Expertise
„Lernsoftware in der Grundbildung"

Vorgelegt von
Frank Drecoll, Bremen

Im Auftrag des Projekts „Innovative Ansätze in der Grundbildung durch medienbasierte Zugänge - @lpha"
Deutsches Institut für Erwachsenenbildung (DIE)
Projektkoordinatorin: Monika Tröster

Gefördert vom
Bundesministerium für Bildung und Forschung

März 2002

Inhalt

1 Vorbemerkung 1

2 Einsatz-Szenarien für Lernsoftware in der Grundbildung 2

3 Qualitätskriterien für Lernsoftware in der Grundbildung 6

4 Auswahl und Übersicht der Lernsoftware 9

5 Besprechungen der Lernsoftware 11

5.1 Wort im Bild – Deutsch lesen und schreiben 11

5.2 Restaurant Venezia 14

5.3 ALPHA CITY Vers. 6.0 17

5.4 UNIWORT – Universelles Worttraining 20

5.5 Lesenlernen durch Schreiben 23

5.6 Lübecker Lernprogramme 27

5.7 Auf dem Weg zum Wort 30

5.8 Satzbaustein Prädikat 33

5.9 Lernspiele: Mauselotto & Co. 35

5.10 Rennmaus & Co. 38

5.11 Diktat Deutsch 41

5.12 Das neue Rechtschreibspiel 44

5.13 Addy – Deutsch Klasse 3 + 4 47

5.14 Mathe Workshop 50

5.15 Der Klick mit der Maus 53

5.16 Internet effektiv nutzen 56

5.17 LENIC – Interaktiver Führerschein-Trainer 59

5.18 Das ist der Hammer – Fachsprache Metall 62

5.19 Fachlehre: Lichttechnik 65

5.20 Lernprogramm Hauswirtschaft 68

Vorbemerkung

Im Rahmen des DIE-Projekts „Innovative Ansätze in der Grundbildung durch medienbasierte Zugänge – @lpha“ wurde der Auftrag vergeben, eine Expertise über „Lernsoftware in der Grundbildung“ zu erstellen.

Im Bereich der Grundbildung und Alphabetisierung für Jugendliche und Erwachsene gibt es bisher nur wenig Angebote an Lern- und Übungssoftware. Etwas günstiger sieht es im Bereich der Berufsvorbereitung aus, was vor allem die Titel zur Fachlehre betrifft. Dagegen findet man eine Vielzahl von Angeboten für den Bereich der allgemeinbildenden Schulen (Deutsch/Lesen- und Schreibenlernen) sowie auch im Bereich der Einrichtungen zur individuellen Förderung von Kindern und Jugendlichen mit Lese- und Rechtschreibschwäche. Die Marktsituation stellt sich insgesamt als unübersichtlich und unbefriedigend dar.

Von Interesse war es daher, ausgewählte Lernprogramme aus verschiedenen Bereichen und mit unterschiedlichen Schwerpunkten zu untersuchen, sie zu beschreiben, zu analysieren und im Hinblick auf ihren Einsatz für die Alphabetisierung und Grundbildung Erwachsener zu prüfen. Weiterhin galt es Kriterien zu ermitteln, die für die Entwicklung neuer Lernsoftware im Bereich Grundbildung relevant sind.

Für die nun vorliegende Expertise sind zwanzig Lernsoftwareprogramme untersucht worden. Bei der exemplarischen Auswahl wurde eine große Bandbreite – im Hinblick auf Bereiche, Inhalte und Didaktik – berücksichtigt, was nun einen guten Einblick und einen ersten Überblick ermöglicht.

- Folgende **Bereiche** sind vertreten: Schule, Berufsvorbereitung und Berufsausbildung, Grundbildung/Alphabetisierung.
- Die **Inhalte** umfassen die Kategorien „Lesen und Schreiben“, „Rechnen“, „Medienkompetenz“ und „Fachlehre“ (der auch das Führerscheintraining zugeordnet ist).
- Bezogen auf die **Didaktik** finden sich in den Programmen ein breites Spektrum von „Drill & Practice“-Programmen über Lernspiele bis hin zu Edutainment.

Mit dieser Analyse leistet das DIE-Projekt einen Beitrag, den Markt der Lernsoftware zu sondieren und Einsatzmöglichkeiten für Lernsoftware aufzuzeigen. Dabei wird nicht der Anspruch erhoben, einen vollständigen Überblick über den Markt zu geben. Intendiert vielmehr ist, Anregungen und Hinweise zu Entscheidungskriterien anzubieten. Bei der Beurteilung der hier vorgestellten Lernsoftware handelt es sich um Einschätzungen und Bewertungen, die sich auf Erfahrungen des Verfassers stützen.

Die Ergebnisse der Expertise sollen für diejenigen von Nutzen sein, die sich einen Überblick über Lernsoftware in der Grundbildung/Alphabetisierung verschaffen möchten, und die detaillierten Besprechungen sollen eine Entscheidungshilfe darstellen für diejenigen, die Lernsoftware in Kursen und anderen Bildungssituationen einsetzen wollen.

Des Weiteren dient die Expertise als Ausgangspunkt für eine Datenbank, und sie bildet zugleich eine wichtige Grundlage für die Neuentwicklung von Lernsoftware bzw. multimedialen Lerneinheiten – eine entscheidende Aufgabe des DIE-Projekts.

Monika Tröster
Projektkoordinatorin
Deutsches Institut für Erwachsenenbildung

Einsatz-Szenarien für Lernsoftware in der Grundbildung

Lernsoftware und Binnendifferenzierung im Gruppenunterricht:

Im Kurs- oder Klassenunterricht in Erwachsenenbildung und Schule wird Lernsoftware gerne zur Unterstützung einer Binnendifferenzierung eingesetzt. Ein einzelner Lerner bzw. ein Lern-Tandem (zwei Lerner) erhalten mittels Lernsoftware Arbeitsanweisungen und prompte Erfolgs-Rückmeldungen. Einzellerner oder Kleingruppen, die im Gruppenunterricht über- oder unterfordert würden, können gezielter an ihren Lernzielen arbeiten.

Beispiel 1: In einem Kurs „Lesen und Schreiben von Anfang an I" können unterforderte Lerner bereits Übungen auf der Satz- und Textebene am PC absolvieren.

Beispiel 2: Im Deutschunterricht der allgemeinen Berufsschule arbeitet ein Lerner mit extremen LRS-Problemen mit Hilfe einer Lernsoftware mit Wortmaterial auf der Laut-Buchstaben-Ebene usw.

Lernsoftware und selbstgesteuertes Lernen:

Im Kurs oder im Klassenverband gibt es Lerner, die unter Einsatz einer Lernsoftware oder eines Werkzeugprogramms (z. B. Textverarbeitung) gerne selbstgesteuert arbeiten. Die Selbststeuerung ist besonders erwachsenengerecht, denn sie erlaubt die Wahl des Lerntempos, der Wiederholensrate, des Themas, des Lernwegs usw.

Viele Lerner im Rahmen der Grundbildung verfügen anfangs nicht über die notwendige Selbstlernkompetenz, ihren Lernbedarf selbst zu diagnostizieren, sich Übungsziele zu setzen und persönlich geeignete Lernverfahren auszuprobieren. Insofern ist der Kursleiter/Lehrer als Lernberater hier zunächst ganz besonders gefragt.

Die Selbststeuerung des Lernens kann als sinnvolles Vorgehen beurteilt werden, um Selbstverantwortung für den eigenen Lernerfolg aufzubauen. Ideal wäre der vermehrte Einsatz von PCs auch außerhalb von Unterricht, z. B. zu Hause.

Lernsoftware und erfolgsorientiertes Üben:

Jugendliche und erwachsene Lerner in der Grundbildung beurteilen die Arbeit mit interaktiven Lern- und Übungsprogrammen besonders positiv, wenn diese ihnen dabei helfen, systematisch und erfolgsorientiert zu trainieren.

Übungsprogramme, die nach den Übungsgesetzen wie fehlerorientiertes Üben, systematisches Wiederholen (Lernkartei-Prinzip), Fortschreiten vom Einfachen zum Schwierigen (Stufung) usw. aufgebaut sind, ermöglichen Lernerfolge nicht nur schneller, sondern machen Lernerfolg auch besser sichtbar. Der PC ist in gewisser Weise „unbestechlich und objektiv".

Lerner geben an, dass die Arbeit mit (lernpsychologisch und didaktisch richtig aufgebauter) Übungssoftware sie sehr gut motiviert, weil sie ihnen relativ schnell nachweisbare Erfolge liefert.

Übungssoftware für die Grundbildung sollte über folgende Leistungen verfügen:

- Lernziel-Transparenz für Lerner und Kursleiter
- Modularität (5 - 10 min.) – transparent (Dauer vorher angeben!)
- Stufung von Schwierigkeit der Anforderung – vom Lerner wählbar
- Wortlisten etc. vorher vom Lerner einsehbar
- sprachlich erwachsenengerechtes Material (z. B. Wortlisten, Diktattexte)
- Abspeichern des Übungserfolgs unter dem Lerner-Namen
- Wiedervorlage fehlerhafter, persönlich schwieriger Wörter (systematisches Wiederholen nach Lernkartei-Prinzip)
- Überschreiben des Übungserfolgskontos bei neuem Versuch
- Übungsprotokoll ist ausdruckbar (falsch geschriebenes und korrigiertes Wort)

- motivierende Feedbacks (z. B. Animation/Ton) - jederzeit aus-/einstellbar
- Schnittstelle zum Importieren von eigenem Sprachmaterial (Text/Audio)
- integrierte (!) Sprachaufnahme-Software mit einfachster Bedienung.

Dabei beurteile ich die Tatsache, dass fast alle bewerteten Übungsprogramme einen nur schwachen Bezug herstellen zwischen sprachlichem Übungsmaterial und Anwendungs-/Kommunikationssituation, als wenig problematisch. Schließlich wird Unterricht nie nur durch ein Medium gesteuert! Die Kursleiterin hat die Aufgabe, Übungssoftware in einen ganzheitlich-schriftkulturellen Unterricht einzubetten. Dafür ist sie zuständig, dies kann und muss nicht von der Software selbst geleistet werden.

Lernsoftware – auf dem Weg zur Medienkompetenz:

Der kompetente Umgang mit PC und Internet ist schon heute eine Schlüsselqualifikation am Arbeitsmarkt. Lerner in den verschiedenen Maßnahmen von Grundbildung sind benachteiligt, was den Zugang zu mehr Medienkompetenz angeht. Aus dieser Tatsache erwächst der Grundbildung ein besonderer Bildungsauftrag, kompensatorisch zu wirken.

Die Benutzung von Lernsoftware ist ein besonders einfacher und daher geeigneter Zugang zur Bedienung von Computer, Betriebssystem- und Browser-Oberflächen, auch dann, wenn es sich beim Lerngegenstand der Software nicht explizit um das Thema Medienkompetenz handelt. Medienkompetenz wird gewissermaßen „nebenbei" erworben.

Dies setzt in Zukunft in besonderem Maße die Nutzung der Internet-Dienste (E-Mail, Chat, Forum, Suchmaschinen) und des Internets selbst in der Grundbildung voraus.

Entsprechende web-basierte Lernsoftware oder E-Learning-Umgebungen bzw. -Plattformen für die Grundbildung lagen zum Zeitpunkt der Expertise noch nicht vor. Hier besteht ein Angebotsdefizit.

Ich empfehle daher, im Projekt einen klaren Akzent auf die Entwicklung eines entsprechenden webbasierten Angebots zu legen.

Edutainment-Programme für die Erwachsenenbildung?

Der multimediale Aufwand, der für den Nachmittagsmarkt betrieben wird, braucht für die Weiterbildung in diesem Ausmaß nicht betrieben zu werden. Erwachsene wissen i. d. R. sehr genau, warum sie Grundbildungsangebote belegen.

Bei Jugendlichen ist eine so klare Motivation nicht immer gegeben. Insofern plädiere ich dafür, Lern- und Übungssoftware für Jugendliche aufwändiger zu konzipieren, damit sie akzeptiert wird. Mit einer vollpreisigen Spielsoftware braucht sie dagegen gar nicht erst zu konkurrieren. Dies wäre ohnehin vergebens: maßgebende Spiele-Produktionen werden mit Budgets realisiert, die für Lernsoftware in der Grundbildung immer unerreichbar bleiben werden.

Spielerische Elemente aber, wie sie die bewerteten Programme „Mauselotto & Co." und „Rennmaus & Co." anbieten, sind – auch für Jugendliche – abwechslungsreich und attraktiv.

Wir wissen, dass Lernen – nicht nur in der Grundbildung – mit Spaß, Humor und Abwechslung erfolgreicher ist. Für die Grundbildung mit ehemaligen „Schulversagern" sollten Humor und Abwechslung jedoch besonders groß geschrieben werden!

