu entscheiden, welches Graphem an seine Stelle treten soll, damit das nächste gehörte Wort richtig geschrieben dasteht. Als Rückmeldung wird dann diese Bildkarte aufgedeckt.

#### **Quiz**

Quiz ist ein Spiel, das einen direkten Bezug darauf nimmt, dass viele Rechtschreibprobleme offensichtlich nicht nur in einem Hörproblem zu suchen sind, sondern dass auch die Mund-Motorik und die orale Stereognosie einen wesentlichen Anteil zur Rechtschreibfähigkeit beitragen. Das heißt, dass diese Kinder die phonetische Komponente der Laute besser erfassen müssen, bevor sie in der Rechtschreibung Fortschritte erzielen können. Bei jedem Durchgang werden drei Fragen über die Art und den Ort sowie den Überwindungsmodus verschiedener Laute in den Zielwörtern gestellt, die beantwortet werden müssen, bevor das Wort zu schreiben ist. Darüber hinaus erfolgt in diesem Spiel ein ständiger Wechsel zwischen Groß- und Kleinschreibung, sodass hier bei häufigem Spielen eine gewisse Routine entsteht.

### **Kleiner Unterschied**

In Kleiner Unterschied wird das Rechtschreibthema der Doppelkonsonanz sowie der Endlautverhärtung und der stimmhaften und stimmlosen Explosivlaute aufgegriffen. Normalerweise gilt die pädagogische Regel der Ähnlichkeitshemmung (Ranschburg), nach der man Kinder nicht zum gleichen Zeitpunkt mit zwei sehr ähnlichen Varianten eines Lerninhaltes konfrontieren soll. Dies gilt jedoch nicht bei der Wahrnehmung von zwei sehr ähnlichen Klangvarianten. Genau diese kann man umso besser wahrnehmen, wenn sie im knappen Zeitabstand erfolgen, denn nur dann ist für viele Kinder erkennbar, dass dieser minimale Hörunterschied eine unterschiedliche Schreibweise zur Folge haben muss.

Beim Einsetzen einer kognitiven Rechtschreibstrategie, wie die der Endlautverhärtung, gilt diese Regel ebenfalls nicht. Hier sollte der Mentor dem Kind ein aktiver Begleiter im "Verlängern des Wortes" sein, weil das Programm selbst hierzu keine Hilfe liefert. Genau diese Lernmöglichkeit bietet KLEINER UNTERSCHIED an, indem es den Kindern zu zwei bedeutungsunterscheidenden klangähnlichen Varianten zwei verschiedene Schreiblösungen anbietet und damit das Rechtschreibproblem thematisiert und fokussiert.

Version 2 des Spiels weitet die Rechtschreibleistung dergestalt aus, dass das Kind das ganze Wortpaar schriftsprachlich realisieren soll. Auch hier ist es wichtig, dass nicht zufällig richtig/falsch geschrieben wird, sondern dass das Kind eine bestimmte Anzahl von Begriffen hintereinander richtig zu schreiben hat. Damit bekommt es zusätzlich eine gute Rückmeldung über seine Konzentrationsfähigkeit.

### **Systemvoraussetzungen:**

Windows 95/98/NT/Vista/Win 7 nur 32Bit-Version!

Pentium Prozessor ab 133 MHz

32 MB RAM

4xCD-ROM

16 Bit Farben bei 800x600 Bildpunkten

Soundkarte

## 5.5 Oriolus

### 5.5.1 Übersicht

Oriolus Lernprogramme Deutsch Grundschule	
Ziel	SuS beim Erlernen der Rechtschreibung und Grammatik zu unterstützen.
Zielgruppe	Für die 1. bis 4. Klasse in der Grundschule und zum Üben Zuhause.
Förderung	Förderung der Rechtschreibung und Grammatik von der 1. bis zur 4. Klasse. In den Bereichen Buchstaben, Wortarten und Satzarten.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen der Buchstaben Zuordnung, der Silbentrennung bei den Wortarten und Satzarten.
Besonderheiten	Das Programm ist Träger der Comenius Auszeichnung. Es wurde bereits in 5.700 Grundschulen eingesetzt. Das Programm umfasst 8000 Aufgabenseiten. Die Aufgaben umfassen unter anderen folgende Bereiche: Buchstaben Erkennung, Silbentrennung, Wortbildung Wortarten, Lückentext zur Rechtschreibung und Satzarten.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icons öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm hat der Benutzer nun die Auswahl aus den Klassen 1 bis 4 für das Fach Deutsch und verschiedenen Übungen zur Förderung der Rechtschreibung und Grammatik.
Schwerpunkte	Förderung der Grammatik Rechtschreibung
Kontakt	Oriolus Lernprogramme GmbH Kellerweg 20 b 91077 Kleinsendelbach Tel.: 09126-3688 E-Mail.: info@oriolus.de
Link	<a href="https://www.oriolus.de/oriolus_fuer_schulen/schule_deutsch_grundschule.php">https://www.oriolus.de/oriolus_fuer_schulen/schule_deutsch_grundschule.php</a>

### **5.5.2 Beschreibung des Programms**

Bei dem Lernprogramm von Oriolus handelt es um ein Programm für die 1. bis 4. Klasse der Grundschule. Dieses Programm ist Träger der Comenius-Auszeichnung und auch für lernschwache Schülerinnen und Schüler geeignet. Zudem wird es bereits an über 5.700 Grundschulen verwendet. Der Schwerpunkt dieses Programms liegt auf der Rechtschreibung und Grammatik, weil hierbei der größte Nutzen vom Computereinsatz erwartet wird.

Dieses Programm ist bewusst als Lernprogramm und nicht als Lernspiel konzipiert worden. In diesem Programm sind sowohl einfache als auch schwere Aufgaben enthalten. Diese sollen die Schülerinnen und Schüler dazu motivieren, sich mit den Themen auseinanderzusetzen und sich dabei anzustrengen, um ihre Leistungen zu verbessern. Um schwere Inhalte besser zu verinnerlichen und in das Langzeitgedächtnis zu übertragen, empfehlen die Entwickler ein mehrmaliges Wiederholen dieser Inhalte. Für den Lehrer bietet diese Programm die Möglichkeit der Klassenwahl variabel zu nutzen, so ist es z.B. besonders begabte Schülerinnen und Schüler an den Aufgaben für höhere Klassen arbeiten zu lassen, während die schwächeren Schülerinnen und Schüler die Aufgaben der tieferen Klassen bearbeiten können.

Um die Aufgaben zu bestimmten Themen zu finden, gibt es auf der Startseite einen Reiter mit dem Titel Inhalt. Wenn Sie auf diesen klicken, erscheint ein Glossar mit vielen Stichworten aus dem Bereich Rechtschreibung und Grammatik. Bei der Auswahl eines dieser Stichworte erscheint eine Liste mit den Aufgabenmappen, die sich mit diesem Thema befassen.

Zudem bietet dieses Programm der Lehrkraft die Möglichkeit Fachbegriffe selbst zu erstellen. Diese können auf der Startseite unter dem Reiter Einstellungen erstellt werden im Unterbereich Fachbegriffe kann die Lehrkraft nun festlegen, welche Fachbegriffe sie verwenden möchte wie z.B. Zeitwort/Tuwort.

### **Die einzelnen Bereiche mit den Aufgaben für die Grundschule im Überblick**

Deutsch in der Grundschule für die 1. bis 4. Klasse.

Auf 550nn Übungsseiten geht es um Rechtschreibung, Wortwahl, Wortfeld, Wortart, Satzglied, Satzart, Zeit, Fachbegriffe, Textverständnis, Merkfähigkeit und mehr.

Deutsch Übertrittstraining für die 4. Klasse

Die perfekte Vorbereitung für den Übertritt auf eine weiterführende Schule im Fach Deutsch.

### **Mathematik in der Grundschule für die 1. bis 4. Klasse**

Neben Aufgaben zu Ziffern, Zahlen den Grundrechenarten, Sachrechnen sowie Umkehraufgaben, Tauschaufgaben und Textaufgaben gibt es klar strukturierte, interaktive Lehrtexte zum schriftlichen Rechnen und zur Geometrie. Der gesamte GS-Lehrplanstoff ist enthalten.

### **Mathematik Übertrittstraining für die 4. Klasse**

Die perfekte Vorbereitung für den Übertritt auf weiterführende Schulen. Neben den Grundlagen, dem Grundrechnen, Sachrechnen etc. gibt es hier eine Menge Knobelaufgaben, die auch für Fünftklässler/innen geeignet sind.

### **Förderung für Kinder ohne Deutschkenntnisse**

Das Programm bietet eine einzigartige Unterstützung speziell für die Beschulung von Geflüchteten mit keinen oder geringen Deutschkenntnissen.

### **Deutsch als neue Sprache lernen**

Ideal geeignet für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die noch kein oder wenig Deutsch können. Mit muttersprachlicher Unterstützung in Arabisch, Kurdisch, Dari, Rumänisch, Russisch, Serbisch, Albanisch, Amharisch, Französisch! Vom ersten Buchstaben bis zum Grundwortschatz von 700 Wörtern!

### **Mathematik für Deutsch-Anfänger**

Der Mathematik-Lernstoff vom Erlernen der Ziffern über die Grundrechenarten bis zu Bruchrechnen, Sachrechnen und Geometrie (entspricht Regelschulniveau bis etwa 7. Klasse). Speziell für Geflüchtete vertont in Deutsch und den relevanten Muttersprachen (Arabisch, Russisch, Dari etc.)!

### **Übungs- und Prüfungsmodus**

Das Programm bietet Lehrtexte und Übungsaufgaben. In den Lehrtexten werden die Lerninhalte vorgestellt und erklärt, in den Übungsaufgaben wird das Wissen abgefragt. Um zu einem bestimmten Thema zu gelangen, kann man zum einen den hierarchischen Aufbau des Programms folgen, z.B. Hauptseite-3.Klasse-Grammatik-Satzglieder.

Um gezielt Aufgaben zu einem bestimmten Thema zu finden, verwendet man den Schalter Inhalt auf der Hauptseite. Es öffnet sich dann ein verlinktes Inhaltsverzeichnis. Die Aufgaben befinden sich in der Übungsmappe, die je nach Schwierigkeitsgrad zwischen einer und 20 Aufgaben enthalten. Wenn man auf eine Mappe klickt, hat man die Wahl, ob man diese im **Übungsmodus** oder im **Prüfungsmodus** öffnen möchte, oder ob man gegebenenfalls die Fehler der letzten Prüfung ansehen möchte.

Im **Übungsmodus** können die Schülerinnen und Schüler nach Herzenslust herumprobieren und haben auch Zugriff auf die Lösungsseite. Hier wird nichts protokolliert.

Im **Prüfungsmodus** dagegen werden die Lösungen vom Programm ausgewertet und gespeichert. Das Ergebnis wird mit einem rot/grünen Statusbalken unter dem Mappen-Icon dargestellt, sodass man mit einem Blick den Lernstand der betreffenden Schülerinnen und Schüler erfassen kann. Über den Schalter Kontrolle kann man in jeder Hierarchieebene detaillierte Informationen zu den Leistungen der Schülerinnen und Schüler abrufen und auch ein Zeugnis ausdrucken.