Von den professionellen Edutainment-Produktionen der Schulbuchverlage können Lernsoftware-Autoren auch für die Grundbildung lernen, wie eine einfache und intuitive Navigation aussehen kann.

Lern- und Schreibwerkzeuge für einen schriftkulturellen Unterricht:

In der vorliegenden Expertise wurde v. a. Lernsoftware bewertet. Es soll hier aber nicht versäumt werden, einen Blick auf die Bedeutung von Lern- und Schreibwerkzeugen zu legen. Damit sind hauptsächlich Textverarbeitungs- und andere Anwendungsprogramme gemeint.

Die PC-gestützte Anlaut-Tabelle nach J. Reichen in dem Paket „Lesenlernen durch Schreiben" und andere damit verknüpfte Programme aus dem Verlag Mühlacker stellen die einfachste

Form von Lern- und Schreibwerkzeugen dar. MS WORD oder MS POWERPOINT sind ebenfalls geeignete Schreibwerkzeuge für fortgeschrittenere Schreibenlernende.

Ich empfehle in diesem Kontext die Entwicklung von browsergestützten Schreib- und Tonaufnahmewerkzeugen, die es erlauben, webbasiert mit grafischen Wörtern, Sätzen, Texten zu kommunizieren – und zwar ohne den Einsatz von komplizierten Anwendungsprogrammen wie MS WORD und ohne die Verwendung eines E-Mail-Clients. (Für Lese-Schreib-Anfänger ist WORD m. E. kein angemessenes Lernwerkzeug.)

Begründung: Lesen und Schreiben lernende Jugendliche und Erwachsene können die Internet-Dienste E-Mail und Chat (Textkonferenz) benutzen und davon enorm profitieren, weil ein schneller Response durch den Kursleiter oder einen Mitlerner gewährleistet ist (ein Brief-Kontakt ist dagegen ein kompliziertes Unternehmen, von dem Leseanfänger i. d. R. bald wieder ablassen, weil es relativ lange dauert, bis Antwort kommt).

Entsprechende Lern- und Schreibwerkzeuge, die online funktionieren, beliebig große Schrift und die Verknüpfung mit Sprechtext (Audio) ermöglichen, wurden im Schroedel-Verlag für Zwecke des kreativen Umgangs mit Literatur entwickelt. Sie sind m. E. hoch interessant für den Einsatz mit schriftsprachlich ungeübten Lernern in der Grundbildung und sollten einer gesonderten Prüfung unterzogen werden.

Kooperatives Lesen und Schreibenlernen im Internet:

E-Learning-Angebote für die Grundbildung, die z. Zt. gänzlich fehlen, haben mehrere Vorteile:

- Sie schulen den Umgang mit dem Internet (Medienkompetenz)
- Sie ermöglichen selbst-gesteuertes Üben – zwischen den Kursterminen
- Sie schaffen vielfältige Kommunikations-Anlässe, schriftlich miteinander (Lerner-Lerner bzw. Lerner-Tutor) in Kontakt zu treten.
- Sie stellen fachlich interessante Lese- und Schreibanlässe zur Verfügung (Fachlehre).
- Ein Teil des Lernmaterials in E-Learning-Angeboten für die Grundbildung kann mit relativ geringem Aufwand von Kursleitern selbst erfasst und editiert werden. Internet-Redaktionssysteme können erstmals auch von Laien bedient werden.
- Lerner erstellen selbst eigene Seiten im Internet (Veröffentlichungspraxis, vgl. „Schreibwerkstatt für neue Leser und Schreiber", heute „Bundesverband Alphabetisierung").

Qualitätskriterien für Lernsoftware in der Grundbildung

Inhalt/Didaktik:

Inhalte:

- Inwieweit werden Lesen, Schreiben, Rechnen nicht nur in Einzelaspekten und Teilfertigkeiten, sondern anwendungs- und alltagsbezogen behandelt?
- Sind die Inhalte sachlich richtig und nicht durch Vereinfachung verfälscht?
- Sind die fachlichen Inhalte und Themen praxisnah?
- Inwieweit lässt sich ein begründetes (schriftsprach-)didaktisches Konzept erkennen?
- Sind die Lern- und Übungsformen abwechslungsreich?
- Entsprechen die Übungsformen den Übungsgesetzen (Ranschburgsche Hemmung, Wiederholung ...)?

Adressaten-Bezug:

- Wird das Vorwissen des Lerners einbezogen?
- Sind die Inhalte (Texte, Bilder, Aufgaben) jugendlichen- bzw. erwachsenengerecht?
- Wird eine einfache und zugleich adressatengerechte Sprache verwendet?
- Werden durch die Inhalte alltagsbezogene Lernbedürfnisse der Adressaten berücksichtigt?
- Sind Inhalte und Sprache in für Kinder produzierten Titeln für erwachsene Lerner zumutbar?
- Werden Lernziele für den Lerner transparent gemacht?

Einsatzmöglichkeiten:

- Ist der Inhalt in überschaubare Lerneinheiten (ca. 10 min.) unterteilt?
- Sind Pausen für den Lerner vorgesehen?
- Sind unterschiedliche Schwierigkeitsstufen einstellbar, geht der Lerner vom Einfachen zum Schwierigen voran?
- Kann das Programm auch zu zweit oder in Kleingruppen eingesetzt werden?

Lernerfolgskontrolle:

- Ist eine Lernerfolgskontrolle vorgesehen?
- Sind die Fragen bei Übungen verständlich formuliert?
- Erfolgen Feedbacks auf Lerner-Eingaben in differenzierter und abgestufter Form?
- Können interaktive Übungsaufgaben wiederholt werden (mind. 2 Versuche)?
- Werden abgestufte Hilfen zur Lösung angeboten?
- Kommt der Lerner bei Übungen auch weiter, wenn er die richtige Lösung nicht findet?
- Besteht die Möglichkeit, ein Protokoll über den persönlichen Lernerfolg auszudrucken?
- Wird beim Neu-Bearbeiten von Aufgaben das Erfolgspunktekonto auf Null zurückgesetzt?

Motivierungskonzept:

- Sind spielerische Anreize eingebaut und motivieren diese den Lerner?
- Sind die Feedbacks bei interaktiven Übungen motivierend oder „belehrend“ gestaltet?

Mediale und mediendidaktische Umsetzung:

Installation und Programmsteuerung:

- Ist die Installation für einen einfachen PC-Anwender nachvollziehbar?
- Ist der Lerner in der Lage, das Programm ohne fremde Hilfe zu steuern?
- Geht es – ohne langwierige Intros etc. – schnell zur Sache?
- Ist der Sinn von Symbolen zur Benutzerführung klar?
- Erschließen sich die Funktionen der Programmsteuerung durch Probieren weitgehend von selbst (konsistente Navigation)?
- Kann der Online-Lerner unterscheiden, was zum Thema und was zur Bedienung der Anwendung gehört, sofern sich die Bedienelemente nicht im Browser-Kopf, sondern im Präsentationsframe befinden?
- Wird auf umfangreiches Scrolling verzichtet, kann die Seite komplett angezeigt werden?
- Ist jede kleinste Lerneinheit und jede Einzelübung gezielt ansteuerbar?
- Ist das Online-Auswahl-Menü stets einblendbar auf der aktuellen Lernseite?
- Gibt es eine „Wo-bin-ich-Anzeige“, eine Site-Map mit Positionsanzeige, um ein Sich-Verlieren beim Benutzen von Link-Angeboten zu vermeiden?
- Wird der persönliche Lernweg protokolliert (z. B. Häkchen im Menü für „durchgearbeitet“)?

Screen-Design:

- Ist der Bildschirm ruhig und übersichtlich aufgebaut – mit festen Funktionszonen?
- Ist das Screen-Design ansprechend, die Gestaltung anspruchsvoll und wertig?
- Wird für Leseanfänger eine angemessen große und leserliche (serifenlose) Schrift verwendet?
- Wird eine Überreizung und Überinformation durch zuviel Multimedia/ Entertainment vermieden?
- Beziehen sich multicodale Informationen (Film, Sprechtext, Text) synchron aufeinander?

Interaktivität:

- Wird der Lerner in das Programmgeschehen interaktiv einbezogen?
- Darf der Lerner bei fachlichen Titeln in Grafik-Animationen simulativ eingreifen?

Multimedia (Film, Ton, Animation):

- Tragen Film-Beispiele zur Einbeziehung und Stellungnahme des Lerners bei?
- Wird Sprachausgabe/-eingabe für Lesen- und Schreibenlernen genutzt?
- Wird die Vertonung als Mittel der motivierenden Ansprache des Lerners genutzt?
- Kann der Ton global abgestellt werden?
- Werden Animationen als geeignetes Mittel der Verständlichmachung von Inhalten genutzt?

Schnittstelle für Programmerweiterungen:

- Hält das Programm eine Schnittstelle zur Erweiterung von Sprach- und Textmaterial vor (Kursleiter-Schnittstelle)?
- Kann der Lerner selbst eigene Wörter, Sätze, Texte in Übungsmodulen hinzufügen und abspeichern?

Online-Kommunikation:

- Werden bei web-basierten Lernprogrammen die Internet-Tools zur Kommunikation (Mail, Chat, Forum etc.) einbezogen?

Auswahl und Übersicht der Lernsoftware

Im Folgenden werden 20 ausgewählte Lernsoftware-Programme

- in Inhalt, Aufbau, Ablauf und Didaktik beschrieben und bewertet
- bezüglich der medialen Umsetzung analysiert und bewertet
- unter „Kurz gesagt“ zusammenfassend charakterisiert
- im grau hervorgehobenen Tabellenteil nach Stichworten für Praktiker kategorisiert.

Ergänzt werden die Angaben durch Preis, Bezugadresse und Systemvoraussetzungen zur Installation der CD-ROM.

Meine Hoffnung ist, dass Praktiker in der Grundbildung mit der Lektüre der 20 Lerntitel-Besprechungen eine Entscheidungshilfe für ihren Unterricht erhalten.

Es geht mir nicht um eine wissenschaftliche Analyse der Titel. Im Vordergrund steht die Darstellung, aber auch die Bewertung - vor dem Hintergrund der zuvor von mir entwickelten Liste von Qualitätskriterien.

Ich schreibe die Bewertungen vor dem Hintergrund meiner praktischen Unterrichts-Erfahrungen v. a. mit Analphabeten an der Volkshochschule. Seit über 10 Jahren beschäftige ich mich mit der Prüfung und Erstellung von Lernsoftware für Erwachsene. Meine Erfahrungen aus der Lernsoftware-Produktion sind in die Formulierung des Katalogs von Qualitätskriterien mit eingeflossen.

Die Sterne unter den Stichworten

Inhalt	☆☆☆☆
Didaktik	☆☆☆☆
Umsetzung	☆☆☆☆

stehen für folgende Bewertungskategorien:

☆☆☆☆☆☆	= ausgezeichnet
☆☆☆☆☆	= gut
☆☆☆☆	= befriedigend
☆☆☆	= nicht zufrieden stellend
☆☆	= mangelhaft
☆	= nicht zu empfehlen

Übersicht:

Kategorie: Lesen und Schreiben

- Wort im Bild – Deutsch lesen und schreiben
- Restaurant Venezia
- Alpha City
- UNIWORT – Universelles Worttraining
- Lesenlernen durch Schreiben
- Lübecker Lernprogramme
- Auf dem Weg zum Wort
- Satzbaustein Prädikat
- Lernspiele: Mauselotto & Co.
- Rennmaus & Co.
- Diktat Deutsch
- Das neue Rechtschreibspiel
- Addy Deutsch – Klasse 3 + 4

Kategorie: Rechnen

- Mathe Workshop

Kategorie: Medienkompetenz

- Der Klick mit der Maus
- Internet effektiv nutzen

Kategorie: Fachlehre

- LENIC – Interaktiver Führerschein-Trainer
- Das ist der Hammer – Fachsprache Metall
- Fachlehre: Lichttechnik
- Lernprogramm Hauswirtschaft

Besprechungen der Lernsoftware

1.1 Wort im Bild – Deutsch lesen und schreiben



Inhalt/Didaktik:

Zwei Kursleiterinnen der Wiener Volkshochschule Floridsdorf haben im Rahmen eines EU-Projektes eine multimediale Arbeitsumgebung für Lesen-und-Schreiben-Kurse mit erwachsenen Analphabeten realisiert. „Wort im Bild" enthält 9 Themen-Module, die Lese- und Schreibanlässe im Alltag von Erwachsenen in den Mittelpunkt stellen. Ein zehntes Modul mit Hinweisen zum Einsatz der CD im Kurs für die Hand der Kursleiterin sowie einem Wörterbuch für schwierige Begriffe und ein elftes Modul „Notizblock" (einfacher Windows-Editor) runden das Programm ab. Die Themen im Einzelnen:

- Ich über mich
- Reisen Spezial I: Europäische Hauptstädte (mit Links zu Info-Sites)
- Reisen Spezial II: Europäische Sprachen
- Amt: Infos über alle Amtshandlungen
- Theatercafé: Literatur
- Jobbörse: Lebenslauf, Bewerbungsschreiben, Einstellungsgespräche
- Eurokino: Filmgeschichten
- Infokanal: Zeitungs-/Zeitschriftenartikel, Berichte
- WiB mal wieder: Werbung.