### **Diagnosemodus**

Im **Diagnosemodus** können Sie Ihre Schülerinnen und Schüler wie in einer richtigen Prüfung abfragen. Die Schülerinnen und Schüler sehen das Ergebnis des Tests nicht. Den Zugang dazu erhalten nur Sie selbst über das Lehrerpasswort. Mit dem Schnellzugriff können Sie mit einem Klick von Schülerinnen und Schüler zu Schülerinnen und Schüler wechseln. Im Dialog zur Diagnose können Sie den Zugang der Schülerinnen und Schüler zu den Aufgabenmappen reglementieren.

Der Diagnosemodus ist nur in der Schullizenz verfügbar.

### **Lizenzmöglichkeiten:**

#### **Einzellizenz: 29,80 Euro**

Die Einzellizenz eines der Programme darf innerhalb der Kernfamilie auf mehreren Geräten eingesetzt werden. In Schulen und anderen Einrichtungen darf die Einzellizenz nur auf einem Gerät verwendet werden. Die Einzellizenz gilt fünf Jahre. In diesem Zeitraum sind alle Updates gratis. Nach jeweils fünf Jahren kann eine Einzellizenz für 5 Euro wiederum um fünf Euro verlängert werden.

#### **Schullizenz für PC/Netzwerk und Tablets:**

149 Euro für drei Jahre, das Update für weitere drei Jahre kostet jeweils 75 Euro.

Die Schullizenz darf innerhalb der Schule auf beliebig vielen Geräten installiert und genutzt sowie auf den Privatrechnern der Lehrkräfte zur Unterrichtsvorbereitung. Diese Schullizenzen haben eine Laufzeit von drei Jahren und können dann verlängert werden. Alle Updates im Lizenzzeitraum sind kostenlos. Alle Schullizenzen bieten den Diagnose-Modus! Diese Lizenz gilt für Windows, Android, iOS und macOS.

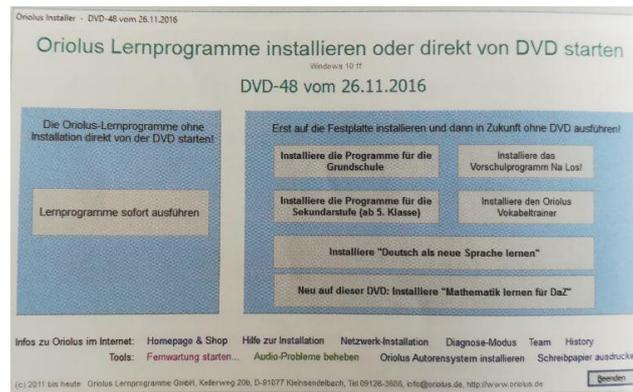
#### **Schullizenz nur für PC/Netzwerk:**

180 Euro für fünf Jahre, das Update für weitere fünf Jahre kostet jeweils 36 Euro.

Die Schullizenz darf innerhalb der Schule auf beliebig vielen Geräten installiert und genutzt sowie auf den Privatrechnern der Lehrkräfte zur Unterrichtsvorbereitung. Diese Schullizenzen haben eine Laufzeit von fünf Jahren und können dann für 36 Euro verlängert werden. Alle Schullizenzen bieten den Diagnose-Modus! Diese Lizenz gilt nicht für Mobilgeräte, sondern nur für Desktop Rechner.



## Installation des Programm



Hier können Sie die Lernprogramme direkt starten, indem Sie links auf „Lernprogramme sofort ausführen“ klicken. Das ist zu empfehlen, wenn Sie einfach auf einen Blick auf die Programme werfen möchten. In der Regel ist es aber von Vorteil, die Programme auf den Computer oder einen Server zu installieren, sodass man die DVD nicht weiter benötigt. Im rechten Teil des Installationsfensters finden Sie dazu vier Schalter, mit denen Sie die gewünschten Grundschul- bzw. Sekundarstufenprogramme auswählen und installieren können.

Die Textlinks unterhalb der Schalter verweisen auf unsere Website und bringen Sie mit einem Klick zu den angegebenen Informationsseiten.

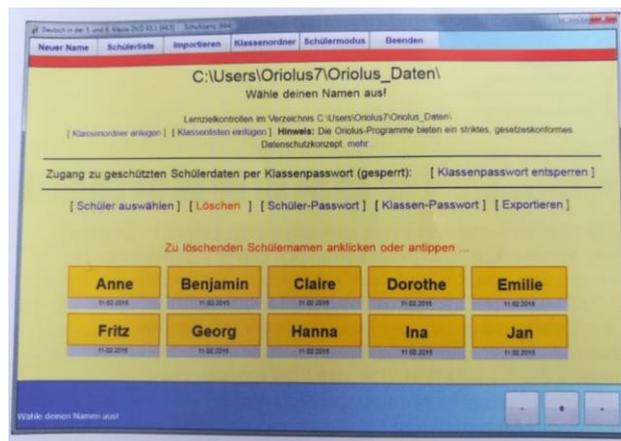
## Update

In den Lernprogrammen finden Sie unter „Info“ und „konfigurieren“ den Reiter „Update“. Dort können Sie per Klick nach neuen Updates suchen und diese installieren. Freischaltung, Einstellungen und Schülerinnen und Schüler daten bleiben stets erhalten.

## Schülerinnen und Schüler verwaltung

Jedes Oriolus-Lernprogramm kann die Daten von beliebig vieler Schülerinnen und Schüler verwalten! Um einen neuen Schülerinnen und Schüler namen anzulegen, klicken Sie auf der Hauptseite des Programms auf den Schalter „Name“ und dann auf „Namen verwalten“. Nun können Sie neue Schülerinnen und Schüler namen anlegen, Schülerinnen und Schüler passwörter setzten oder ändern und andere Operationen wie Import, Export und Löschen ausführen.

Wenn ein Schülerinnen und Schüler konto für ein bestimmtes Oriolus-Programm eingerichtet wurde, steht es automatisch auch in allen anderen Oriolus-Programmen zur Verfügung! Die Schülerinnen und Schüler daten werden in einem Dokumentenordner des angemeldeten Benutzers im Unterverzeichnis „Oriolus\_Daten“ gespeichert.

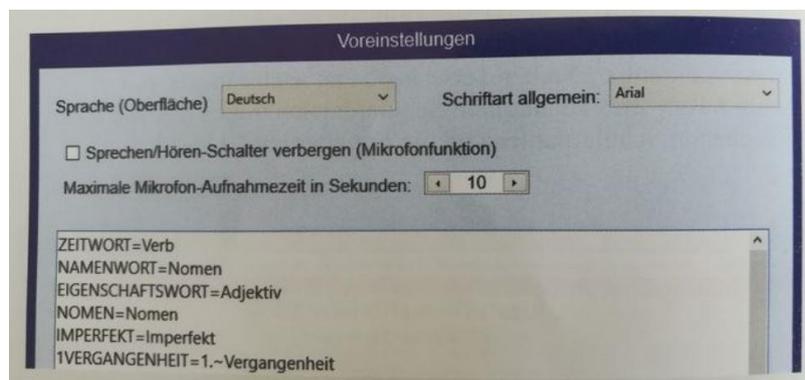


Im Lehrermodus steht Ihnen der Befehl „Klassennamenliste einlesen“ zur Verfügung. Wenn Sie auf den Link klicken, erscheint ein Dialogfenster, in das Sie über die Zwischenablage die Namen aller Kinder einer Klasse einfügen können. Damit ist es möglich, mit einem Klick die Konten für alle Schülerinnen und Schüler einer Klasse anzulegen.

In diesem Dialog können Sie auch automatisch Passwörter generieren und für Ihre Schülerinnen und Schüler ausdrucken. Diese bestehen aus einem Buchstaben und drei Ziffern, sodass auch die Schülerinnen und Schüler der unteren Klassen damit zu-rechtkommen. Vergessene Schlüsselpasswörter können Sie im Lehrermodus ganz schnell nachschlagen, indem Sie auf der Schülerinnen- und Schülersauswahlseite den Lehrermodus aktivieren. Zu jedem Namen wird dann dessen Passwort eingeblendet.

## Einstellungen

Über den Schalter „Info“ auf der Hauptseite des Programms gelangt man unter Punkt1 („Programm konfigurieren“) zu einem Dialogfenster, in dem man verschiedene individuelle Einstellungen vornehmen kann. Dort kann man z.B. alternative Bezeichnungen für Grammatikfachbegriffe eingeben (z.B. Imperfekt/Präteritum), die Ländereinstellungen ändern (DE, AT, CH, IT) und mehr. Nach einer Änderung der Ländereinstellung werden z.B. in Textaufgaben die Namen von Städten des betreffenden Landes verwendet. In der Regel erkennt das Programm aber anhand der Windows-Einstellungen, in welchem Land der Rechner verwendet wird und passt sich automatisch an.



## **Datenschutz**

Die Oriolus-Lernprogramme übertragen keine personenbezogenen Daten ins Internet und ermöglichen auch keinen Zugriff von außen. Im Schulnetzwerk kann jeder Schülerinnen und Schüler für seine Prüfungsergebnisse ein Passwort vergeben, sodass kein anderer Schülerinnen und Schüler seine Daten einsehen kann. Im Lehrermodus ist dies jedoch möglich. Aber durch Vergabe eines Klassenpasswortes, das nur die Lehrkraft der Klasse kennt, ist gewährleistet, dass klassenfremde Personen keinen Zugriff auf Schülerinnen- und Schülerdaten haben, auch nicht per Lehrerpasswort! Damit genügen die Oriolus-Lernprogramme den strengsten Datenschutzbestimmungen

## **Systemvoraussetzungen**

Die Schullizenz für PCs und Mobilgeräte gilt drei Jahre und kann dann für den halben Preis jeweils wieder um drei Jahre verlängert werden.

Die Schullizenz nur für PCs gilt fünf Jahre und kann dann für 36 Euro pro Lernpaket wieder um fünf Jahre verlängert werden.

Wenn Sie ein Programm und dessen Updateverlängerung zusammen bestellen, erhalten Sie automatisch einen entsprechend verlängerten Freischaltungszeitraum.

Die Schnupperlizenz ist eine 6 Monate gültige Schullizenz, die sowohl für PCs als auch Mobilgeräte gilt. Dafür gibt es kein Update.

Prinzipiell laufen die Lernprogramme (außer NaLos-Vorschule) sowohl auf Windows 7, 8, 10 als auch auf macOS, iOS und Android und auf Windows-Server ab 2008! (iOS-Version nach den Regularien von Apple bitte über deren App Store installieren! Suchen Sie dort nach "Oriolus"!)

Alle Lernprogramme laufen nach der Installation generell auch ohne Internetverbindung!

Die Schullizenz darf auf beliebig vielen Geräten der zugelassenen Geräteklasse (PCs bzw. Mobilgeräte) eingesetzt werden. Auch die Nutzung zur Unterrichtsvorbereitung zu Hause ist den Lehrkräften gestattet.

Im Lizenzzeitraum sind alle Updates gratis.

## **Installation**

Auf der Oriolus-DVD befinden sich alle Oriolus-Programme. Nach dem Einlegen der DVD erscheint automatisch der Startdialog. Falls dieser nicht erscheint, öffnen Sie die DVD einfach im Explorer und Doppelklicken auf „Install“.