In der Anleitung „für die Tutorin" heißt es wörtlich: *„Das Programm ist für Belange des Alltags, des Berufs relevant und orientiert sich an den Mindestanforderungen, die an den Einzelnen in unserer Gesellschaft gestellt werden, um am gesellschaftlichen Geschehen teilzuhaben und eigene Interessen wahrnehmen zu können (Formulare, Informationen, Jobbörse)".* Das Programm, so die Autorinnen weiter, will *„zur Selbstreflexion anregen", „einen Zugang zu ungewohnten Themen wie Literatur, Geographie und Theater vermitteln"*.

Die Module richten sich, was den Schwierigkeitsgrad angeht, an unterschiedliche Adressatengruppen. Mindestvoraussetzung für alle ist, dass Wörter und einfache Sätze eigenständig erlesen werden können. Einige Module erfordern aber deutlich mehr.

Die Lernzielbereiche sind „Verbesserung des Leseverständnisses" und „Vertiefen der Schreibkompetenz" – in einem ganzheitlichen Verständnis des Begriffs „Kompetenz". Wenn bei Schreib-Übungen Lücken-Wörter eingesetzt werden sollen, geschieht dies nicht isoliert. Jede Übung ist in einen sinn- und handlungsbezogenen Kontext eingebettet: Deshalb spreche ich von einer multimedialen Arbeitsumgebung.

Im Modul „Ich über mich“ stellt das Programm dem Lerner Fragen, die er per Tastatur beantworten soll. Die ersten Fragen erinnern an ein Antragsformular für den Personalausweis: „Familienname“ - „Vorname“ - „Adresse“ - „Augenfarbe“ - „Größe“ etc. Dann aber wird es persönlicher: „Was machen Sie gerne in Ihrer Freizeit?“ – „Was trinken Sie gerne?“ – „Welches sind Ihre Stärken?“ – „Welche Eigenschaften schätzen Sie an einem Freund/einer Freundin?“ usw.
Der „Fragebogen“ kann ausgedruckt werden. Die Autorinnen, selbst VHS-Kursleiterinnen, empfehlen, vor dem Ausdrucken eine Rechtschreibkorrektur vorzunehmen. Ihr Rat jedoch lautet: *„Bei frei geschriebenen Texten von relativen AnfängerInnen nicht jeden Fehler korrigieren!“*

Das Programm ist voller Schreibanlässe, realer Anlässe aus dem Alltag der Teilnehmer. Freies Schreiben ist aber auch ein Mittel, unter Beweis zu stellen, ob der Leser den vorausgehenden Text verstanden hat. Schriftliches Antworten auf Fragen zum Textinhalt zwingt dazu, darüber nachzudenken, was man gelesen hat, oder mit der Fragestellung neu in den Text hineinzugehen, um noch einmal zu lesen und diesmal nach der Antwort zu suchen.

Das Modul „Jobbörse“ bietet drei Übungsmöglichkeiten:

1. Lebenslauf schreiben
2. Stellenangebote lesen und sich auf Bewerbungsgespräch vorbereiten
3. Bewerbungsschreiben abfassen.

Jeder Kursleiter mit etwas Praxis hat sicher Vorstellungen, wie er die Punkte 1) und 3) angehen würde. Besonders hilfreich finde ich aber den Punkt 2) „Bewerbungsgespräch“.

Im Auswahl-Menü ordnet sich der Lerner zunächst einem der fünf Bereiche zu, die dem seinen am nächsten liegen: Dienstleistung, Tourismus und Gastronomie, Handwerk und Produktion, Gesundheit und Sport, Sonstiges. Er findet dann je drei Anzeigen vor. Hat er sich für eine entschieden, kann er wiederum wählen, ob er eine entsprechende Übung zum Bewerbungsschreiben oder zum Bewerbungsgespräch aufruft. Das Bewerbungsgespräch ist in Dialogform („verteilte Rollen“) schriftlich aufgezeichnet, jedoch fehlen im Gespräch Nr. 1 die Parts der Personalentwicklungs-Angestellten und nicht, was ich erwartet hätte, die Rolle des Bewerbers. Auf den zweiten Blick hat mir gerade das sehr gut gefallen: Wie beim Rollenspiel (das übrigens aus dieser Arbeit gut hervorgehen könnte!) muss sich der Lerner nun in die Situation der Arbeitgeberin hineinversetzen. Und manches, was ihm zuvor Angst gemacht hat, wird für ihn jetzt vermutlich besser nachvollziehbar sein.

„Freies Schreiben“:

Eine Fülle von „angefangenen Geschichten“, die zum freien Schreiben inspirieren, finden sich in den Abschnitten „Eurokino“, „Infokanal“ und „Theatercafé“. Hier wäre Freinet das Herz aufgegangen! Vor allem die vier Kinofilm-Trailer in „Eurokino“ bringen die Fantasie auf Hochtouren. Freche Szenen z. B. in den „Drei Herren“, wo es um die Geschichte dreier Psychiatrie-Insassen geht, die – erst einmal entlaufen – gesunde und sehr normale Zwischenfälle ohne Ende inszenieren. Wunderbar die Szene mit „Sichel“, der bis zum Alter von 40 Jahren kein Wort spricht, dick und bärenstark ist, und jetzt bei der Dorfhure Kamilla den Zungenkuss lernt!

Im „Infokanal“ geht es um das Medium „Zeitung“. Der User klickt sich durch die „Wienerin“ oder Österreichs BILD-Ersatz „Neue Kronen-Zeitung“. Ausgewählte Artikel können im Original-Layout mit Original-Headlines und Fotos am Bildschirm neu geschrieben und ausgedruckt werden. Und zum Ausruhen gibt es eine Fülle von Lückentext-Artikeln, die komplettiert werden dürfen.

Mediale Umsetzung:

Die 360 MB Filmdaten, die minutenlang auf die Festplatte geschrieben werden, sind ein wahrer Wermuthstropfen! Das darf es eigentlich nicht geben!

Beim Beenden einer Lerneinheit hat der Lerner die Gelegenheit, seine Texte etc. zu speichern. Es öffnet sich dafür ein Fenster, das allerdings nicht als benutzerfreundlich bezeichnet werden kann. Das heißt es: *„Sie beabsichtigen, 1 Datensätze zu löschen. Klicken Sie auf ‚Ja‘, damit diese*

Datensätze für immer gelöscht werden. Sie können diese Änderung nicht rückgängig machen. Sind Sie sicher, dass Sie diese Datensätze löschen wollen? Ja – Nein" – Nach dreimaligem Ausprobieren fand ich endlich die Lösung: Ich musste auf *„Nein"* klicken, damit meine Eingaben aus der Übung gespeichert wurden. Sicher sinnvoll, wenn bei solchen Meldungen, die sich Informatiker ausdenken, eine Tutorin in der Nähe ist.

Kurz gesagt:

Die Wiener CD-ROM „Wort im Bild" hat mir außerordentlich gut gefallen. Sie ist zielgruppengerecht, alltagsbezogen und bietet eine sehr lebendige Mischung von Schreib- und Leseanlässen - zwischen Amt und Goethes Faust. Dies macht das etwas selbstgestrickt wirkende Screen-Design schnell vergessen. Empfehlenswert!

Titel:	Wort im Bild – Deutsch lesen und schreiben		
Zielgruppen:	Lesen- und Schreibenlernende	**Preis:**	25,- Euro
Einsatz:	Kurse „Lesen und Schreiben",		
	Hauptschulabschluss-Kurse,	**Bezug:**	Verband Wiener Volksbildung
	Kurse „Deutsch als Fremdsprache",		Hollergasse 22
	Berufsvorbereitung, Berufsschule		A-1150 Wien
Stufe:	Fortgeschr. Anfänger, die Wörter und		Tel.: +43 –1-891 47-20
	einfache Sätze erlesen können.		E-Mail: franz.draxler@vwv.at
Thema:	Lesen und Schreiben		E-Mail: doberer-bey@vhs21.ac.at
Programmtyp:	Multimediale Arbeitsumgebung		
Arbeitsform:	Einzel-, Partner- u. Gruppenarbeit	**Bestell-Nr.:**	ISBN 3-900 799-342
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	nein	**Erschienen:**	2000
Erfolgskontrolle:	nein	**Systemvoraus-setzung:**	Pentium 133, 64 MB-RAM, 340 MB freier Festplattenplatz auf C:\
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆		SB-kompatible Soundkarte,
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		Lautsprecher oder Kopfhörer,
Umsetzung:	☆ ☆ ☆		800 x 600
AutorInnen:	Margit Minke/Antje Doberer-Bey VHS Floridsdorf/Wien		CD-Rom-LW, IE 4.0 aufw., Win 95/98/NT,
			MS Mediaplayer: ab Vers.6.x

1.2 Restaurant Venezia



Inhalt/Didaktik:

„Restaurant Venezia“ ist eine Gemeinschaftsproduktion von sieben Einrichtungen und Organisationen aus Luxemburg, Deutschland und Frankreich. Finanziert wurde die CD-ROM aus dem Leonardo-Programm der Europäischen Kommission. Den deutschen Beitrag verantwortet der AOB e.V. in Berlin gemeinsam mit zwei weiteren Berliner Organisationen.

„Restaurant Venezia“ ist für Jugendliche gemacht, die Schwächen im Lesen und Schreiben haben. Um es vorweg zu sagen: Entstanden ist eine ziemlich aufwändige Multimedia-Produktion, an der 24 Pädagogen, Projektmanager, Screen-Designer und Programmierer beteiligt waren. Ein spielerisches, sehr abwechslungsreiches Programm ist entstanden, mit Dialogen im Comic-Stil und insgesamt 70 sehr bunten Lese- und Schreib-Übungen.

Der Reihe nach: Koko, der Papagei, führt die Programmsteuerung ein. Er bleibt als Hilfe- und Sympathie-Figur stets in Reichweite.

Im Foto-Album präsentieren sich zwölf Jugendliche - sechs Mädchen und sechs Jungen - aus den Partnerländern. In einer Vertiefungsebene erfährt man zu jedem ein paar Details über Elternhaus, Hobbys und Vorlieben.

Der Lerner wird aufgefordert, fünf aus zwölf auszuwählen, die ihn zum Restaurant Venezia begleiten sollen. Erste Schreib-Interaktion: Die fünf Namen werden in ein Feld eingetragen.

Im Restaurant sitzen die fünf Begleiter schon am Tisch. Jede Person kann angeklickt werden. Ich beginne mit Jasmina. Ich bekomme die Aufgabe, für Jasmina zu bestellen. Per Mausklick auf ihren Mund teilt sie mir mit, was sie essen möchte: „Kein Hauptgericht bitte“, als Vorspeise „was mit Ei“ und zum Nachtisch „was mit Obst“. Ich klicke für sie in die Speisekarte: Passend wären da „Omelett mit Champignons“ und „Obstsalat“. Ich klicke die Zeilen in der Karte an, und die Speisen rutschen hinüber in die Bestellung. Alles sehr interaktiv, Leseanlässe stets aus dem Kontext heraus. Ein bisschen störend ist der moralische Zeigefinger: „Hoffentlich sind die Eier von freilaufenden Hühnern“, raunt Jasmina. Und beim Obstsalat sagt sie mir: „Obst hat wichtige Vitamine.“ Nun gut, sehen wir Jasmina das nach.

Jetzt geht es ans Rechnen: Die Einzelpreise für Omelett und Obstsalat müssen addiert werden. Der Wirt lobt die richtigen Ergebnisse. Lob hört übrigens jeder gern, und daran spart das Programm nie! Ein weiterer Pluspunkt.

Der Lerner klickt auf den Ereignis-Button mit der Beschriftung „Verhalten“. Er gelangt auf eine neue Auswahl-Seite, wo es um seine Entscheidung bez. des Gesprächsthemas der Jugendlichen geht: „Vater – Freundschaft – Essen – Geld – Liebe – Schule – Ängste – Solidarität“. Er klickt z. B. auf „Ängste“. Die fünf jungen Leute am Tisch beginnen, sich – über Sprechblasen und Audio –

zu unterhalten. Eine Menge Ängste kommen da auf den Tisch: Angst vorm Tunnel bei der Fahrt nach Italien, Angst vor der Mafia, Angst, in der Schule zu versagen, Angst, sich in der Liebe blöd anzustellen, und und und.

Schließlich erscheint eine erwachsene „Moderatorin". Sie sieht den Lerner an und sagt: „Kennst Du ähnliche Gefühle. Wen am Tisch kannst Du am besten verstehen? Rede mit den anderen in der Gruppe darüber." – „Was machst Du, wenn Du Dich unsicher fühlst? ...Nimm Dir Zeit zum Überlegen. Wenn Du willst, kannst Du es auch aufschreiben oder malen."

Die Szenen zwischen den jungen Leuten im Restaurant Venezia sollen als Gesprächsanlässe in der Lerngruppe dienen. Von der Idee her sicher löblich. Ob es funktioniert, müssten Unterrichtende ausprobieren. Ich bin da etwas skeptisch: Dem Lerner wird es eher darum gehen, im Programm weiter zu stöbern und Neues zu entdecken. Untersuchungen zeigen, dass der Verweis des führenden Mediums auf eine außerhalb seiner selbst liegenden Lernform - hier: Gruppendiskussion - nicht funktioniert, es sei denn, ein Moderator setzt den Medienwechsel qua Autorität durch. Ist das der Sinn eines Mediums?

Übrigens: Zu entdecken gibt es reichlich im Restaurant Venezia. Vor allem über den Button „Übung". Dies ist das Tor zu 70(!) witzigen, hoch-interaktiven Lese- und Schreibübungen, bei denen ich selbst völlig die Zeit vergessen habe. Edutainment pur, auch für Lesekundige! Richtig witzig sind die Feedbacks auf die Eingaben des Users. Auch wenn man Fehler macht, reagiert das Programm humorvoll. Und Humor ist der Stoff, der beim Lernen gut tut.

Die Übungen:

Die insgesamt 70 Übungen können auf zweierlei Weise gefunden werden: entweder über ein eigenes Übungs-Auswahl-Menü. Hier steht v. a. die Kursleiterin vor einem Schatz von Übungen, die sie rechtschreibfallbezogen und individuell für einzelne Lerner auswählen kann. Darunter sind z. B. Übungen

- zur Buchstaben-Laut-Zuordnung
- zur Lautdiskrimination
- zur Anlaut-Analyse
- zur Silben-Gliederung
- zur phonemischen Durchgliederungs
- zu Signalgruppen
- zu Rechtschreib-Phänomenen (ie, Dehnungs-h etc.)
- zum Morphem-/Wortstamm-Prinzip.

Oder der/die Lerner/in findet Übungen eher beiläufig, wenn er/sie sich durch die Dialoge der Jugendlichen im Restaurant Venezia klickt. Sporadisch wird dann der Üben-Button in der Fußzeile eingeblendet, als Spiel-Angebot und angenehme Unterbrechung des manchmal doch etwas anstrengenden Tisch-Gesprächs.

Bei Programmstart konnte ich mich für oder gegen Punkte-Zählen entscheiden. Jetzt zeigt mir ein Fenster meinen Gesamt-Punktestand an. Ein sportlicher Anreiz, der den meisten Usern – v. a. in der Spiele-Software - gefällt.

Mediale Umsetzung:

„Resturant Venetia" hat eine stringente, wenn auch anspruchsvolle Benutzerführung. Anspruchsvoll, weil das Programm nicht linear, sondern auf verschiedenen Ebenen gesteuert wird. Jugendlichen gefällt das. Da gibt es die Ebenen Foto-Album, Restaurant (Bestell-Ebene und Dialog-Ebene), Übungs-Ordner. Zusätzliche Zweige: Die Italien-Reise startet man durch Mausklick auf eine Landkarte an der Wand im Restaurant, und das Italien-TV mit Klick auf den Fernseher in der Ecke.

PC-Anfänger werden sich bald verirren, für sie ist das Programm nicht geeignet, jedenfalls nicht für ein selbstgesteuertes Bearbeiten.

Etwas nervig ist das lange Intro, wenn man mehr als einmal einsteigt. Das Programm hält, v. a. im Übungsbereich, ein hohes Maß an Interaktivität bereit. Die Übungsanweisungen sind klar, die Rückmeldungen sehr lebendig, motivierend, differenziert, oft geistreich. Die Hilfe ist kontextbezogen und bringt den User immer voran, wenn's mal klemmt.

Die Screen-Gestaltung ist zielgruppengemäß bunt, könnte manchmal etwas weniger „nett" sein (also cooler), ist aber nie überreizend oder überladen. Bedieninstruktionen sind deutlich vom Inhalt getrennt. Die Schrift ist adressatengerecht und war auf meinem mit 1024 x 786 Bildpunkten eingestellten Bildschirm als 12-Punkt-Arial sehr gut lesbar.

Das Programm kommt fast ohne Film aus, spart jedoch nicht mit Grafik-Animationen (v. a. zur Motivierung bei Feedbacks).

Ein persönlicher Bearbeitungsweg wird leider nicht protokolliert, nur die Spiel-Punkte werden auf mein Konto addiert.

Kurz gesagt:

Ein gelungenes, prall gefülltes Programm mit vielen witzigen Einfällen! Die sehr motivierenden Übungen mit tollen Feedbacks werden jeden schreibschwachen Jugendlichen viele Stunden bei der Stange halten.

Titel:	**Restaurant Venezia**		
Zielgruppen:	**Jugendliche Lese-Schreib-Lerner**	**Preis:**	**38,35 Euro**
Einsatz:	**Alpha-Kurse, Grundbildung,**		
	Berufsvorbereitung, Berufsschule	**Bezug:**	**Arbeitskreis Orientierungs- und Bildungshilfe**
	Kurse „Deutsch als Fremdsprache"		**- Verlag -**
			Gneisenaustr. 2a
Stufe:	**Textverständnis,**		**D-10961 Berlin**
	elementare Rechtschreibschwächen		**Tel.: (030) 693 40 38**
Thema:	**Lesen und Schreiben**		**Fax: (030) 691 71 44**
Programmtyp:	**Unterhaltsame Themen- und Übungs-**		
	Umgebung (Edutainment)	**Bestell-Nr.:**	
Arbeitsform:	**Selbstlernen, Gruppenarbeit**	**Erschienen:**	**2000**
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	**nein**	**Systemvoraus-setzung:**	**Multimedia PC, 144 MHz oder schneller 16 MB RAM (32 MB empfohlen),**
Erfolgskontrolle:	**ja**		**SVGA**
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		**256 Farben, Win95, NT oder höher,**
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		**CD-ROM-Laufwerk, 8-Bit-**
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		**Soundkarte (SB-kompatibel)**
AutorInnen:	**G. Gelz/M. Hammes/F. Khabirpour/,**		
	T. Marinelli/E. Muller/M. Muller/		
	C. Nanquette/J.-D. Oester/H. Rübsam/		
	M. Schroeder/A. Theis/M. Weber		

1.3 ALPHA CITY Vers. 6.0



Inhalt/Didaktik:

„Alpha City 6.0“ ist aus einer Diplom-Arbeit im Fach Informatik der Universität Bremen hervorgegangen und wird heute im Eigenverlag der beiden Autoren vertrieben.

Nach Programmstart schwebt – ähnlich der Büroklammer aus der Microsoft-Hilfe – ein Engel über den Schirm, der den Lerner willkommen heißt und ihm Hilfe bei Steuerungsproblemen verspricht. Dann erscheint Alpha City, eine Stadtansicht, die als Auswahl-Menü dient. Schöne Idee! Weser-Stadion und Dom erinnern an Bremen, der Rest ist buntstift-gezeichnete Kunststadt. In ihr gibt es

Postamt	Firma
Bank	Zeitungsverlag
Bäckerei	Kaufhaus
Metzgerei	Telefonzelle
Spielhalle	Buchladen
Mein eigenes Haus	

Ein Mausklick auf eines dieser Gebäude führt den Lerner ins Innere. Ab hier wird mit fotorealistischer Darstellung gearbeitet, was der Lerner sicher begrüßt, weil es echter wirkt. In jeder „Location“ (Gebäude von innen) werde ich dann per Sprecherton auf die notwendigen Bedienschritte hingewiesen. Für unsichere PC-Anfänger sehr angenehm!

Mein Haus:

Ich beginne in „meinem Haus“: Da gibt es eine bildschirmfüllende Tastatur. Ich berühre mit der Maus den Buchstaben „K“: die Stimme nennt den Buchstaben <ka>. Ich klicke auf das „K“, die Stimme lautiert und sagt <k - wie kommen>.

Die „sprechende Tastatur“ ist eine tolle Lautierhilfe, ähnlich Jürgen Reichens Anlauttabelle fürs erste „freie Schreiben“. Sie sollte jedoch fürs Schreiben herangezogen werden und nicht Selbstzweck sein.

„Alpha City“ bleibt seiner Zielgruppe durchgehend treu: Es sind Lese- und Schreib-Anfänger mit sehr elementaren Schwierigkeiten, Wörter und einfachste Sätze zu erlesen, die mit diesem Programm arbeiten können.

Im Buchladen:

Drei Buchcover, jedes mit Titel in leserlicher Schrift. Dazu die Aufforderung des Sprechers: Bitte klicken Sie auf ‚Das Buch Otto'!. - Bei richtigem Treffer erscheinen drei neue Titel, stets in zufälliger Reihenfolge.

Die gehörte Anzahl von Wörtern kann mit dem Schriftbild der Titel verglichen werden. Ein- oder zweisilbige Wörter mit einfacher Buchstaben-Laut-Struktur werden dabei vom Lerner erlesen, häufige Grundwortschatz-Wörter als Ganzheit erkannt, der Rest „geraten". Der vom Sprecher vorgesprochene Buchtitel muss eine Weile im Gedächtnis gehalten werden, jedenfalls so lange, bis der Lerner seine Hypothese von der richtigen Lösung bestätigt findet.

Für Lese-Anfänger sind alle hier aufgeführten Teiloperationen der Handlung Lesen durchaus sinnvolle Übungen.

Die Übungsform, Gesprochenes im Schriftbild wiederzufinden, kommt auch in anderen „Stationen" wieder vor. Für mein Urteil zu häufig und auf Kosten anderer wichtiger Übungsformen: Im Kaufhaus werden CD-Titel im Regal angeklickt, Speisen in der Speisekarte per Maus identifiziert. Im Zeitungsverlag müssen TV-Sendungen auf einer Seite der Fernsehzeitung angeklickt werden usw.

In der Fahrschule werden je vier Wortkarten aus einem Grundwortschatz von 70 Wörtern dargeboten. Die Wörter sind für die theoretische Führerschein-Prüfung relevant, so heißt es. Das vom Sprecher gesprochene Wort steht auf einer der Karten und muss angeklickt werden. Hier v. a. hätte ich mir mehr Kontext-Bezug zum Powerthema „Führerschein" gewünscht. Vermisst habe ich besonders die Abbildungen aus den Prüfbögen mit den bekannten Straßen-Szenen „Wer darf fahren?" usw.

Im Weser-Stadion:

Wenn der Werder-Stürmer Marco Bode im Video-Fenster Fragen stellt, kommt ein Hauch von Jauch auf den Schirm. Quiz-Shows machen Spaß, und so ging es mir hier auch. Hier ist das Vorwissen des Lerners gefragt, und das macht in der Erwachsenenalphabetisierung auch Sinn!

Für geradezu unsinnig wiederum halte ich das Lernziel, durch Abschreib-Übungen mit dem Ziel, auswendig zu schreiben, die Vereinsnamen der Bundesliga-Teams einzuschleifen. Manchem Teilnehmer wird das Spaß machen, aber rechtfertigt das die Übung?

Sinnvoll ist dieses Karteikarten-/Wendekarten-Prinzip dann, wenn es an anderer Stelle um das Nach- und Auswendig-Schreiben von Vornamen geht. Gerade Namen sind für das lautliche Durchgliedern geschriebener Wörter gut geeignet, v. a. bei Schreib-Lese-Anfängern auf elementarster Stufe (Monika, Lena, Laura, Bruno, Udo, Uwe, Peter). Und Namen haben auch in einem alltagsbezogenen Grundwortschatz ihre Bedeutung.

Im Kino:

Multimedia vom Feinsten – hier mit recht fragwürdiger didaktischer Ausbeute. Ich bekenne: Meine Eintrittskarte war schon nach 8 Fragen zerrissen, und ich musste zur Bank, um Geld abzuheben. Hektische Film-Dialoge, die über meine PC-Aktivboxen akustisch kaum zu verstehen waren, mündeten schon nach 10 Sekunden in Multiple-Choice-Fragen. Ich hatte keine echte Chance, auf die gekünstelten Fragen zu antworten! Hier lenkt vom Lernen ab, was für die Motivation gedacht war.