## 5.6 Remo-2

### 5.6.1 Übersicht

Remo-2	
Ziel	Ist die Rechtschreibförderung auf Morphembasis.
Zielgruppe	Schülerinnen und Schüler der Grundschule von der 1. bis zur 4. Klasse.
Förderung	Zur Unterstützung bei Rechtschreibschwierigkeiten und zum Erlernen und Fördern der Rechtschreibung.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Rechtschreibschwierigkeiten.
Besonderheiten	Das Programm ist individuell-förderdiagnostisch ausgerichtet Die Diagnostik überprüft das orthografisch-morphologische Wissen. Das Förderprogramm besteht aus ca. 90 kleinen Lückentexten. Inhaltliche Themen für den Sachkundeunterricht relevant. Einführung in die morphematische Struktur von Wörtern.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das Programm lässt sich nur mit der CD starten. Diese befindet sich im Manuel des Programms in der Box. Die CD in das Laufwerk einlegen und das Programm im CD-Menü öffnen. Nach dem Öffnen erscheint das Programmmenü. In diesem besteht die Auswahl aus verschiedenen Übungen. Zu Beginn muss ein Spielname vergeben werden (z.B. Test) danach muss das Alter und die Klassenstufe ausgewählt werden.
Schwerpunkte	Rechtschreibförderung auf Morphembasis.
Kontakt	Herbert-Quandt-Str. 4 37081 Göttingen Deutschland Tel. +49 551 999 50 999 Tel. +49 551 999 50 880 (Software) Mail: <a href="mailto:info@testzentrale.de">info@testzentrale.de</a>
Link	<a href="http://www.testzentrale.de/shop/multimediales-rechtschreibpaket-auf-morphembasis-48">www.testzentrale.de/shop/multimediales-rechtschreibpaket-auf-morphembasis-48</a>

### 5.6.2 Beschreibung des Programms

Das Lernprogramm REMO-2 eignet sich zum Einsatz in allen Einrichtungen, in denen Rechtschreiben gelehrt wird bzw. in denen Lernende mit Rechtschreibschwierigkeiten gefördert werden. Das Handbuch und die DVD enthalten das individuell-förderdiagnostisch ausgerichtete Programm DOM (Diagnostik orthografisch-morphologischen Wissens) zur Feststellung des Kenntnisstandes des Lernenden.

Das hierauf aufbauende Förderprogramm besteht aus ca. 90 kleinen Lücken-Texten, die nach dem Schwierigkeitsgrad der darin vorkommenden Wortstämme (Konsonant-Vokal-Konsonant-Strukturen) geordnet sind und sich inhaltlich mit Themen auseinandersetzen, die auch im Sachkundeunterricht relevant sein können: Jahreszeiten, Wohnen, Ernährung, Natur und Umwelt, der menschliche Körper etc.

Dieses Programm legt den Schwerpunkt auf orthographische-morphologische Aspekte. Dieser Ausrichtung liegt zu Grunde, dass für den Erwerb der Schriftsprache die orthographisch-morphologischen-Aspekte ebenso von Bedeutung im Entwicklungsgeschehen sind wie die phonologischen. Dabei stellt das Morphem eine didaktisch relevante Einheit für den Schriftspracherwerb da.

Dies wird dadurch deutlich, dass das Morphem die kleinste Bedeutung tragende Einheit der Sprache und die kleinste Einheit des Ausdruckssystems, die unmittelbar zu irgendeinem Teil des Inhaltssystems in Beziehung gesetzt werden kann. Hierbei werden Morpheme in Hauptmorpheme und funktionale Morpheme unterteilt. Die Hauptmorpheme sind solche, die den eigentlichen Sinn des Wortes wesentlich bestimmen. Die funktionalen Morpheme werden oft in Anfangsmorpheme z.B. (an/ ver/ un etc.) und Endmorpheme z.B. ung, lich, keit etc. unterteilt.

Zudem beansprucht der Morphemansatz gute Gründe für seine Validität in Form von Erfahrungsberichten und Ergebnissen von Interventionsmaßnahmen. Insgesamt wird hinsichtlich der Praktikabilität und Effektivität des Arbeitens mit Morphemen deutlich, dass schwachen Rechtschreibern gut geholfen werden kann, wenn ihnen Strukturierungs- oder Segmentierungsstrategien an die Hand gegeben werden die auf dem Morphem basieren und ihnen sowohl visuell-orthographisch Invarianten als auch entsprechende Graphem-Phonem-Korrespondenzen angeboten werden (vgl. Arnbak u. Elbro, 2000; Carlisle, 2003).

Mit dem Morphem-Index. Hiermit kann gezielt auf alle Wortfelder von REMO-2 zugegriffen werden. Dies ermöglicht die Einführung in die morphematische Struktur deutscher Wörter oder das gezielte Lesen lassen bestimmter Wortstrukturen zur gezielten Übung der Lesekompetenz.

Das gesamte Programm ist vertont. Die Lücken können angeklickt werden, so dass das entsprechende Wort über den Lautsprecher ausgegeben wird. Bei Fehleingaben erfolgt eine sofortige Fehlerkorrektur.

Ein Ziel der Übungen von Remo-2 ist es, Kinder, jugendliche und erwachsene Lerner von ihren oft ungünstigen Lese- und Schreibstrategien abzubringen, nämlich Wortwahrnehmung als Buchstabe-für-Buchstabe oder Gruppenwortprozess zu praktizieren und ihnen in Form von entsprechenden Trainingsmaßnahmen günstigere Vorgehensweisen für das Rechtschreiben zu vermitteln.

### **Die Grundsätzlichen Lernziele**

Auf Basis eines morphemorientierten Rechtschreibansatzes sollte grundsätzlich diese fünf Lernziele beachtet werden.

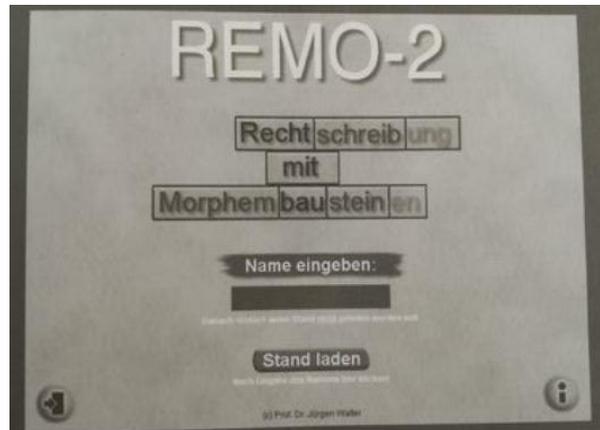
1. Die Schülerinnen und Schüler (SuS) sollen die einzelnen Morpheme als Bausteine mit Namen „Vorbau“, „Hauptbau“ und „Nachbau“ benennen, analysieren und synthetisieren lernen und mit ihnen operativ arbeiten.
2. Die SuS sollen Stamm-Morpheme systematisch und hierarchisch nach ihren KVK-Strukturen (Konsonant-Vokal-Konsonant-Strukturen) in Wortzusammensetzung lesen und schreiben lernen. Dabei ist besonders auf die orthografischen Strukturen im An- und Auslaut (des Wortstamms) zu achten.
3. Die SuS sollen generalisieren lernen, dass die meisten Bausteine auch im Kontext anderer Wörter vorkommen (Analogiebildung).
4. Die SuS sollen lernen, sich während des Schreibens selbst zu instruieren, um die Analyse-/Synthetisiervorgänge zunächst handelnd verbal und danach zunehmend leise automatisiert zu vollziehen (Selbststeuerung).
5. Auf Basis der Wortfelder, die mit Morphem aufgebaut werden können, sollte der Wortschatz der SuS erweitert werden.

### **Inhalt**

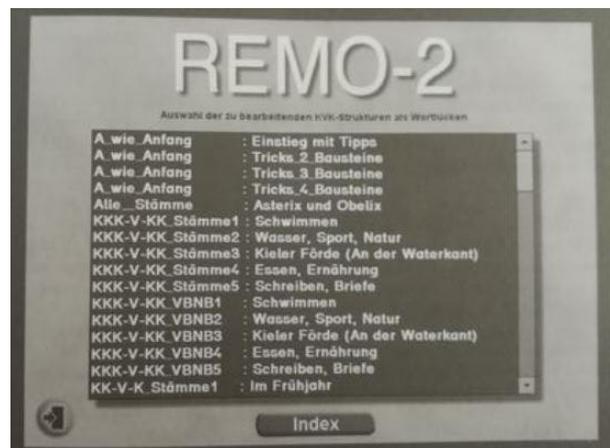
Das Programm besteht aus ca. 90 kleinen Lücken-Texten, die nach Schwierigkeitsgrad der darin vorkommenden Wortstämme (Konsonant-Vokal-Konsonant-Strukturen) geordnet sind und sich inhaltlich mit Themen auseinandersetzen die auch im Sachunterricht relevant sein können wie z.B. Jahreszeiten, Wohnen, Ernährung, Natur u. Umwelt.

### 5.6.3 Bedienung des Programms

Das Programm Remo-2 wird auf einer DVD-Rom ausgeliefert, diese Programm lässt sich nur mit der im Manual beigelegten CD öffnen. Sollte der Autostart nicht passieren, öffnen Sie bitte den Explorer für ihr DVD-Rom-Laufwerk und klicken die Datei Remo-2. Exe an. Es zeigt sich dann folgender Bildschirm.



Auf der Startseite wird der Lerner zunächst dazu aufgefordert seinen Namen einzugeben. Nach der Eingabe und des Drückens der Return Taste erscheint eine scrollbare Übersicht über alle Übungssequenzen geordnet nach KVK (Konsonant-Vokal-Konsonant) Strukturen und inhaltlich-thematischen Gesichtspunkten.



Außerdem wird unterschieden nach Texten, in Stammmorpheme oder Anfangs- und Endmorpheme (VBNB = Vorbauten/Nachbauten) eingesetzt werden müssen. Durch Anklicken des entsprechenden Aufgabentyps springt das Programm auf die entsprechende Aufgabenseite. Die Seiten können jederzeit durch Anklicken des Tür Buttons oben rechts auf der Seite verlassen werden.

Jedes in der Scroll-Liste angeklicktes Kapitel beinhaltet eine kurze Geschichte, die durch Bilder auf den Seiten illustriert wird. Das Kapitel besteht in der Regel aus 10 bis 12 solcher Seiten.