In der Firma:

Hier kann man einen Lebenslauf und eine Bewerbung schreiben. Für beides gibt es Bildschirm-Masken, die den Lerner führen. Er wird jeweils über Audio instruiert, was er eingeben soll. Eine Kursleiterin wird an dieser Stelle offenbar nicht gebraucht.

Aber war da nicht noch was? Nur mit Absender, Firmen-Anschrift und Berufsbezeichnung ist die Bewerbung doch noch nicht komplett! Hier wäre ein großes Editor-Fenster hilfreich, in das

Lerner und Kursleiterin gemeinsam freie Sätze schreiben könnten. Ein Bewerbungsbrief ist nun mal kein Formular.

Ganze Sätze sind übrigens in „Alpha City“ nicht vorgesehen. Zu schwer für die Adressaten? Nicht überprüfbar für den PC?

Dass es auf die Überprüfung von Eingaben gar nicht immer ankommt, zeigt auf phantasievolle Weise die CD-ROM „Wort im Bild“. Wichtiger für den Lerner sind der Schreibanlass, der aus dem Programm heraus erfolgt, und die Möglichkeit, den eigenen Text auszudrucken. Fehler können vorher sogar korrigiert werden.

Mediale Umsetzung:

In sehr aufgeräumter, übersichtlicher Art und Weise bietet die Fußzeile wenige große Buttons an, die ohne Beschriftung auskommen: Einfache Mausberührung startet wieder die Sprecherstimme: „Wenn Sie hier klicken, starten Sie die Übung.“ Oder einen Button weiter: „Ich bin der Engel, wenn ich Ihnen helfen soll, klicken Sie auf mich.“ Und noch einen Schritt weiter: „Wenn Sie hier klicken, kehren Sie zur Stadtansicht zurück.“ Kurzum: Sich in Alpha City zu verirren, ist einfach nicht möglich! Software-Ergonomie vom Feinsten.

Kurz gesagt:

„Alpha City“ verschafft – dank präziser und anschaulicher Benutzerführung - jedem PC-Neuling unter den Lernern ein sicheres Erfolgserlebnis. Was das Lesen- und Schreiben-Üben angeht: Einzelübungen sind aufwändig und mit raffinierten Feedbacks programmiert und machen dem Lerner sicher Spaß. Einiges ist methodisch brauchbar und gezielt einsetzbar. Eine didaktisch-methodische Gesamtkonzeption von elementarem Lesen und Schreiben ist für mich jedoch nicht zu erkennen.

Titel:	Alpha City 6.0		
Zielgruppen:	Funktionale Analphabeten	**Preis:**	49,90 Euro (Einzelplatzlizenz)
Einsatz:	Kurse „Lesen und Schreiben“,		
	Förderunterricht der Sonderschulen,	**Bezug:**	BISEB – Eigenverlag
	LRS-Fördereinrichtungen,		Modersohnweg 22A
	Berufsvorbereitung		28355 Bremen
Stufe:	Lese- und Schreibanfänger		Internet: www.biseb.de
Thema:	Lesen und Schreiben		Oder: www.alphacity.de
Programmtyp:	Übungsprogramm mit Stadtszenario	**Bestell-Nr.:**	
Arbeitsform:	Selbstlernen Partnerarbeit	**Erschienen:**	1997
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	Nein	**Systemvoraus-setzung:**	Ohne Angaben
Erfolgskontrolle:	Ja		
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆		
Didaktik:	☆ ☆		
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
Autoren:	Lutz Kleemeyer/U. W. Langhans		

1.4 UNIWORT – Universelles Worttraining



Inhalt/Didaktik:

Die CD-ROM „Uniwort“ ist ein reines Übungsprogramm auf der Wort-Ebene (drill & practice).

Um es vorwegzunehmen: Eingebettet in einen schriftkulturellen Unterricht kann dieses Wortschatz-Trainingsprogramm seine guten Dienste in der Einzelförderung leisten. Sein Einsatz sollte m. E. aber nicht übertrieben werden. „Die Schreibforschung hat herausgearbeitet“, schreibt Barbara Kochan, „dass Schreiben ein komplexes Zusammenspiel einer Vielfalt von Komponenten ist – beim Anfänger wie beim Fortgeschrittenen (...) Schreiben umfasst schon beim Anfänger folgende Komponenten: Selbstverständnis als Autor, Orientierung an der Schriftkultur, Schreibsituation, Motiv und Entschluss zum Schreiben, Ideenflimmer, Ideen in Sprache/Text linearisieren bzw. formulieren, die Formulierung im Medium der Schrift externalisieren (verschriften) und den Text am Leser orientieren“ (Kochan 1993, in Alfa-Forum 40/1999, S. 27).

Auch wenn die Schreibhandlung dominiert, lässt sich nicht von einem Schreiblern-Training sprechen. Schreiben und Lesen sind stets zwei Seiten einer Handlung. Das lautierende Lesen z. B. wird sozusagen „auf der Spur“ des schreibenden Durchgliederns von Wörtern geübt und gelernt.

Damit steht die Zielgruppe fest: Schreib-Lese-Anfänger auf elementarster Stufe bis zum unsicheren Rechtschreiber können von „Uniwort“ profitieren.

Das Programm besteht aus zwei Modulen: Modul 1 ist eine Datenbank mit einer großen Anzahl an Wortlisten, sog. Wortschätzen. Modul 2 ist gewissermaßen die Präsentations- und Eingabe-Software für die Wortlisten: Programm präsentiert Wort – Lerner gibt Wort ein – Programm reagiert darauf/passt sich an. Das ist das Grundschema.

Schwierigkeitsstufen lassen sich einstellen: einmal über die Auswahl des Wortschatzes (von der Liste der einsilbigen, lautgetreuen Wörter bis zu komplexen und seltenen Fremdwörtern ist alles dabei), zum anderen über das Menü-Fenster „Eigene Optionen – Anfänger, Experte, Spieler, Standard, üben“. Beim Anfänger geht alles langsam, und viele Hilfen werden gegeben. Der Experte bekommt nur noch sparsamste Hilfen und alles läuft blitzschnell. „Eigene Optionen“ bedeutet, der Lerner kann sich alles individuell einstellen: Feedback-Zeiten, Feedback-Töne, Farben, Schriftgrößen, einfach alles! Die Einflussmöglichkeiten sind derart reichhaltig, dass jedes Pädagogen-Herz höher schlagen muss.

Um was geht es bei diesem Übungsprogramm im Einzelnen?

Zunächst gibt der Lerner seinen Namen ein und wählt – gemeinsam mit der Kursleiterin – sein Level. Dann wird der Rechtschreib- oder Übungsschwerpunkt vorgewählt: Wortbausteine, Konsonantendoppelung, Groß- und Kleinschreibung, Fremdwörter etc. Das Programm schlägt jetzt eine Reihe von Wortlisten vor, die der Lerner wie auch der Kursleiter problemlos in einer Preview-Funktion einsehen kann. Erscheint die Liste als sinnvoll, wird sie ausgewählt.

Das Startwort wird festgelegt, und alle Folgewörter erscheinen entweder in Reihe oder nach trainingspsychologischen Aspekten (z. B. Lernkartei-Prinzip mit Wendekarten).

Bei „Optionen" übernimmt man beim Testen erst einmal die Standard-Einstel-lungen, die das Programm empfiehlt, ändern kann man hier alles jederzeit später.

Und los geht´s: Im Auswahl-Menü (s. Abb.!) nun ein Mausklick auf die Taste „Blitzwort". Ein Auge auf dem sonst beinahe leeren Bildschirm signalisiert mir: „Halte dich bereit!" das Startwort meines zuvor ausgewählten Wortschatzes erscheint in 96-Punkt-Schriftgröße (auch einstellbar) auf der oberen Hälfte des Monitors. Direkt darunter zeigt sich ein Rechteck mit Schreiblinien.

Meine Aufgabe ist es, das Blitzwort oben abzuschreiben. Sobald ich die Taste mit dem ersten Buchstaben drücke, verschwindet das Muster-Wort, und ich muss aus dem Gedächtnis schreiben. Wem dies zu schwierig ist, der klickt auf ein Symbol in der Fußzeile: Sofort wird das Musterwort wieder eingeblendet.

Gebe ich einen falschen Buchstaben ein oder vertippe ich mich, so wird der Fehlbuchstabe nicht angenommen. Stattdessen erklingt ein angenehmer Ton, das Muster-Wort erscheint und bleibt stehen, bis ich es abgeschrieben habe.

Den Fehler registriert das Programm selbstverständlich: „Übung macht den Meister" sagt eine Kinderstimme. Vertippe ich mich ein zweites Mal, heißt es etwas ernster: „Das war ein Fehler." – Sind zwei verschiedene Wörter hintereinander fehlerhaft geschrieben worden, erscheint eine Eule, die mir zuzwinkert und die Kinderstimme sagt: „Aufpassen!" Schreibe ich fehlerfrei, so erhalte ich entsprechend positive Rückmeldungen. Freundlich im Ton sind die Feedbacks übrigens alle.

Die Tachistoskop-Variante von „Blitzwort" zeigt das Wort nur für sehr kurze Zeit. Es muss folglich komplett aus dem visuellen Wortbild-Gedächtnis geschrieben werden, wodurch das gestalthafte Wahrnehmen stimuliert werden soll (Unterlängen, Oberlängen, prägnante Buchstaben, Signalgrupppen).

Insgesamt kann der Lerner zwischen zehn Übungsformen wählen, wie er den aktuellen Wortschatz schreibend trainieren will:

- Blitzwort
- Fehlbuchstaben (häufig falsch geschriebene Einzelbuchstaben fehlen)
- Nur lesen (Frauenstimme liest vor, Wort muss identifiziert werden)
- Lesen und Abschreiben
- Kopfschrift (Wort ist um 180° verdreht)
- Hören und Schreiben (normales Diktat-Schreiben)
- Halbschrift (Wortbild horizontal halb weggelöscht)
- Durcheinander (Buchstaben-Salat)
- Spiegelschrift (Wort an der vertikalen Achse geklappt)
- Greifspiel (bewegliche Buchstaben müssen in korrekter Reihenfolge eingefangen werden).

Das Programm reagiert intelligent: Jedes mehr als einmal falsch geschriebene Wort wird automatisch in eine persönliche Lernkartei übernommen. Starte ich in einer Übungs-Sparte erneut, legt das Programm mir zuerst die Kartei mit meinen Problemwörtern vor, die ich akzeptieren oder ablehnen kann.

Mediale Umsetzung:

Das Programm überzeugt v. a. durch seine offene Architektur.

Mit dem Wortschatz-Editor können Kursleiter und Lerner eigene erwachsenen-bezogene Fachwortschätze, z. B. aus der Berufsvorbereitung, erfassen. Dies gilt auch für die Diktier-Stimme: Per Mikrofon können die besseren Leser Einzelwörter aufsprechen und abspeichern.

Und wem etwa die Kinderstimme für das Feedback zu „kindlich“ ist, der stellt sie unter „Optionen“ einfach ab.

Kurz gesagt:

Ein cleveres, modellierbares Übungsprogramm auf der Wort-Ebene, das bei der Binnendifferenzierung seinen festen Platz hat – dessen Einsatz aber nicht übertrieben werden sollte.

Titel:	Uniwort – Universelles Worttraining		
Zielgruppen:	Schüler und Erwachsene	**Preis:**	94,- Euro - 5-er-Lizenz
Einsatz:	LRS-Fördereinrichtungen,		
	Alpha-Kurse, Kurse Grundbildung,	**Bezug:**	Eugen Traeger Verlag
	Kurse Deutsch als Fremdsprache,		Hoher Esch 52
	Berufsvorbereitung		49 504 Lotte
Stufe:	Von Anfang an – bis Rechtschreib-Training -		Tel.: (054 04) 718 58 Fax: (054 04) 718 58
Thema:	Lesen und Schreiben		
Programmtyp:	Übungsprogramm		
Arbeitsform:	Selbstlernen	**Bestell-Nr.:**	
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja	**Erschienen:**	1984 (als CD-ROM: ab 2000)
Erfolgskontrolle:	ja	**Systemvoraus-setzung:**	Ohne Angaben
Inhalt:	☆ ☆ ☆		
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
Autoren:	D. Herbst (Programmierung)		

Lesenlernen durch Schreiben



Inhalt/Didaktik:

Das Programm-Paket „Lesenlernen durch Schreiben“ ist eines von insgesamt sechs Paketen, die das Sonderschullehrer-Ehepaar Dostert (Autor/in, Sprecherin und Entwickler) in enger Anlehnung an Jürgen Reichens bekannte Erstschreib-Lese-Methode „Lesen durch Schreiben“ erstellt und mit der Medienwerkstatt Mühlacker herausgegeben hat.