Es wird empfohlen, dass die Lerner folgende Schritte absolvieren:

1. Lesen des Textes. Möglicherweise Hypothesen über die fehlenden Wortteile (Lücken) anstellen.
2. Bei Leseproblemen durch Anklicken des Textes die Sprachausgabe aktivieren. Der Text wird dann vorgelesen.
3. Wichtig ist beim Bearbeiten der Wörter genau die Lücke anklicken: Das Wort wird ausgesprochen (diktiert) und ein Cursor erscheint. Nun kann der Wortbaustein (Morphem) über die Tastatur eingegeben werden. Zum Lernen der Buchstaben-Laut-Verbindungen ist dies notwendig und sollte immer passieren.
4. Jede Eingabe in die jeweilige Lücke muss mit Return abgeschlossen werden. Ansonsten wird die Lücke als nicht bearbeitet gewertet und das Weitergehen auf die nächste Seite der Geschichte ist nicht möglich!
5. Eine bestimmte Reihenfolge der Bearbeitung der Lücken ist nicht vorgesehen.
6. Nach korrekter Eingabe eines Morphem-Bausteins und dem Drücken der Return-Taste werden immer in einem Fenster analoge Wortstrukturen angeboten, die auf jeden Fall gelesen und besprochen werden sollen, damit eine Analogiebildung und Generalisierung erreicht wird.
7. Bei falscher Eingabe wird die korrekte Schreibung kurz eingeblendet. Danach muss die Lücke erneut ausgefüllt werden. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.
8. Nur nach dem Ausfüllen aller Lücken der Seite kann zur nächsten gesprungen werden. Versucht ein Schülerinnen und Schüler zu „schummeln“ ertönt über die Sprachausgabe „Versuche es noch einmal“. Dabei werden alle Lücken gelöscht und alle müssen neu ausgefüllt werden

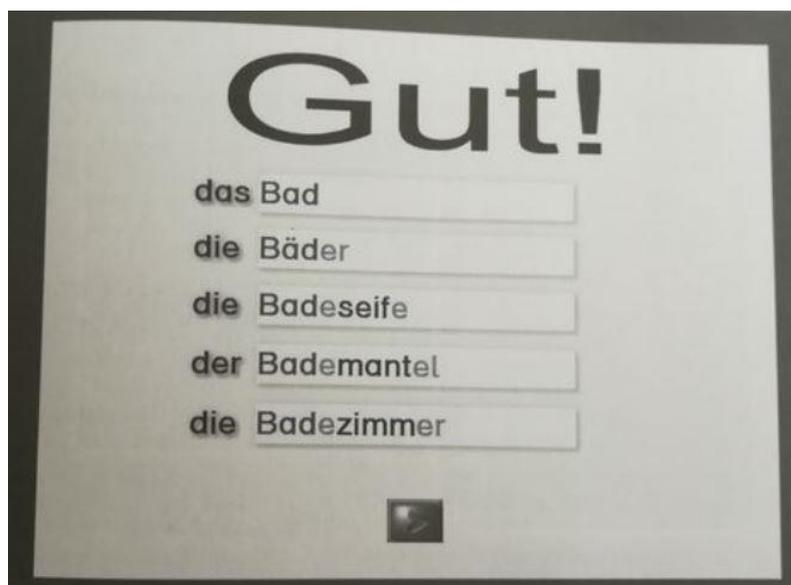


Abb. Punkt 5. Analoge Wortstrukturen

### **Der Morphem-Index**

Dieser befindet sich unter der scrollbaren Übersichtstabelle aller Kapitel von Remo-2 und ist mit dem Button Index gekennzeichnet. Wenn dieser gedrückt wird, erscheinen zwei scrollbare Übersichten. Die Linke beinhaltet alle in den Lücken von Remo-2 vorkommenden Anfangs- und Endmorpheme sowie konsonantische Anlaut- und Auslautstrukturen.

Wird die entsprechende Struktur angeklickt, erscheinen in der rechten Tabelle die Adressen aller Beispiel-Seiten zur Analogiebildung, auf denen diese Strukturen vorkommen. Durch Anklicken dieser Adressen können die Wortlisten einzeln abgerufen und z.B. besprochen und gelesen werden. Dabei ist es wichtig, solche Fragen wie „Was ist gleich und was ist ungleich?“ mit dem Lerner zu erläutern und zu erklären.

Mit Hilfe dieses Werkzeugs kann nach dem Prinzip „Schreiben durch Lesen“ gezielt auf den gesamten Fundus der Wortfelder von Remo-2 zugegriffen werden. Diese Bearbeitungsform kann z.B. zur Einführung in die orthographisch-morphematische Struktur deutscher Wörter eingesetzt werden.

### **Diagnostik im Rahmen von Remo-2**

Zur Diagnostik im Rahmen von Remo-2 wird DOM (Diagnostik orthographisch-morphologischen Wissen) als Möglichkeit vorgeschlagen. DOM ist förderdiagnostisch orientiert. Das heißt, dass keinerlei Eichstichprobe zum Zweck des Vergleichs eines Individuums mit einer Gruppen- oder Altersnorm herangezogen wurde. Vielmehr soll der sachstrukturelle Entwicklungsstand eines Lernenden auf der Basis der KVK-Strukturen festgestellt werden. Dies geschieht auf der Basis einer morphologisch orientierten Sichtweise des Schriftspracherwerbs sowie der Förderung und Intervention bei rechtschreibschwachen Probanden egal welchen Alters. Sinnvollerweise wird zur Durchführung eine elementare Lesefertigkeit vorhanden sein müssen. Vor dem skizzierten Hintergrund ist DOM eher ein Screening-Verfahren. Das heißt, es wird hier nicht der Anspruch erhoben, das hypothetische Konstrukt „orthographisch-morphologisches Wissen“ ein für alle Mal reliabel und valide zu erfassen, sondern der Lehrende bekommt lediglich erste Informationen darüber, in welchem Maße der Lernende in der Lage ist, bestimmte Anfangs und Endmorpheme sowie Wortstämme (KVK-Strukturen) orthographisch richtig zu realisieren. Auf dieser Basis kann dann versuchsshalber der Lernende mit dem Bearbeiten bestimmter KVK-Strukturen beginnen.

### **Das multimediale Rechtschreibpaket**

Das morphemorientierte Rechtschreibprogramm REMO-2 zusammen mit dem Handbuch zur Bedienung und den didaktisch-methodischen Einsatz der Software bilden nur ein Element des multimedialen Rechtschreibpakets. Die weiteren Grundelemente des Rechtschreibpakets sind:

- Papier- und Bleistiftmaterialien für den handlungsorientierten Unterricht bzw. die Förderung
- Lückentexte, die das Arbeiten auf Wort-, Satz- und Textebene ermöglichen sollen.
- Der kostenfreie Download erfolgt über:  
<http://www.foerderpaedagogik.uni-flensburg.de/>

Das herunterladbare Material umfasst etwa 115 kleinere Texte, die in Zeitungen unter der Rubrik „Kurioses“ erschienen sind, wie z.B., „Nachbarteleson mitbezahlt“ oder „Tödliche Gefahr lauerte in der Zimmerpalme“. Drucktechnisch werden hier Lücken als Bausteine hervorgehoben, die vom Lernenden selbsttätig oder angeleitet ausgefüllt werden müssen. Es handelt sich um Texte mit „normaler“ Schwierigkeit und ohne hierarchische Ordnung hinsichtlich ihres Anforderungscharakters.

Diese können sehr gut mit den unterschiedlichen Schwierigkeitsniveaus von remo-2 kombiniert werden. Die Lückentexte stellen die Lesefertigkeit der Lernenden vergleichsweise hohe Ansprüche. Die Bände beinhalten Lese-/Diktattexte, in denen jedoch Wortlücken nach Morphem-Gesichtspunkten von den Schülerinnen und Schülern ausgefüllt werden müssen. Sie entsprechen drei verschiedenen Kategorien:

- Texte mit Lücken, die nur aus Anfangs- und Endmorphemen bestehen.
- Texte mit Lücken, die nur aus BOSS-Wortstämmen bestehen.
- Texte aus Lücken, die aus BOSS-Wortstämmen sowie Anfangs- und Endmorphemen bestehen.

Zur Begriffserläuterung: BOSS-Wortstämme entstehen, wenn an den ersten Vokal (Diphthong) der ersten Sprechsilbe eines Wortes so viele Konsonanten, wie orthotaktisch erlaubt herangefügt werden, ohne die morphologische Struktur des Wortes zu zerstören. Für die BOSS-Struktur konnte anhand empirischer Wortwahrnehmungsexperimente gezeigt werden, dass sie im Vergleich zur Sprechsilbe einen schnelleren Zugang zum internen Lexikon des Lesers ermöglicht und damit eine schnellere Sinnerfassung erlaubt.

### **Systemvoraussetzungen**

Multimedia-PC

Betriebssystem: WIN 2000, XP, Vista oder Windows 7, 8, 10

DVD-Laufwerk,

Soundkarte und Lautsprecher.

## 5.7 Buchstaben Werkstatt

### 5.7.1 Übersicht

Buchstaben-Werkstatt: Schreiben mit der sprechenden Anlauttabelle	
Ziel	höhere Motivation beim Lesenlernen und Erlernen von verschiedener Phonem-Graphem-Korrespondenzen.
Zielgruppe	Jahrgangsstufe eins, sehr gut geeignet bei Kindern mit einer anderen Muttersprache und für den Einsatz im Unterricht, Einzelarbeit, als Spiel Zuhause.
Förderung	Schreiben von Wörtern und Sätzen.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Bei Problemen der unterschiedleichen Phonem-Graphem-Korrespondenzen.
Besonderheiten	individuelle Schülerkonten (Infos zum Erstellen: <a href="https://asset.klett.de/assets/8ee462c9/Buchstaben_WS_Handbuch_EV.PDF">https://asset.klett.de/assets/8ee462c9/Buchstaben_WS_Handbuch_EV.PDF</a> ); Computer liest die eingegebenen Wörter vor, sodass Kinder Bestätigung für richtiges Schreiben bekommen, bzw. sodass Kinder ihr falsch eingegebenes Wort ausbessern; Druckmöglichkeiten als Heft oder Lernkartei. Druck- oder Schreibschrift möglich, digitaler Buchstabenkasten.
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icons öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm muss die Klasse, der Name und ein Symbol eingetragen werden. Danach hat der Benutzer nun die Auswahl aus verschiedenen Übungen zur Förderung der Rechtschreibung.
Schwerpunkte	Förderung der Rechtschreibung: Vokale sind rot markiert, da Kinder diese am Anfang des Schreibens oft weglassen.
Kontakt	Ernst Klett Verlag GmbH Kundenservice Postfach 10 26 45 70022 Stuttgart Tel. 07 11 / 66 72 13 33 (Mo. bis Fr. von 8.00 bis 20.00 Uhr) Mail. kundenservice@klett.de
Link	<a href="https://www.klett.de/suche/?query=Lauschwerkstatt">https://www.klett.de/suche/?query=Lauschwerkstatt</a>

### 5.7.2 Beschreibung des Programms

Um Lesen und Schreiben lernen zu können, müssen die Kinder verstehen, dass der Lautaspekt der Sprache durch die Schrift abgebildet wird. Jedem Sprechlaut lässt sich ein Buchstabe oder eine Buchstabenkombination (z. B. SCH) zuordnen. Welchen Lautwert die einzelnen Buchstaben haben, können die Kinder mithilfe der Anlauttabelle herausfinden. Diese zeigt zu jedem Buchstaben ein Bild, dessen Begriff mit dem entsprechenden Laut beginnt (z.B. BAGGER f B). Hat man dieses Prinzip verstanden, ist die Anlauttabelle ein hilfreiches Werkzeug für die Kinder, um selbstständig schreiben zu können.

Am leichtesten gelingt das selbstständige Schreiben, wenn man eine Anlauttabelle hat, bei der man für jeden Buchstaben selbst bestimmen darf, welches Bild man dafür haben möchte. Insgesamt bietet die BUCHSTABENWERKSTATT 360 Bilder, mit denen die Kinder ihre ganz persönliche Anlauttabelle zusammenstellen können. Bei der Benutzung der Anlauttabelle hören sie jeweils den Anlaut und das Wort für das Bild (mit Artikel, was wichtig für Kinder mit anderer Muttersprache ist), dass sie gerade ausgewählt haben. Das hat folgende Vorteile:

- Die Kinder wählen Bilder aus, die ihnen gefallen und für die sie sich interessieren – das erleichtert das Lernen und trägt zur Motivation bei.
- Die Kinder wählen Begriffe, die sie kennen und auf Deutsch benennen können – das ist von besonderer Bedeutung für Kinder mit anderer Muttersprache, die sonst mit einer Anlauttabelle nichts anfangen können.
- Die Kinder können sich am Computer durch viele verschiedene Beispiele die Lautvarianten für jeden Buchstaben immer wieder anhören und so ein Gefühl dafür entwickeln, was z. B. das K zum K macht und von anderen Lauten, z. B. dem G, unterscheidet. Außerdem ändert sich auch der Lautwert eines Buchstaben in verschiedenen Wörtern – je nachdem, welcher Buchstabe als nächstes folgt. Das K in KATZE, KLEID, KROKODIL oder KERZE klingt ganz unterschiedlich. Bei der Arbeit mit der Anlauttabelle lernen die Kinder spielerisch solche Lautvarianten kennen. Die individuell erstellten Anlauttabellen werden abgespeichert und können in zwei verschiedenen Formaten ausgedruckt werden, damit die Kinder sie auch unabhängig vom Computer als Werkzeug zum Schreiben nutzen können.

Zu Beginn fällt es vielen Kindern schwer, aus dem Lautstrom der gesprochenen Sprache einzelne Laute zu „fangen“, um sie dann mithilfe der Anlauttabelle in einen Buchstaben zu übersetzen. Am leichtesten gelingt es, den ersten Buchstaben eines Wortes, das man sich vorspricht, zu erwischen, manchmal bleibt man aber auch am letzten hängen. Dies sind schon Erfolge und die Voraussetzungen dafür, nach und nach immer mehr Einzellaute aus den Wörtern heraushören und aufschreiben zu können. Für die meisten Kinder ist die ausgedruckte Anlauttabelle eine ausreichende Hilfe, um

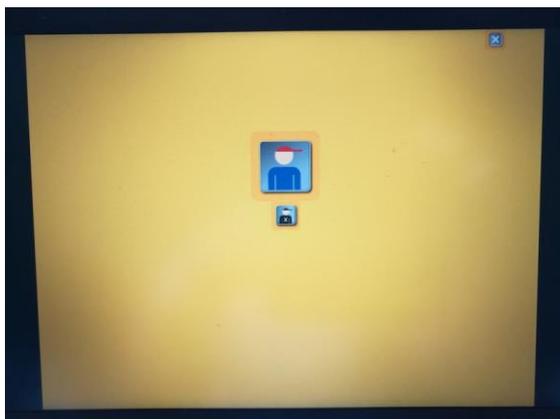
selbstständig immer besser und lesbarer aufschreiben zu können, was sie sich versprechen. Manche Kinder profitieren in dieser Phase besonders davon, dass sie mit der Schreib-Maschine auf dem Computer schreiben – denn dann können sie sich immer wieder die Begriffe und damit auch die Anlaute in ihrer individuellen Anlauttabelle und die der vielen anderen Bilder anhören. Darüber hinaus bietet die Schreib-Maschine den Kindern die Möglichkeit, sich ihre geschriebenen Wörter vorlesen zu lassen und dadurch zu überprüfen, ob sie alle Laute aufgeschrieben haben, die man im Wort hören kann. Wenn ein Kind das Wort FAHRRAD schreiben wollte und FARAT eingetippt hat, liest der Computer das gewünschte Wort vor. Es klingt wie das Zielwort, denn alle wesentlichen Laute sind durch einen passenden Buchstaben abgebildet. (Diese orthografische nicht korrekte Schreibweise ist zu diesem Zeitpunkt völlig in Ordnung!) Hat das Kind allerdings nur FRT geschrieben, spricht der Computer etwas Unverständliches und das Kind merkt, dass noch etwas Wesentliches im Wort fehlt. Da in dieser Phase von den Kindern häufig die Vokale vergessen werden, weil man sie beim Sprechen im Mund nicht so gut spüren kann wie die Konsonanten, sind die Vokale in der Anlauttabelle rot markiert und werden auch mit der Schreib-Maschine auf dem Bildschirm rot abgebildet. Gibt man den Kindern den Hinweis, dass jedes Wort mindestens einen roten Buchstaben braucht, wird es leichter für sie, die Wörter immer vollständiger aufzuschreiben. Die Wörter und Texte der Kinder lassen sich ausdrucken und werden vom so über die Zeit hinweg gut beobachten.

### 5.7.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Buchstaben-Werkstatt“ auf dem Desktop aus.



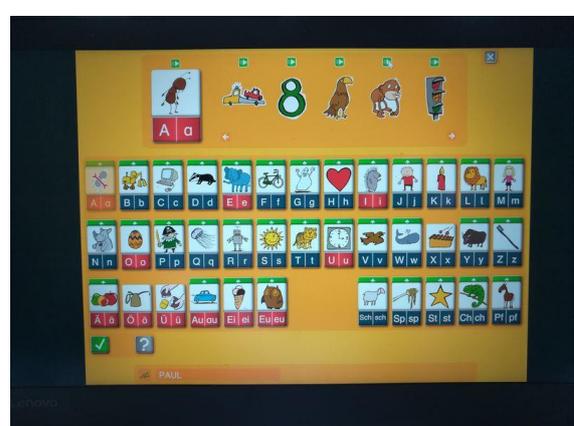
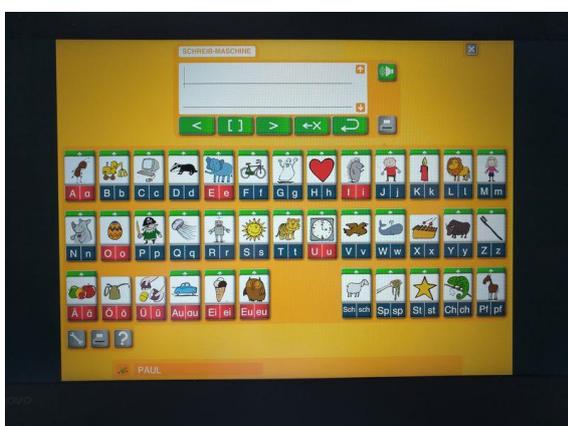
Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der Startbildschirm. In diesem müssen Sie zunächst einen Account anlegen oder verwenden den bestehenden (1.klasse, Paul, Symbol: Frosch). Nachdem Sie dies getan haben, öffnet sich die Lauttabelle, in der die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Bilder bestimmen können.



1. Abb. Startbildschirm anlegen



2. Abb. Schülerinnen und Schüler account



3. Abb. Anlauttabelle

4. Abb. Auswahl der Bilder

### **Die Buchstaben-Werkstatt als Netzwerk installieren:**

Die BUCHSTABEN-WERKSTATT hat keine automatische Installationsroutine. Für die Installation müssen Sie als Administrator angemeldet sein. Richten Sie zunächst ein Verzeichnis mit dem Namen „Buchstaben-Werkstatt“ auf dem Server ein, das Sie mit Leserechten und Schreibrechten ausstatten. Kopieren Sie anschließend den kompletten Inhalt der CD-ROM in das

### **Verknüpfung auf den Client erstellen:**

Im Verzeichnis „Buchstaben-Werkstatt“ auf dem Server finden Sie die Datei mit der Bezeichnung client\_install.exe, die Sie vom Client aus aufrufen können, um eine Verknüpfung zur Buchstaben-Werkstatt.exe auf dem Desktop des Clients zu erzeugen. Standardmäßig werden die Benutzerdaten direkt im Ordner Buchstaben Werkstatt – Unterordner Benutzerdaten gespeichert.

### **Die Schrift der Anlauttabelle auswählen:**

Beim ersten Starten des Programms können Sie entscheiden, welche Schrift Sie für die Standard-Anlauttabelle und die individuellen Anlauttabellen der Schülerinnen und Schüler verwendet werden soll: Sie können zwischen Druckschrift und der Grundschrift auswählen. Die Schriftauswahl können Sie später jederzeit im Lehrermenü ändern.

### **Ein Schülerinnen und Schüler-Konto anlegen:**

Sie sollten darauf achten, dass sich Ihre Schülerinnen und Schüler Konto anlegen und immer mit diesem arbeiten. Nur so können die Schülerinnen und Schüler eine individuelle Anlauttabelle anlegen. Außerdem können Sie nur die Schreibergegebnisse angemeldeter Schülerinnen und Schüler nachvollziehen. Das Schülerinnen und Schüler-Konto besteht aus dem Namen der Schülerinnen und Schüler und einer Figur, die als sein persönliches „Kennwort“ dient. Mit dieser Kombination meldet sich der Schülerinnen und Schüler später an.

Um ein Schülerinnen und Schüler-Konto zu erstellen, gehen Ihre Schülerinnen und Schüler folgendermaßen vor:

1. Die Schülerinnen und Schüler klicken auf dem Startbildschirm den Button für die Anmeldung mit einem Schülerinnen und Schüler-Konto.
2. Sie klicken unten rechts auf den Button „Schülerinnen und Schüler hinzufügen“.
3. Sie wählen ihre Klasse aus 1 (vgl. Abb. 1).
4. Sie geben ihren Namen in das Eingabefeld unter „Name“ ein 2 (vgl. Abb. 1). Beachten Sie: Zwei Schülerinnen und Schüler können sich nicht mit dem genau gleichen Vornamen anmelden. In diesem Fall müssen sie eine Namensweiterung wählen, z. B. Max01 und Max02.
5. Sie wählen eine Figur aus, die als „Kennwort“ dient 3 (vgl. Abb. 1).
6. Sie bestätigen ihre Eingaben durch einen Klick auf 4 (vgl. Abb. 1).



Abb. 1  
Anlegen eines  
Schülerkontos

## Die Lehrerfunktionen des Programms

### Eine neue Klasse anlegen

Um weitere Klassen zur LAUSCH-WERKSTATT hinzuzufügen, gehen Sie folgendermaßen vor

1. Rufen Sie das Lehrer Menü mit Strg + L auf und geben Sie das Kennwort ein.
2. Klicken Sie auf das Feld neue Klasse anlegen. Es öffnet sich ein Dialogfenster.
3. Geben Sie den Namen der Klasse ein und klicken Sie auf Speichern.
4. Bei der Anmeldung mit einem Schülerinnen und Schüler-Konto erscheint nun die neu angelegte Klasse in der Auswahlliste „Klasse“.