Die Entscheidung gerade dieses Paket exemplarisch zu besprechen, beruht darauf, dass hier Reichens Anlaut-Tabelle für ein erstes freies Schreiben am PC umgesetzt und in Lautierübungen einbezogen wurde.

Das Programm-Paket umfasst 12 Übungen (Freies Schreiben und Laut-Buchstaben-Übungen) und einen Editor zur Aufnahme eigenen Wortmaterials. Sämtliche Übungen bewegen sich auf der elementarsten Stufe von Erstschreib-Lese-Unterricht, die Zielgruppe sind Teilnehmer in Alphabetisierungs-Kursen oder in vergleichbarem Kontext, die als sog. „Null-Anfänger“ gelten.

Jürgen Reichen, dem Wiederentdecker einer alten Methode, geht es darum, dass der Leseanfänger sich einen durch Regeln und Didaktik möglichst unverstellten, entdeckenden Zugang zur Schrift verschafft. Das heißt aus der Sicht des Lernprozesses: Der Lerner erkundet beim Verschriften eigener Wörter die Parallelität von Lauten und Buchstaben, von gesprochenem Wort und geschriebenem Wort. Dass viele Fehler dabei entstehen, ist normal und wird bewusst hingenommen. Und das heißt praktisch: Um Schreiben zu können, „wie es sich raushören“ lässt, erhält der Lerner die Anlaut-Tabelle. Sie präsentiert jeden Buchstaben im Alphabet mit einem Bild, das wiederum für ein Anlaut-Wort steht. Über das Bild erinnert sich der Schreiber an das Anlaut-Wort, hört den Anlaut ab und hat so eine Eselsbrücke für den Lautwert des Buchstabens.

Weil der Zugang zum lautierenden Lesen über das freie Schreiben hergestellt wird, heißt die Methode „Lesen durch Schreiben“.

<u>Wie funktioniert die Anlaut-Tabelle auf der CD-ROM?</u>

Der Lerner arbeitet ausschließlich mit der Maus, die Tastatur wird nicht benutzt. Klickt der Lerner mit der linken Maustaste auf das Anlaut-Bild/den Buchstaben, bringt er den Laut zum Klingen. Klickt er gleich noch einmal mit der rechten Taste darauf, spricht eine Frauenstimme das ganze Wort, unter Betonung des Anlauts.

Ausgehend von jedem Anlaut-Tabellen-Feld können zusätzliche Lautierübungen aufgerufen werden.

<u>Modul „Freies Schreiben 1“:</u>

Oberhalb der Anlaut-Tabelle befindet sich jetzt ein Editor-Fenster. Dort können per Klick mit der linken Maustaste auf die Felder der Anlaut-Tabelle Wörter geschrieben werden. Auch hier ist die PC-Tastatur noch uninteressant. Ein sehr hilfreiches Feature: Der Lerner kann mit dem Cursor vor einen bereits geschriebenen Buchstaben im Wort gehen und diesmal die rechte Maustaste drücken: der Laut erklingt.

Sinnvoll einsetzen lässt sich diese Programmeigenschaft auch für Lese-Übungen: Den Text schreibt diesmal die Kursleiterin. Der Lerner erliest die Wörter, und kennt er einen Buchstaben nicht, bringt er ihn per Klick zum Klingen.

Modul „Freies Schreiben 2“:

Wie bei Übung 1 gibt es ein Schreib-Editor-Fenster. Darunter befindet sich diesmal die QUERTZ-Tastatur. Auch hier wird noch nicht mit der richtigen Tastatur geschrieben, sondern es werden die Tasten auf der Abbildung angeklickt. Diese abgebildete Tastatur hat einen deutlichen Vorteil: Der Lerner kann die Tasten auch mit rechten Maustaste anklicken, dann erscheint – als Gedächtnis-Hilfe – für kurze Zeit das passende Bild aus der Anlaut-Tabelle.

Modul „Freies Schreiben 3“:

Es funktioniert wie „Freies Schreiben 2“, jedoch kann hier zwischen „Schreiben mit der Maus“ und „Schreiben mit der Original-Tastatur“ gewählt werden. Es geht hier demnach um schrittweise Hinführung zum Schreiben mit der Tastatur (ohne Hilfen).

Modul „Laut im Wort“:

In einer Datenbank hinterlegt sind 34 Wortlisten, jede zu einem besonderen Laut. Zum Beispiel zu dem Umlaut <ei>: Die Buchstaben „Ei / ei“ stehen groß auf dem Bildschirm. Nach und nach werden nun Wörter vom Sprecher gesprochen. Der Lerner klickt auf ein Feld, wenn er der Meinung ist, das Wort enthält den gesuchten Laut. Richtige und falsche Eingaben werden protokolliert. Nach Klick wird das Wortbild zur Selbstkontrolle ausgegeben.

Modul „Wo ist der Laut?“:

Hier hat der Lerner drei Felder, zwischen denen er sich entscheiden muss: linkes Feld für „am Anfang“, mittleres Feld für „in der Mitte“, rechtes Feld für „am Schluss“.

Wort -> Anlautbild:

Anlaut-Tabelle und Editor-Fenster, wie in Modul „Freies Schreiben 1“ (siehe oben). Der Sprecher sagt z. B. <die Buche>. In der Anlaut-Tabelle sind alle Felder blass/inaktiv geschaltet, nur die für „die Buche“ benötigten Buchstaben sind freigegeben. Der Schüler muss die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge eingeben.

Wort -> Buchstaben:

Wie „Freies Schreiben 2“, mit QUERTZ-Tastatur-Abbildung. Für <die Buche> sind nur die benötigten Tasten eingezeichnet (der Rest ist blass).

Laut -> Buchstaben:

Das Programm diktiert einzelne Laute, die der Lerner verschriften muss. Es entsteht ein Wort. Auf der Spur des Aufbaus soll das Wort erlesen werden.

Anlaut-Spiel 1:

Zu sehen ist die Anlaut-Tabelle, zusätzlich das Editor-Fenster. Der Sprecher lautiert zum Beispiel <a>. Der Lerner soll das passende Anlaut-Bild anklicken. Richtige und falsche Antworten werden gezählt.

Anlaut-Spiel 2:

Wie Anlaut-Spiel 1, jedoch ohne Anlaut-Bild auf den Feldern der Tabelle. Zu sehen ist nur noch der Buchstabe. Das Programm spricht ein Wort, z. B. <Bus>. Der Lerner soll das Feld „B / b“ in der Tabelle anklicken. Feedback: <b> wird vom Sprecher lautiert.

Ein großer Teil der Alpha-Kursteilnehmer an Volkshochschulen hat Schwächen im Bereich des elementaren Lautierens und lautlichen Durchgliederns von Wörtern. Hier sehe ich die Bedeutung des vorliegenden Übungs-Pakets „Lesenlernen durch Schreiben“. Während der ersten „Sitzung“ mit der Anlaut-Tabelle sollte eine Kursleiterin mit dem Lerner gemeinsam arbeiten und in die Arbeitsweise mit der Software einführen. Wichtig ist, dass Fehler beim lautierenden Schreiben als normal akzeptiert werden. Wenn Teilnehmer auf einer „strengen“ Korrektur bestehen, kann im zweiten Schritt die Kursleiterin eine korrigierte Abschrift erstellen. Nach einer ersten gemeinsamen Sitzung kann der Lerner alleine arbeiten.

Die PC-Anlaut-Tabelle kann übrigens auch dann noch verwendet werden, wenn nicht am Bildschirm/auf der Tastatur, sondern mit Stift auf Papier frei geschrieben wird.

Mediale Umsetzung:

Die Autoren haben verstanden, dass es bei guter Übungssoftware nicht um langwierige Intros geht und zuviel Effekte/Animationen zwischendrin sogar vom Lernen ablenken können. Nach reibungsloser Installation startet das Programm mit dem Modul-Menü, aus dem der User sofort seinen Übungsbaustein oder die Anlaut-Tabelle auswählt.

„Lesenlernen durch Schreiben“ ist offen für das Erstellen eigener Übungen. Die Kehrseite: Das vorhandene Wortlistenmaterial ist begrenzt. Der Schnittstellen-Editor sollte jedoch nur vom Kursleiter benutzt werden, um spracherfahrungsnahes Wortmaterial als Text und Audio-Datei einzugeben. Das Handling hierfür ist relativ einfach, es werden natürlich keine Programmier-kenntnisse vorausgesetzt. Aber das Lesen des Handbuches ist vonnöten. Gebraucht wird noch ein Mikrophon, das direkt an die Soundkarte angeschlossen wird (vgl. Beschreibung im Acrobat-Reader-Handbuch auf der CD).

Hervorzuheben ist, dass alle Buttons, ja die gesamte Programmsteuerung ohne Beschriftung auskommt. Es wird ausschließlich mit Symbolen gearbeitet. Von Leseanfängern dürfte dies als sehr angenehm empfunden werden, wenn nur die ersten eigenen Wörter am Bildschirm stehen und nichts sonst stört.

Aus meiner Sicht unverständlich, warum die Symbole, auch in der Anlaut-Tabelle, mit 256 Farben und 800 x 600 Punkten Sägezahn-Grafiken dargestellt sind. Da wird am falschen Platz gespart!

Die Anlaut-Tabelle und ihre Integration in Schreib-Editoren für Freies Schreiben (siehe oben) sind als Werkzeuge, ja in gewisser Weise als Textverarbeitungsprogramme für Schreib-Leseanfänger zu betrachten. Insofern haben sie einen ganz eigenen Stellenwert im Rahmen der Lernsoftware.

Kurz gesagt:

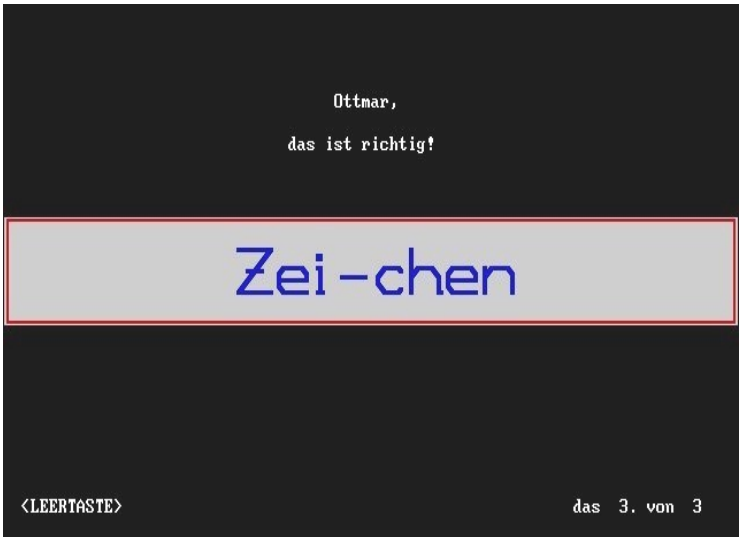
„Lesenlernen durch Schreiben“ ist ein Gewinn für den elementaren Lese-Schreib-Unterricht auch mit Erwachsenen. Die Lautier-Übungen gehören zum Besten, was es im Rahmen von Lernsoftware gibt. Sie sollten auch in der Arbeit mit Erwachsenen viel zum Einsatz kommen, weil so die Basis für alle späteren Entwicklungsstufen im Schrifterwerb gelegt wird. Die PC-Anlaut-Tabelle fordert zum Umdenken in der Erst-Schreibförderung heraus. Meine Empfehlung: Unbedingt ausprobieren!

Weitere Titel:

- Lesetrainer I, Bestell-Nr. DD 983
- Diktattrainer plus, Bestell-Nr. DD 987
- Lesetrainer II, Bestell-Nr. DD 990
- Lückendiktat-Trainer, Bestell-Nr. DD 982
- Schreiben und Lesen, Bestell-Nr. DD988
- Aus Fehlern lernen (Fehleranalyse), Bestell-Nr. DD 985
-

Titel:	Lesenlernen durch Schreiben		
Zielgruppen:	Erwachsene Schreib-Leseanfänger	**Preis:**	50,11 Euro, Einzellizenz
Einsatz:	Alpha-Kurse „Lesen und Schreiben“		4,09 Euro, Demo
	LRS-Einzelförderung	**Bezug:**	Medienwerkstatt Mühlacker
			Verlagsgesellschaft mbH
			Pappelweg 3
Stufe:	Elementares Lesen und Schreiben,		75 417 Mühlacker
	Stufe des Lautierens		Tel.: (070 41) 833 43
Thema:	Lesen- und Schreibenlernen		Fax: (070 41) 86 07 68
Programmtyp:	Übungsprogramm, Schreib-Editor		Internet: www.medienwerkstatt-online.de
Arbeitsform:	Selbstlernen	**Bestell-Nr.:**	DD 981
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja	**Erschienen:**	
Erfolgskontrolle:	ja	**Systemvoraus- setzung:**	486er PC 33 DX, Win95/NT 8 MB RAM, 40 MB freier Festplatten-speicher, VGA-Grafik
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		256 Farben, 800 x 600, CD-
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆		ROM-Laufwerk, Soundkarte,
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		Aktiv Boxen,
AutorInnen:	M. Dostert		

1.5 Lübecker Lernprogramme



Inhalt/Didaktik:

Die Lübecker Lernprogramme werden bereits seit 1993 von Dipl.-Päd. Matthias Barmwoldt im Eigenverlag vertrieben. Nach Auskunft des Verlags werden die Programme in Vorschule und Schule, in der Berufs- und Erwachsenenbildung, in LRS-Fördereinrichtungen sowie in der medizinischen Rehabilitation eingesetzt.