### Arbeitsergebnisse anzeigen und drucken

Sie können sich einen Überblick über die Arbeitsergebnisse aller Schülerinnen und Schüler, die ein Schülerinnen und Schüler konto angelegt haben, verschaffen. So zeigen Sie die Arbeitsergebnisse an:

1. Rufen Sie das Lehrer Menü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an. Es werden Ihnen alle Schülerinnen und Schüler dieser Klasse und ihre Arbeitsergebnisse angezeigt.
3. Wenn Sie die Liste der aktuell angezeigten Schülerinnen und Schüler drucken möchten, klicken Sie auf Schülerinnen und Schüler liste drucken.
4. Folgende Informationen werden Ihnen in der Tabelle angezeigt: Die Arbeitsergebnisse der Schülerinnen und Schüler werden Ihnen in absoluten Zahlen oder in Prozentausdrücken angezeigt. Am Beispiel des Spiels Ab in die Kiste bedeuten die Werte 128,5 beispielsweise: Der Schülerinnen und Schüler hat bereits 128 Karten korrekt in die Anlaut-Kisten gelegt, er hat fünf Karten falsch in die Kisten gelegt. Sie können zwischen der Darstellung von absoluten Zahlen und Prozent- Angaben mit dem Button umschalten.
5. Figur und Name des Schülerinnen und Schüler s: Hier sehen Sie die Figur und den Namen, den der Schülerinnen und Schüler bei der Anmeldung gewählt hat.

Hat ein Schülerinnen und Schüler vergessen, welche Figur er ausgewählt hat, können Sie es hier einsehen und ihm mitteilen.

### **Schülerinnen und Schüler-Konto bearbeiten**

Sie können den Namen und die Figur einer Schülerinnen und Schüler-Kontos einsehen und ändern. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Rufen Sie das Lehrer-Menü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an.
3. Klicken Sie das Stift-Icon am Ende der Zeile der entsprechenden Schülerinnen und Schülers an.
4. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und bestätigen Sie mit Speichern.

### **Schülerinnen und Schüler-Konto löschen ACHTUNG:**

Durch Löschen einer Schülerinnen und Schülers werden auch alle gespeicherten Arbeitsergebnisse gelöscht.

1. Rufen Sie das Lehrer-Menü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an.
3. Klicken Sie auf den Löschen-Button in der Zeile des zu löschenden Schülerinnen und Schüler-Kontos.

### **Lehrerkennwort ändern**

1. Rufen Sie das Lehrer-Menü auf.
2. Klicken Sie auf Grundeinstellungen bearbeiten.
3. Geben Sie in das entsprechende Feld das alte Passwort ein. Geben Sie das neue Passwort in das nächste Feld ein. Das neue Passwort müssen Sie wiederholen.
4. Bestätigen Sie durch einen Klick auf Speichern.

Wenn Sie ein geändertes Passwort vergessen haben, können Sie das Lehrerkennwort auf das Standard-Passwort Lehrer zurücksetzen. Rufen Sie das Lehrer-Menü mit Strg + L auf. Klicken Sie auf Passwort vergessen. Das Passwort wird zurückgesetzt.

### **Systemvoraussetzungen:**

Windows XP SP2, Vista, 7, 8 (32- /64 Bit)

X86-kompatibler Prozessor 2,33 GHz

Intel Atom 1,6 GHz

2GB Ram Win. XP oder 4GB Ram Vista, Win. 7 oder Win.8

100 MB Festplattenspeicher HDD

Bildschirmauflösung mind. 1024 x 768 Pixel

Soundkarte

CD Rom Laufwerk nur für die Installation der Software

## 5.8 Lausch Werkstatt

### 5.8.1 Übersicht

Lausch-Werkstatt: Wörter richtig hören	
Ziel	Förderung der Aufmerksamkeit auf die Lautaspekte der gesprochenen Sprache.
Zielgruppe	Jahrgangsstufe 1 im Unterricht und für die Einzelarbeit.
Förderung	Anlaut- und Worterkennung.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Verstehen des alphabetischen Prinzips der Schrift.
Besonderheiten	individuelle Schülerkonten Lernspiele: Wörter-Memo (Finden von Bildpaaren, Entsprechenden Wörter auf Rückseite angeben), Ab in die Kiste (Wörter mit selben Anlaut sammeln), Einer fehlt (Laute innerhalb von Wörter heraushören), Reimpaare (Erkennen von Reimwörtern), Sprachroboter (Kinder ordnen gehörtem Wort das passende Bild zu), Kaputter Roboter (Kinder wählen das Bild, das zum lautierend vorgelesenen Wort passt).
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Das vorinstallierte Programm ist auf dem Desktop hinterlegt und lässt sich durch das Auswählen des Icon öffnen. Auf dem darauffolgenden Startbildschirm muss die Klasse, der Name und ein Symbol eingetragen werden. Danach hat der Benutzer die Auswahl aus verschiedenen Übungen zur Förderung der Rechtschreibung.
Schwerpunkte	Phonem-Graphem-Korrespondenz
Kontakt	Ernst Klett Verlag: <a href="http://www.klett.de">www.klett.de</a>
Link	<a href="https://www.klett.de/suche/?query=Lauschwerkstatt">https://www.klett.de/suche/?query=Lauschwerkstatt</a>

## **5.8.2 Beschreibung des Programms**

### **Die didaktische Grundlage für das Programm**

Um Lesen und Schreiben lernen zu können, müssen die Kinder begreifen, dass die gesprochene Sprache durch die Schrift abgebildet wird. Jedem Sprechlaut lässt sich ein Buchstabe oder eine Buchstabenkombination (z.B. SCH) zuordnen. Diese Fähigkeit, sich – losgelöst von der inhaltlichen Bedeutung der Wörter – ganz auf den Klang der gesprochenen Sprache zu konzentrieren, nennt man phonologische Bewusstheit. Ohne eine solche Aufmerksamkeit für die formalen Eigenschaften der gesprochenen Sprache ist es nicht möglich, unser alphabetisches Schriftsystem vollständig zu durchschauen und kompetent zu nutzen. Zur Unterstützung des Schriftspracherwerbs ist es sinnvoll, sich dabei von Anfang an auf den bewussten Umgang mit den kleinsten Einheiten der gesprochenen Sprache, den Phonemen (Sprachlauten), zu beziehen und diese konsequent in Beziehung zu den Graphemen (Buchstaben/-gruppen) zu setzen. Dies geschieht z.B. beim Umgang mit Anlauttabellen im Anfangsunterricht und beim selbstständigen Schreiben der Kinder mit diesem Werkzeug. Durch die bewusste Kontrastierung der gesprochenen Sprache mit der Schrift gelingt es den Kindern dabei in der Regel zunehmend besser, aus dem ungegliederten, fließenden Strom der gesprochenen Sprache Einzelelemente herauszulösen und diese in Schrift zu „übersetzen“. Manche Kinder haben noch Mühe, diese Beziehung herzustellen und Sie suchen nach gegenstandsspezifischen Merkmalen in der Schrift (z.B. langes Wort = großer Gegenstand, kurzes Wort = kleiner Gegenstand) fällt ihnen schwer, z.B. den Anlaut eines Wortes zu erkennen, und sie brauchen gezielte Unterstützung, um das alphabetische Prinzip unserer Schrift möglichst rasch zu verstehen und eigenständig nutzen zu können.

### **Beschreibung des Programms**

Die Lausch-Werkstatt ist ein Programm, mit dem die Aufmerksamkeit der Kinder auf die Lautaspekte der gesprochenen Sprache gelenkt werden soll, z.B. auf den Klang der Wörter beim Reimen (Reimpaare), auf die Anlaute beim Buchstaben-Memo und bei Ab-in-die-Kiste und auf An-, In- und Auslaute bei Einer fehlt. Die Grobgliederung in Silben steht beim Sprachroboter im Vordergrund und die Aufgliederung der Wörter in alle Einzellaute beim Kaputten Roboter. Jedes der Spiele trägt dazu bei, die Entwicklung der phonologischen Bewusstheit bei den Kindern herauszufordern und ihnen die Einsicht zu vermitteln, dass es eine Parallelität zwischen der gesprochenen und der geschriebenen Sprache gibt. Die bewusst unaufgefordert einsetzende Sprachausgabe des Computers wird dabei zur systematischen Verdeutlichung des Graphem Phonem-Bezugs unserer Schriftsprache genutzt, die eine Übung oder ein Spiel ohne Computerunterstützung so nicht leisten könnte. Sobald der Mauszeiger auf ein Bild-, Buchstaben- oder Wortkärtchen bewegt wird, hört man den Begriff oder den entsprechenden Laut, sodass die Beziehung zwischen Laut- und Zeichenfolge für die Kinder immer wieder veranschaulicht und mit der Zeit immer selbstverständlicher wird.

### 5.8.2.1 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Lausch-Werkstatt“ auf dem Desktop aus.



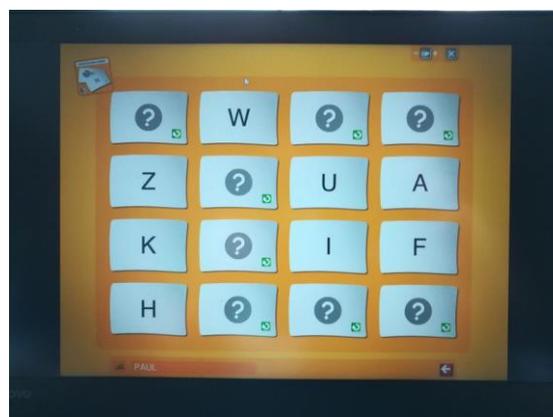
Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der Startbildschirm. In diesem müssen Sie zunächst einen Account anlegen oder Sie verwenden den bestehenden (1.klasse, Paul, Symbol: Frosch). Nachdem Sie dies getan haben, öffnet sich das Spielmenü. In diesem haben sie die Wahl aus folgenden Übungen: Buchstaben Memo, Wörter Memo, Ab in die Kiste, Einer fehlt, Reimpaare, Sprechroboter, Kaputter Roboter.



1. Abb. Startbildschirm  
account anlegen



2.Abb. Schülerinnen und Schüler



3. Abb. Spielmenü

4. Abb. Buchstaben Memory

### **Die Lausch-Werkstatt als Netzwerk installieren:**

Die Lausch-WERKSTATT hat keine automatische Installationsroutine. Für die Installation müssen Sie als Administrator angemeldet sein. Richten Sie zunächst ein Verzeichnis mit dem Namen „Buchstaben-Werkstatt“ auf dem Server ein, das Sie mit Leserechten und Schreibrechten ausstatten. Kopieren Sie anschließend den kompletten Inhalt der CD-ROM in das

### **Verknüpfung auf den Client erstellen:**

Im Verzeichnis „Buchstaben-Werkstatt“ auf dem Server finden Sie die Datei mit der Bezeichnung client\_install.exe, die Sie vom Client aus aufrufen können, um eine Verknüpfung zur Buchstaben-Werkstatt.exe auf dem Desktop des Clients zu erzeugen. Standardmäßig werden die Benutzerdaten direkt im Ordner Buchstaben Werkstatt – Unterordner Benutzerdaten gespeichert.