Die Mehrzahl der Lübecker Lernprogramme befindet sich noch auf Diskette und ist unter MS DOS programmiert. Zwei Programme der sog. 5000er-Serie liegen inzwischen auch unter Windows vor: DIKTAT 5000 und WortBild 5000.

Zur Bewertung lagen folgende DOS-Programme vor:

- Buchstaben-Specht 2000 (Zusammenziehen von Buchstaben bzw. Lauten zu Wörtern/das Alphabet)
- Silben 2000 (Silben-Training)
- Wort-Mixer 3000 (Buchstaben-Salat zu Wörtern zusammenbauen)
- SILTRA 3000 (ein weiteres Silben-Training)
- DUO 3000 (Lücken-Wörter: Fehleranfällige Buchstaben fehlen).

Jedes Programm bietet – auf Basis diverser Wortlisten – eine je spezifische Übungsform. Die Übungen lehnen sich explizit an das didaktisch-methodische Förderkonzept des „Kieler Leseaufbaus“ von Dr. Lisa Dummer-Smoch und Renate Hackethal an. Insofern empfehle ich – vor Einsatz der Lernsoftware – eine Auseinandersetzung mit dem Konzept, denn in den „Pädagogischen Hinweisen“ der mediendidaktischen Begleithefte zu den Disketten findet sich zu dieser Methode nicht ein einziger Hinweis.

Nach Dummer/Hackethal liegt eine wesentliche Ursache für das Leselernversagen in der Tatsache begründet, dass nicht genügend darauf geachtet wurde, Konsonant und Vokal zusammenzuschleifen. Der Vorgang der Synthese, die graphemisch/phonemische Durchgliederung von Wörtern wurde vernachlässigt.

Ausgangspunkt des Trainings ist – streng nach synthetisch-einzelheitlicher Lesevermittlungsmethode – das Zusammenziehen (Synthese) von Buchstaben/Einzellauten zu „lauttreuen“, einsilbigen Wörtern nach dem Muster Konsonant – Vokal – Konsonant. Auf dieser Stufe werden nur lange Vokale angeboten: aus, Haus, mein, Ki-no, He-fe etc. Auf dieser 1. Förderstufe bewegen sich alle vorliegenden Lübecker Lernprogramme. Im Kieler Leseaufbau (gedruckte Fassung) folgen dann – nach Wochen erst – Wörter mit Konsonantenhäufungen: Blu-me, Fra-ge, Blü-te, Bre-men etc. Auf der letzten Förderstufe 3 werden schließlich kurze Vokale: Bett, muss, hat, satt, Wind usw. eingeführt.

Neben der Betonung von Silben-Arbeit an einem lautlich einfachen Kieler Grundwortschatz gibt es eine zweite Besonderheit im „Kieler Leseaufbau“: die – sehr wirksamen – mnemotechnischen Lautgebärden, die Kursleiter und Teilnehmer miteinander machen und die das Einprägen der Buchstaben-Laut-Zuordnung unterstützen sollen. Selbstverständlich können die PC-Lernprogramme auch ohne diese Lautgebärden eingesetzt werden.

Die Lübecker Lernprogramme können zunächst in betreuter Einzelarbeit und dann in Partnerarbeit auch im Unterricht mit jugendlichen und erwachsenen Lesen- und Schreibenlernenden sinnvoll eingesetzt werden. Ich vertrete jedoch aus lernmethodischen Gründen den Standpunkt, dass der Förderunterricht nicht über einen wochenlangen Zeitraum ausschließlich auf der Ebene von Silben-Wörtern wie Li-lo, Mo-mo, He-fe und La-ma stattfinden sollte. Lautier- und Zusammenzieh-Übungen sind zweifellos auf elementarer Stufe sehr wichtige Handlungen. Es besteht jedoch kein Anlass, ausschließlich mit einem künstlichen Wortschatz sog. „lauttreuer“ Wörter zu arbeiten. Parallel können im Unterricht ohne Weiteres auch eigene Wörter oder Sätze geschrieben werden. Auch mit ganzen Wortbildern kann im Rahmen von Übungen wie Memory, Lotto etc. (s. Mauselotto!) gearbeitet werden.

Für falsch halte ich die Ausschließlichkeit des Vorgehens im Kieler Leseaufbau, v. a. auch die Vernachlässigung des Schreibens, hier speziell des lautorientierten Schreibens (vgl. J. Reichen „Lesen durch Schreiben“).

Unter diesen Prämissen und Vorbehalten lassen sich die Lübecker Programme m. E. für ein gezieltes Üben an der Buchstaben-Laut-Struktur von Wörtern auch mit Erwachsenen sinnvoll einsetzen.

Die Wortlisten mit kurzen Wörtern sind sehr brauchbar. Abraten möchte ich von den enthaltenen Wortlisten mit besonders langen Silben-Wörtern wie „Ro-sen-haus“, „Ha-fen-me-lo-die“, „Ma-ler-ho-se“, „Sa-li-ne“ und vor allem „Ma-ri-ne-ho-se“(!). Diese Wortlisten sind nicht nur spracherfahrungsfern. Sie sind auch völlig untypisch für die deutsche Schriftsprache. Komplexe und lange Wörter lassen sich z. B. morphemisch viel sinnvoller durchgliedern (das hat dann allerdings nichts mehr mit lautlicher Durchgliederung zu tun): „aus-trag-en, durch-setz-en, Ver-trag, be-setz-t“ usw.

Für geradezu unsinnig halte ich ferner ein Üben mit dem Programm „Wort-Mixer 3000“, das mit Silbenstrichen gegliederten „Buchstaben-Salat“ anbietet, der dann entwirrt werden muss, um ein Wort daraus zu bilden. Bei „-Mhos-earle-“ oder bei „Mnoe-le“ fiel mir selbst nichts mehr ein!

Gut gefallen hat mir, dass zu jeder Übungssitzung ein Protokoll angezeigt und ausgedruckt werden kann. Der Lerner sieht auf seiner Liste die „noch zu übenden“ Wörter (richtig geschrieben), die er am PC falsch gemacht hat.

Großgeschrieben wird das systematische Vorgehen beim Training: Bei Verlassen eines Programms heißt es „Fehlerdatei speichern? Ja/Nein“ – in der Fehlerdatei sind die „Problemwörter“ des Lerners individuell protokolliert.

Zu Beginn einer neuen Sitzung wird die Datei zu Übungszwecken wiedervorgelegt, die falsch geschriebenen Wörter werden so systematisch wiederholt. Übungsdidaktisch macht das Sinn! Und es motiviert, wenn die Fehler schrittweise weniger werden (Lernkartei-Prinzip).

Mediale Umsetzung:

Von Screen-Design kann man bei DOS-Programmen im Grunde noch nicht sprechen: schwarzer Bildschirm, weiße Schrift – alles sehr technisch und schlicht.

Die Lübecker Lernprogramme bieten relativ großen Komfort, was die Individualisierung des Trainings angeht. Einstellbar ist

- die Anzahl der Wörter, die in einer Sitzung geübt werden
- die Darstellung der Wörter mit (oder ohne) Silben-Trennstrichen
- die Reihenfolge der Übungswörter
- die Art der Wortliste (Schwierigkeitsstufe/Wortstruktur)
- welche Wörter aus der Liste temporär gelöscht werden sollen.

Besonders dieses letzte Feature ist in Alphabetisierungs-Kursen hilfreich. Es besteht für den Kursleiter so die Möglichkeit, vor der Sitzung v. a. mit Jugendlichen Wörter wie „Ma-ma, Mi-mi" usw. herauszulöschen (sind nach der Sitzung wieder drin).

Vor dem Einsatz der Programme sollte man sich für eine gute Stunde intensiv mit der Bedienung, vor allem mit der Schnittstelle/dem Editor für eigene Wortlisten, beschäftigen.

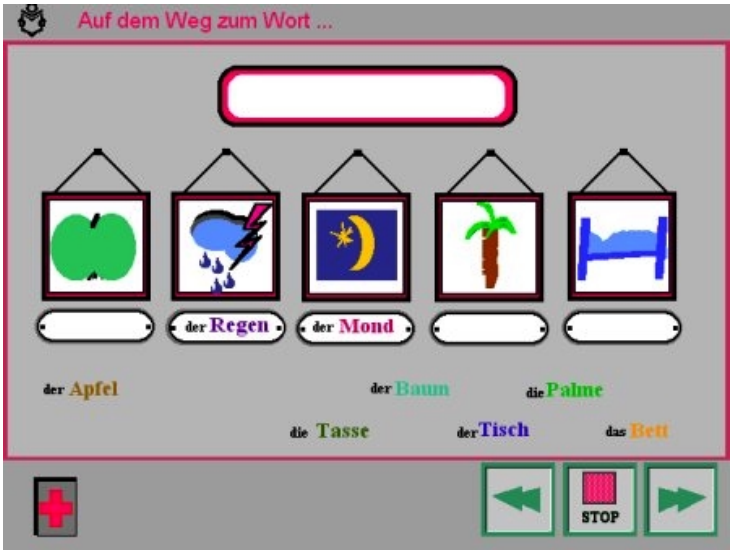
Die DOS-Bedienung ist recht gewöhnungsbedürftig. Bleibt zu hoffen, dass alle Übungseinheiten bald auf Windows umgesetzt werden! Die Arbeit sollte anfangs unbedingt von der Kursleiterin begleitet werden, schon wegen der DOS-Bedienung (teils ohne, teils mit Maus oder mit F-Tasten). Danach können Jugendliche und Erwachsene auch gut alleine arbeiten.

Kurz gesagt:

Eine auf dem Kieler Leseaufbau basierende, sehr systematische, methodisch begründete Lernprogramm-Reihe, die den elementaren Leselerner dabei unterstützt, Wörter buchstaben- und silbenweise zu erlesen. Kein Edutainment.

Titel:	Lübecker Lernprogramme		
Zielgruppen:	Erwachsene Leseanfänger	**Preis:**	Je 47,34 Euro
Einsatz:	Alpha-Kurse, Förderunterricht in Behinderteneinrichtungen, LRS-Einzel-Förderung	**Bezug:**	Dipl. Päd. M. Barmwoldt Pönitzer Weg 9 23684 Scharbeutz Tel: (04524)71 31 Fax: (04524)71 32 e-Mail: Barmwoldt.Software@t-online.de
Stufe:	Lesen und Schreiben auf der Buchstaben-, Silben- und Wortebene		
Thema:	Lesen und Schreiben		
Programmtyp:	Übungsprogramme		
Arbeitsform:	Selbstlernen	**Bestell-Nr.:**	
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja	**Erschienen:**	1993 - 2002
		Systemvoraus-setzung:	Pentium PC, 16 MB RAM, Win95/98 oder NT/2000, Auf-lösung: 640 x 480, High Color (16-Bit) CD-ROM-Laufwerk
Erfolgskontrolle:	ja		
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆		
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆		
AutorInnen:	Matthias Barmwoldt		

1.6 Auf dem Weg zum Wort



Inhalt/Didaktik:

Für Alpha-Kurse und Lese-Schreib-Förderung im Rahmen von Lehrgängen im eigenen Haus hat die Stiftung berufliche Bildung (SBB) Hamburg die Übungs-Sammlung „Auf dem Weg zum Wort" im eigenen CBT-Team konzipiert und umgesetzt.

Die Zielgruppe wird im Programm nicht explizit benannt, doch die Lese- und Schreib-Übungen lassen darauf schließen, dass Lesen- und Schreibenlernende auf elementarster Stufe angesprochen werden sollen: Alle Übungen – und das besagt auch der Programm-Titel – bewegen sich auf oder unterhalb der Wortebene.