### **Ein Schülerinnen und Schüler-Kkonto anlegen:**

Ein Schülerinnen und Schüler.Kkonto besteht aus dem Namen und einer Figur, die als sein persönliches „Kennwort“ dient. Mit dieser Kombination meldet sich der Schülerinnen und Schüler später an. Um ein Schülerinnen und Schüler konto zu erstellen, gehen Ihre Schülerinnen und Schüler folgendermaßen vor:

1. Die Schülerinnen und Schüler klicken auf dem Startbildschirm den Button für die Anmeldung mit einem Schülerinnen und Schüler konto
2. Sie klicken unten rechts auf den Button „Schülerinnen und Schüler hinzufügen“.
3. Sie wählen ihre Klasse aus 1 (vgl. Abb. 1).
4. Sie geben ihren Namen in das Eingabefeld unter „Name“ ein 2 (vgl. Abb. 1). Beachten Sie: Zwei Schülerinnen und Schüler können sich nicht mit dem genau gleichen Vornamen anmelden. In diesem Fall müssen sie eine Namensweiterung wählen, z. B. Max01 und Max02.
5. Sie wählen eine Figur aus, die als „Kennwort“ dient 3 (vgl. Abb. 1). 6. Sie bestätigen ihre Eingaben durch einen Klick auf 4 (vgl. Abb. 1).

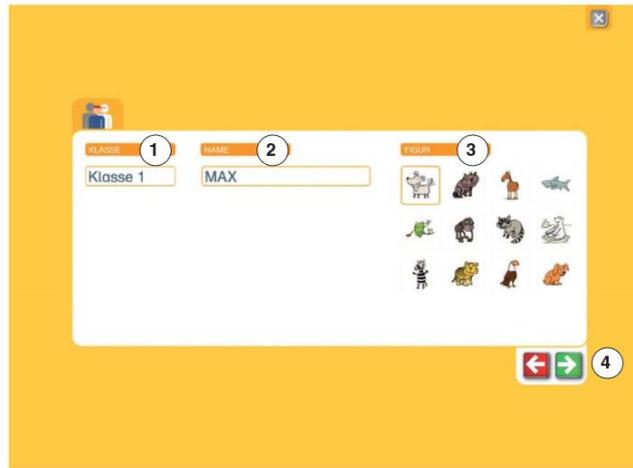


Abb. 1  
Anlegen eines  
Schülerkontos

## Die Lehrerfunktionen des Programms

### Eine neue Klasse anlegen

Um weitere Klassen zur LAUSCH-WERKSTATT hinzuzufügen, gehen Sie folgendermaßen vor

1. Rufen Sie das Lehrermenü mit Strg + L auf und geben Sie das Kennwort ein.
2. Klicken Sie auf das Feld neue Klasse anlegen. Es öffnet sich ein Dialogfenster.
3. Geben Sie den Namen der Klasse ein und klicken Sie auf Speichern.
4. Bei der Anmeldung mit einem Schülerinnen und Schüler-Konto erscheint nun die neu angelegte Klasse in der Auswahlliste „Klasse“.

### Arbeitsergebnisse anzeigen und drucken

Sie können sich einen Überblick über die Arbeitsergebnisse aller Schülerinnen und Schüler, die ein Schülerinnen und Schüler konto angelegt haben, verschaffen. So zeigen Sie die Arbeitsergebnisse an:

1. Rufen Sie das Lehrermenü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an. Es werden Ihnen alle Schülerinnen und Schüler dieser Klasse und ihre Arbeitsergebnisse angezeigt.
3. Wenn Sie die Liste der aktuell angezeigten Schülerinnen und Schüler drucken möchten, klicken Sie auf Schülerinnen und Schüler liste drucken.

Folgende Informationen werden Ihnen in der Tabelle angezeigt:

– Die Arbeitsergebnisse der Schülerinnen und Schüler werden Ihnen in absoluten Zahlen oder in Prozentausdrücken angezeigt. Am Beispiel des Spiels Ab in die Kiste bedeuten die Werte 128, 5 beispielsweise: Der Schülerinnen und Schüler hat bereits 128 Karten korrekt in die Anlaut-Kisten gelegt, er hat fünf Karten falsch in die Kisten gelegt. Sie können zwischen der Darstellung von absoluten Zahlen und Prozentangaben mit dem Button (oben rechts) umschalten.

– Figur und Name des Schülerinnen und Schülers: Hier sehen Sie die Figur und den Namen, den der Schülerinnen und Schüler bei der Anmeldung gewählt hat. Hat ein

Schülerinnen und Schüler vergessen, welche Figur er ausgewählt hat, können Sie es hier einsehen und ihm mitteilen. Beim Berühren eines Schülerinnen und Schüler namens mit dem Mauszeiger wird Ihnen die Information „Zuletzt aktiv“ angezeigt: Dies ist der Zeitpunkt, zu dem der Schülerinnen und Schüler zuletzt mit dem Programm gearbeitet hat.

### **Schülerinnen und Schüler-Konto bearbeiten**

Sie können den Namen und die Figur eines Schülerinnen und Schüler-Kontos einsehen und ändern. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Rufen Sie das Lehrermenü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an.
3. Klicken Sie das Stift-Icon am Ende der Zeile der entsprechenden Schülerinnen und Schülers an.
4. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und bestätigen Sie mit Speichern.

### **Schülerinnen und Schüler-Konto löschen ACHTUNG:**

Durch Löschen einer Schülerinnen und Schülers werden auch alle gespeicherten Arbeitsergebnisse gelöscht.

1. Rufen Sie das Lehrermenü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an.
3. Klicken Sie auf den Löschen-Button in der Zeile des zu löschenden Schülerinnen und Schüler-Kontos.

### **Lehrerkennwort ändern**

1. Rufen Sie das Lehrermenü auf.
2. Klicken Sie auf Grundeinstellungen bearbeiten.
3. Geben Sie in das entsprechende Feld das alte Passwort ein. Geben Sie das neue Passwort in das nächste Feld ein. Das neue Passwort müssen Sie wiederholen.
4. Bestätigen Sie durch einen Klick auf Speichern.

Wenn Sie ein geändertes Passwort vergessen haben, können Sie das Lehrerkennwort auf das Standard-Passwort Lehrer zurücksetzen. Rufen Sie das Lehrermenü mit Strg + L auf. Klicken Sie auf Passwort vergessen. Das Passwort wird zurückgesetzt.

### **Systemvoraussetzungen:**

Windows XP SP2, Vista, 7, 8 (32- /64 Bit)

X86-kompatibler Prozessor 2,33 GHz, Intel Atom 1,6 GHz

2GB Ram Win. XP oder 4GB Ram Vista, Win. 7 oder Win.8

100 MB Festplattenspeicher HDD

Bildschirmauflösung mind. 1024 x 768 Pixel

Soundkarte

CD Rom Laufwerk nur für die Installation der Software

## 5.9 Wörter Werkstatt

### 5.9.1 Übersicht

Wörter-Werkstatt: Wörter richtig schreiben	
Ziel	Das Erkennen und Erlernen von orthografischer Muster.
Zielgruppe	Jahrgangsstufe eins, für den Unterricht, die Einzelarbeit und das Üben Zuhause.
Förderung	Einprägen von Phonem-Graphem-Korrespondenzen.
Anwendbar bei folgenden Problemen	Rechtschreibbesonderheiten
Besonderheiten	Kinder schreiben Wörter zu Bildern, so gut sie es lautorientiert können und bekommen sofort eine Rückmeldung, ob das Wort richtig geschrieben wurde. Die Wörter-Werkstatt ist kein Trainingsprogramm für den Grundwortschatz! Das beiläufige Kennenlernen und Nutzen orthografischer Muster und Strukturen soll herausgefordert werden; Falls ein Kind ein Bild nicht kennt, kann der Computer das Wort vor dem Schreiben laut aussprechen; individuelle Schülerkonten (Infos zum Erstellen: <a href="https://asset.klett.de/assets/caaf48ff/Woerter_WS_Handbuch_EV.PDF">https://asset.klett.de/assets/caaf48ff/Woerter_WS_Handbuch_EV.PDF</a> )
genaue Beschreibung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
genaue Bedienung	<a href="#">siehe folgende Seiten</a>
Ablauf	Auf dem Desktop "Lausch-Werkstatt" wählen, im Spielmenü gewünschtes Spiel auswählen; ein Schritt zurück: oben rechts das Kreuz auswählen und dann auf den erscheinenden Pfeil klicken
Schwerpunkte	3 Schwierigkeitsstufen: *: Wörter weisen keine gravierenden Schwierigkeiten auf, da sie sich überwiegend lautorientiert erschließen lassen; ** : entweder Wort mit einer Problemstelle, ein besonders langes Wort oder eine komplexe Konsonantenhäufung; *** : mehrere Schwierigkeiten vorhanden, z.B. Fremdwörter (Das Symbol "Schlauer Dachs" zeigt den Kindern, dass dies ein besonders schwieriges Wort ist.)
Kontakt/ Kundenservice	Ernst Klett Verlag GmbH Kundenservice Postfach 10 26 45 70022 Stuttgart Tel. 07 11 / 66 72 13 33 (Mo. bis Fr. von 8.00 bis 20.00 Uhr) Mail. kundenservice@klett.de
Link	<a href="http://www.klett.de">www.klett.de</a>

### 5.9.2 Beschreibung des Programms

Die WÖRTER-WERKSTATT soll den Kindern helfen, den Schritt vom lautorientierten Schreiben hin zur Nutzung orthografischer Muster und Strukturen zu gehen. Ziel des Schriftspracherwerbs ist es, dass Kinder lernen, so gut wie möglich den orthografischen Normen entsprechend zu schreiben. Dafür brauchen sie vielfältige Gelegenheiten, korrekt geschriebenen Wörtern zu begegnen und diese Schreibungen für sich in aller Ruhe nachvollziehen zu können, ohne die Angst haben zu müssen, Fehler zu machen. Mit der WÖRTER-WERKSTATT wird ihnen diese Möglichkeit geboten: Die Kinder schreiben Wörter zu Bildern, so gut sie es (lautorientiert) können und bekommen sofort eine Rückmeldung, ob das Wort in der verabredeten Schreibweise der Erwachsenen genau so oder anders geschrieben wird. Wird es anders geschrieben, wird die korrekte Schreibung gezeigt. Sobald das Kind das Wort erneut eingibt, verschwindet sie und das Kind soll das Wort aus dem Kopf eingeben. Das korrekte Modell kann aber jederzeit wieder aufgerufen werden. Bei der Eingabe nimmt der Computer nur orthografisch korrekte Buchstaben an, sodass das Ergebnis in jedem Fall die richtige Schreibung ist. Die WÖRTER-WERKSTATT ist kein Trainingsprogramm für einen Grundwortschatz. Es geht nicht darum, diese Wörter auf Dauer zu sichern – vielmehr soll der nächste Entwicklungsschritt herausgefordert werden: das beiläufige Kennenlernen und Nutzen orthografischer Muster und Strukturen. Die Schriftspracherwerbsforschung zeigt, dass in der orthografischen Entwicklung der Kinder die verschiedenen Rechtschreibmuster erst nach und nach in die Schreibungen aufgenommen werden – oft auch an Stellen, an denen sie gar nicht hingehören. Schritt für Schritt tauchen dann immer mehr rechtschriftlich richtige Muster an den richtigen Stellen in den Wörtern auf. Dieser Prozess braucht Zeit, kann aber nur in Gang gesetzt werden, wenn die Kinder häufig orthografisch korrekten Schreibungen begegnen und sich mit ihnen auseinandersetzen. Die WÖRTER-WERKSTATT bietet einen Rahmen und konkrete Anlässe für diese Auseinandersetzung und kann damit die Entwicklung der Kinder in besonderer Weise herausfordern und fördern. Die geschriebenen Wörter werden in einem alphabetisch geordneten Wörter Bilder-Buch für jedes Kind gesammelt und können z.B. als Wörterbüchlein zum Nachschlagen beim Schreiben eigener Texte ausgedruckt werden und darüber hinaus zeigen, wie viele Wörter die einzelnen Kinder schon im Programm richtig geschrieben haben.

Die Auswahl der Wörter wurde davon bestimmt, welche Begriffe sich für Kinder gut abbilden lassen und ihre Lebens- bzw. Interessensbereiche berühren. Da Bilder aber nicht eindeutig sind und die Kinder einzelne Begriffe unterschiedlich gut kennen, können sich die Kinder alle Wörter von dem Programm vorsprechen lassen, bevor sie sie schreiben. Wichtig für die Auswahl war darüber hinaus, dass in den Wörtern alle wesentlichen Rechtschreibmuster und -besonderheiten zureichend häufig vorkommen, damit die Kinder ihnen immer wieder begegnen und sie richtig schreiben müssen. Da

die Wörter vom Schwierigkeitsgrad her sehr unterschiedlich sind, haben wir sie grob in drei Kategorien eingeteilt und diese durch Sternchen markiert:

**Schwierigkeitsgrad:**

\*Diese Wörter weisen keine gravierenden Schwierigkeiten auf: Sie werden von den Kindern oft schon im ersten Anlauf richtig geschrieben, weil sie sich überwiegend lautorientiert erschließen lassen.

\*\*In diesen Wörtern steckt in der Regel eine besondere Problemstelle, die nicht allein durch das lautorientierte Schreiben gelöst werden kann – oder es handelt sich um ein besonders langes Wort oder eine komplexe Konsonantenhäufung.

\*\*\*Diese Wörter haben es in sich: Sie alle haben mehrere Schwierigkeiten gleichzeitig, manche von ihnen sind Fremdwörter (wie z. B. „Jeans“ oder „Computer“) und stellen deshalb besondere Anforderungen an das Schreiben. Die besonders schwierigen Wörter („Spezialistenwörter“) sind durch das Symbol „schlauer Dachs“ gekennzeichnet, damit die Kinder aufmerksam werden, dass es sich dabei um ein besonders vertracktes Wort handelt.

Die Kinder wählen jeweils selber aus, welche Aufgabenschwierigkeit sie sich zutrauen wollen. In jedem Bereich werden die Wörter per Zufallsgenerator in jeder Sitzung neu gemischt, sodass die Kinder beliebig oft darin arbeiten können.

Im Lehrer-Menü stehen zudem verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, die Entwicklung der einzelnen Kinder beim Umgang mit dem Programm genau zu verfolgen

### 5.9.3 Bedienung des Programms

Um das Programm zu öffnen, wählen Sie zunächst das Icon „Wörter-Werkstatt“ auf dem Desktop aus.



Nach dem Auswählen des Icons, öffnet sich der Startbildschirm. In diesem müssen Sie zunächst einen Account anlegen oder Sie verwenden den bestehenden (1.klasse, Paul, Symbol: Frosch). Nachdem dies erfolgt ist, werden Sie dazu aufgefordert den Schwierigkeitsgrad auszuwählen. Nach der Auswahl des Schwierigkeitsgrads, startet das Programm automatisch.



Abb.1 Schülerinnen und Schüler konto Schwierigkeitsgrad



Abb.2 Auswahl



Abb. 3 Lernspiel

Abb. 4 Auswertung am Ende

### **Installation des Programms:**

Gehen Sie folgendermaßen vor, um das Programm zu installieren:

1. Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Falls das Installationsprogramm nicht automatisch startet, öffnen Sie den Arbeitsplatz des Betriebssystems und klicken Sie doppelt auf das CD-ROM-Laufwerk. Starten Sie das Programm woerter\_werkstatt\_install.exe auf der CD-ROM.
3. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

Das Installationsprogramm legt Verknüpfungen auf dem Desktop und im Startmenü an. Sie können das Programm durch diese Verknüpfungen starten. Die Einzelplatzversion der WÖRTER-WERKSTATT enthält bereits eine Klasse mit der Bezeichnung „KLASSE 1“. In der Einzelplatzversion ist es nicht möglich, weitere Klassen anzulegen, Sie können die Bezeichnung dieser Klasse aber ändern.

### **Ein Schülerinnen und Schüler-Konto anlegen:**

Sie sollten darauf achten, dass sich Ihre Schülerinnen und Schüler Konto anlegen und immer mit diesem Konto arbeiten. Nur so können die Schülerinnen und Schüler eine individuelle Anlautabelle anlegen. Außerdem können Sie nur die Schreibergebnisse angemeldeter Schülerinnen und Schüler nachvollziehen. Ein Konto besteht aus dem Namen der Schülerinnen und Schüler und einer Figur, die als sein persönliches „Kennwort“ dient. Mit dieser Kombination meldet sich der Schülerinnen und Schüler später an.

Um ein Schülerinnen und Schüler-Konto zu erstellen, gehen Ihre Schülerinnen und Schüler folgendermaßen vor:

1. Die Schülerinnen und Schüler klicken auf dem Startbildschirm den Button für die Anmeldung mit einem Schülerinnen und Schüler-Konto
2. Sie klicken unten rechts auf den Button „Schülerinnen und Schüler hinzufügen“.
3. Sie wählen ihre Klasse aus 1 (vgl. Abb. 1).
4. Sie geben ihren Namen in das Eingabefeld unter „Name“ ein 2 (vgl. Abb. 1). Beachten Sie: Zwei Schülerinnen und Schüler können sich nicht mit dem genau gleichen Vornamen anmelden. In diesem Fall müssen sie eine Namenserverweiterung wählen, z. B. Max01 und Max02.
5. Sie wählen eine Figur aus, die als „Kennwort“ dient 3 (vgl. Abb. 1). 6. Sie bestätigen ihre Eingaben durch einen Klick auf 4 (vgl. Abb. 1).



Abb. 1  
Anlegen eines  
Schülerkontos

## Die Lehrerfunktionen des Programms

### Eine neue Klasse anlegen

Um weitere Klassen zur LAUSCH-WERKSTATT hinzuzufügen, gehen Sie folgendermaßen vor

1. Rufen Sie das Lehrermenü mit Strg + L auf und geben Sie das Kennwort ein.
2. Klicken Sie auf das Feld neue Klasse anlegen. Es öffnet sich ein Dialogfenster. Geben Sie den Namen der Klasse ein und klicken Sie auf Speichern.
3. Bei der Anmeldung mit einem Schülerinnen und Schüler-Konto erscheint nun die neu angelegte Klasse in der Auswahlliste „Klasse“.

### Arbeitsergebnisse anzeigen und drucken

Sie können sich einen Überblick über die Arbeitsergebnisse aller Schülerinnen und Schüler, die ein Schülerinnen und Schüler-Konto angelegt haben, verschaffen. So zeigen Sie die Arbeitsergebnisse an:

1. Rufen Sie das Lehrermenü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an. Es werden Ihnen alle Schülerinnen und Schüler dieser Klasse und ihre Arbeitsergebnisse angezeigt.
3. Wenn Sie die Liste der aktuell angezeigten Schülerinnen und Schüler drucken möchten, klicken Sie auf Schülerinnen und Schüler liste drucken.

Folgende Informationen werden Ihnen in der Tabelle angezeigt:

Die Arbeitsergebnisse der Schülerinnen und Schüler werden Ihnen in absoluten Zahlen oder in Prozentausdrücken angezeigt. Am Beispiel des Spiels Ab in die Kiste bedeuten die Werte 128, 5 beispielsweise: Der Schülerinnen und Schüler hat bereits 128 Karten korrekt in die Anlaut-Kisten gelegt, er hat fünf Karten falsch in die Kisten gelegt. Sie können zwischen der Darstellung von absoluten Zahlen und Prozentangaben mit dem Button (oben rechts) umschalten.

Figur und Name des Schülerinnen und Schüler s: Hier sehen Sie die Figur und den Namen, den der Schülerinnen und Schüler bei der Anmeldung gewählt hat. Hat ein Schülerinnen und Schüler vergessen, welche Figur er ausgewählt hat, können Sie es hier einsehen und ihm mitteilen. Beim Berühren eines Schülerinnen und Schüler namens mit dem Mauszeiger wird Ihnen die Information „Zuletzt aktiv“ angezeigt: Dies ist

der Zeitpunkt, zu dem der Schülerinnen und Schüler zuletzt mit dem Programm gearbeitet hat.

### **Schülerinnen und Schüler-Konto bearbeiten**

Sie können den Namen und die Figur eines Schülerinnen und Schüler-Kontos einsehen und ändern. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Rufen Sie das Lehrer-Menü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an.
3. Klicken Sie das Stift-Icon am Ende der Zeile der entsprechenden Schülerinnen und Schülers an.
4. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und bestätigen Sie mit Speichern.

### **Schülerinnen und Schüler-Konto löschen ACHTUNG:**

Durch Löschen einer Schülerinnen und Schülers werden auch alle gespeicherten Arbeitsergebnisse gelöscht.

1. Rufen Sie das Lehrer-Menü auf.
2. Klicken Sie das Feld mit dem Klassennamen an.
3. Klicken Sie auf den Löschen-Button in der Zeile des zu löschenden Schülerinnen und Schüler-Kontos.

### **Lehrerkennwort ändern**

1. Rufen Sie das Lehrer-Menü auf.
2. Klicken Sie auf Grundeinstellungen bearbeiten.
3. Geben Sie in das entsprechende Feld das alte Passwort ein. Geben Sie das neue Passwort in das nächste Feld ein. Das neue Passwort müssen Sie wiederholen.
4. Bestätigen Sie durch einen Klick auf Speichern.

Wenn Sie ein geändertes Passwort vergessen haben, können Sie das Lehrerkennwort auf das Standard-Passwort Lehrer zurücksetzen. Rufen Sie das Lehrer-Menü mit Strg + L auf. Klicken Sie auf Passwort vergessen. Das Passwort wird zurückgesetzt.

### **Systemvoraussetzungen:**

Windows XP SP2, Vista, 7, 8 (32- /64 Bit)

X86-kompatibler Prozessor 2,33 GHz

Intel Atom 1,6 GHz

2GB Ram Win. XP oder 4GB Ram Vista, Win. 7 oder Win.8

100 MB Festplattenspeicher HDD

Bildschirmauflösung mind. 1024 x 768 Pixel

Soundkarte

CD Rom Laufwerk nur für die Installation der Software

## 6 Literaturverzeichnis

6. Lenhard, W., Lenhard, A., & Schneider, W., Manual ELFE II Ein Leseverständnistest für Erst- bis Siebtklässler, 2018, Hogrefe Verlag, Göttingen

### Internetquellen

7. <http://www.phonologische-bewusstheit.de/> 18.11.2020