Das Programm bietet drei Kapitel an, eine gewisse Stufung des Schwierigkeitsgrades wird damit versucht, aber nicht konsistent durchgehalten. Folgende Übungsformen bietet „Auf dem Weg zum Wort" an:

1. Finde einen vorgegebenen Buchstaben in einem Feld gemischter Buchstaben (Buchstaben-Diskriminations-Übungen)
2. Ergänze den fehlenden Buchstaben in der Alphabet-Reihe
3. Welcher Buchstabe folgt auf diesen Buchstaben: G -> ____?
4. Ergänze den fehlenden Anfangsbuchstaben: „__latt" -> B, D oder P?
5. Anfangsbuchstaben: groß oder klein?
6. Finde ein vorgegebenes Wort in einer Reihe ähnlich geschriebener Worte (Wort-Diskriminations-Übungen)
7. Ordne Wort und Bild einander zu (Wort-Bild-Zuordnungs-Übungen)
8. Finde Wortkarten-Paare (Memory-ähnliches Spiel)
9. Klicke das Gras an und schreibe: Gras (Strichzeichnung wird farbig)

Jedes der drei Hauptkapitel ist noch einmal in drei bis fünf Lerneinheiten gegliedert, die sich zeitlich gut für eine Übungssitzung (ca. 10 min.) eignen.

Klickt der Lerner die Lerneinheit an, startet er zunächst eine einfache grafische Animation, eine Art Screen-Show, bei der ein PC-Maus-Symbol (für Klicken) oder Buchstaben und Wortkarten über den Schirm schweben. Der Lerner wird schnell erkennen, dass ihm hier mit einer Art Recorder-Funktion Bedienschritte im Programm als Film vorgespielt werden.

Was hier zunächst überzeugen dürfte: Es ist kein Ratsuchen in der Hilfe-Funktion nötig, vermutlich braucht auch die Kursleiterin (mit Ausnahmen) keine Einführung in die Bedienung zu geben. Der Lerner wartet den Film ab, und beginnt dann mit dem interaktiven Bearbeiten der Übungsaufgaben.

Warum hat man so etwas nicht schön öfter gesehen? In der zweiten Lerneinheit erhalten wir eine Antwort auf diese Frage: weil programmseitig gesteuerte Sequenzen wie Animationen, Shows und Filme die Lernersteuerung (sog. „lernergesteuerte Interaktion“) behindern oder aufhalten. In der zweiten Lerneinheit, gibt es ähnliche Übungen wie in der ersten. Also wird die Bedienungsweise hier zunächst wieder als Screen-Show abgespielt. Das ist langweilig, ja enervierend. Ganz weglassen konnten die Autorinnen die Shows nicht, denn in einem interaktiven Medium weiß man als Autor nie, wo der Lerner beginnt (Interaktivität = Wahlfreiheit!).

Über diese Fragen haben sich Software-Ergonomen längst den Kopf zerbrochen, mit dem Ergebnis: Filmische Elemente müssen stets zurücktreten gegenüber interaktivem Zugriff. Konkret: Eine Bedienungshilfe muss eben doch vom Lerner aktiv aufgerufen werden! Andernfalls ist sie im Zweifel immer gerade dann im Weg, wenn’s zügig vorangehen soll!

Leider gibt es weder eine Lernerfolgskontrolle noch ein Lernwegprotokoll. Das Programm sagt zwar, wenn etwas richtig oder falsch war. Aber es reagiert oberhalb dieser kleinsten Einheit nicht mehr zusammenhängend auf den Lerner. Das empfindet dieser als Mangel, spätestens wenn er allein vor dem Programm sitzt. „Auf dem Weg zum Wort“ eignet sich aus diesem Grund nur zum gemeinsamen Arbeiten mit einem Begleiter.

Was des Weiteren für eine selbstgesteuerte Bearbeitung fehlt, ist der Ton, die Sprachausgabe. Die angesprochene Zielgruppe der Lese- und Schreibanfänger (Arbeit auf und unterhalb der Wortebene!) benötigt dringend die Parallelität von Zeichen und Laut. Es geht um Entdecken und Ordnen der Beziehung zwischen beidem: Buchstabe und Laut, geschriebenes Wort und Wortklang, Anfangsbuchstabe und Anlaut.

Hier ist die Kursleiterin gefordert, indem sie zumindest (!) bei den o. a. Übungen 4, 6, 7 und 8 darauf achtet, dass der Lerner nicht nur stumm probiert, sondern selbst laut mitlautiert oder Lautierhilfen von ihr erhält.

Mediale Umsetzung:

Man merkt der Lernsoftware vom Screen-Design her an, dass es sich nicht um eine professionelle Lernsoftware-Produktion handelt. Die Illustrationen sind aus unterschiedlichsten Clip-Art-Sammlungen zusammengesucht, es lässt sich keine gestalterische Linie erkennen. Vermutlich haben die Pädagogen im Rahmen eines Projektes selbst Hand angelegt. Was im Erstellungsjahr 1995 noch durchging, geht heute eigentlich nicht mehr. Die Lerner-Gewohnheiten und -Erwartungen an eine Lernsoftware wachsen mit dem wachsenden Angebot der Kletts, Cornelsens und Westermanns. Dort sitzen bekannte und gut bezahlte Illustratoren.

Kann eine Produktion wie „Auf dem Weg zum Wort“ gegen ein „Mauselotto“, „Mathe Workshop“ oder „Addy“ antreten? Die Frage sollte man sich stellen, denn die Inhalte, die Sprache, die Abbildungen etc. in der SBB-Produktion sind nicht mehr und nicht weniger erwachsenengerecht als dort.

Das gesamte Wort- und Sprachmaterial unterscheidet sich in nichts von dem in „Mauselotto“ oder diversen anderen Kinder-CDs. Da ändert auch das Logo der englischen „Right-to-Read-Kampagne“ in der Kopfzeile nicht.

Es sollte nicht unterschätzt werden, was professionell produzierte Titel ausmacht: Benutzerunfreundliche Navigation und nicht-synchronisiertes Multimedia findet man – im Gegensatz zu Selfmade-Titeln - dort nicht mehr. Was würde es für Heureka Klett bedeuten, wenn die Feedback-Animationen – wie in „Auf dem Weg zum Wort“ – bis zu 10 Sekunden dauerten, bis sich endlich die nächste Übungsfrage meldet?

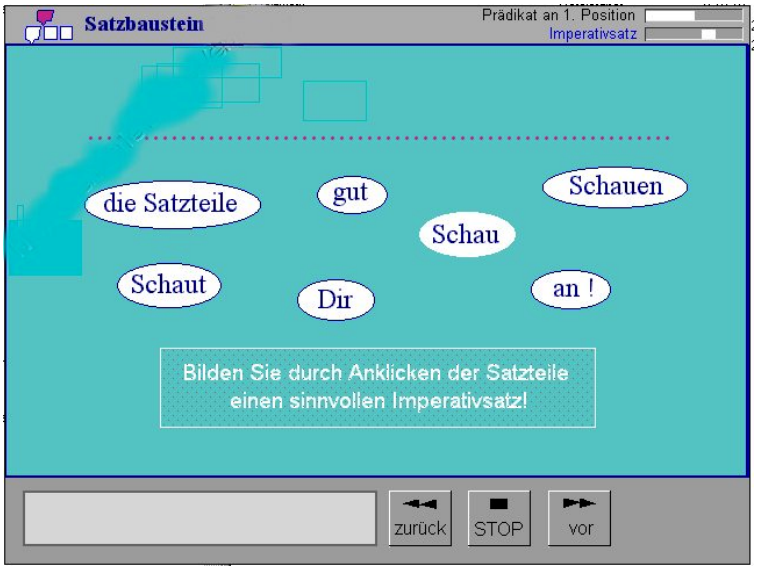
Eine abschließende Anmerkung zu den Menüs: Jede Einzel-Übung sollte direkt angewählt werden können. Es ist mühsam, wenn man sich durch eine 10-Minuten-Lerneinheit klicken muss, um eine besonders gelungene Aufgabe wiederzufinden.

Kurz gesagt:

Eine Übungs-Sammlung für erwachsene Lese-Anfänger, die für Kinder jedenfalls nicht geeignet wäre, einfach weil sie zu brav ist. Teilnehmer, die „Mauselotto & Co." etc. nicht kennen, werden dieses Programm hier eventuell (noch) mögen. Zu teuer!

Titel:	Auf dem Weg zum Wort		
Zielgruppen:	Erwachsene Leseanfänger	**Preis:**	40,39 Euro
Einsatz:	Alpha-Kurse, Kurse in beschützenden Einrichtungen	**Bezug:**	SBB – Stiftung berufliche Bildung Projekt Offenes Lernen Wendenstraße 493
Stufe:	Lesen und Schreiben auf der Wortebene		20 537 Hamburg Tel.: (040) 211 12 - 0
Thema:	Lesen und Schreiben		E-Mail: oea@sbb-hamburg.de
Programmtyp:	Übungsprogramm		Internet: www.sbb-hamburg.de
Arbeitsform:	Partnerarbeit	**Bestell-Nr.:**	
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	nein	**Erschienen:**	1995
Erfolgskontrolle:	ja	**Systemvoraus-setzung:**	Pentium PC, 16 MB RAM, Win95/98 oder NT/2000,
Inhalt:	☆ ☆		Auflösung: 640 x 480,
Didaktik:	☆ ☆ ☆		High Color (16-Bit)
Umsetzung:	☆ ☆		CD-ROM-Laufwerk
AutorInnen:			

1.7 Satzbaustein Prädikat



Inhalt/Didaktik:

Für die Arbeit mit ausländischen Jugendlichen im Rahmen der Berufsvorbereitung hat die Stiftung berufliche Bildung (SSB) Hamburg die Übungs-Sammlung „Satzbaustein Prädikat“ im eigenen CBT-Team konzipiert und umgesetzt.

Die Zielgruppe sind v. a. ausländische Jugendliche, das Programm kann jedoch auch in Deutsch-Grundkursen und Lesen-und-Schreiben-Kursen mit fortgeschritteneren Lesern eingesetzt werden. Die Arbeit bewegt sich dabei auf der Satzebene, es geht um die Bestimmung von Satzteilen, Umstellungen in Sätzen, die Verbklammer (zusammengesetzte Verben, zusammengesetzte Zeiten), den Aussage-, Imperativ- und Fragesatz. Das Programm ist nicht gestuft nach Schwierigkeitsgraden.

Die Autoren verstehen es, mit relativ einfacher Sprache und auf geringem Abstraktionsgrad Grammatik zu erklären, zu trainieren und dabei Sprachbewusstheit bei der Zielgruppe zu fördern.

In Kursen dürften die unzähligen interaktiven Übungen, die sich wie ein Dialog durch das gesamte Programm ziehen (hoher Interaktivitätsgrad!), zu einer guten Akzeptanz führen.

Wenn der Lerner aufgefordert wird, einen Satz umzubauen, indem er die Wortkarten verschiebt, müssen die Wörter zunächst einmal gelesen und im Satzganzen verstanden werden. Erst dann können neue Sätze durch Umstellen (Inversion) gebildet werden.

Die Zielgruppen sind vielfältig:

- Fortgeschrittene Teilnehmer in Kursen „DAF“ (Sprachunterricht)
- Teilnehmer in Kursen „Deutsch für Deutsche“ (Grammatik)
- Kurse „Lesen und Schreiben – Fortgeschrittene“ (Leseverständnis)
- Berufsschule, Fach „Deutsch“

Insgesamt wird ein gewisses sprachliches Niveau beim Lerner vorausgesetzt, da die Autorinnen Grammatik-Zusammenhänge erläutern.

Für den Einsatz speziell in Alphabetisierungs-Kursen empfehle ich, nur ausgewählte interaktive Übungen zu bearbeiten und die Erläuterungen zur Grammatik auszulassen.

Übungen, die hier besonderen Anklang finden dürften, sind z. B. im Kapitel „Satzteilschieber“ zu finden: Der Lerner steuert per Maus seinen interaktiven Satzteilschieber am Bildschirm. Der Schieber besteht aus einem horizontalen Streifen, auf dem der Satz wie auf einem Pappstreifen geschrieben steht. Jeder Satzteil ist vertikal durch nach oben und unten verschiebbare Satzteil-Streifen austauschbar. Durch Klick auf „oben“- und „unten“-Buttons können diese vier Satzteil-

Streifen gescrollt werden. Wichtig: Auf jedem der vier Streifen stehen dieselben Wortgruppen/Einzelwörter.

Dieser „Satz-Generator“ produziert also invertierte Sätze, und der Lerner muss anzeigen, ob es sinnvolle oder Unsinn-Sätze sind, die da entstehen. Diese Übung kann auch gut zu zweit gemacht werden. Erfolgspunkte werden protokolliert und am Ende der Übungseinheit angezeigt.

Mediale Umsetzung:

Die Autorinnen haben gemeinsam mit dem CBT-Umsetzer-Team im eigenen Haus ein unprätentiöses kleines Übungsprogramm erstellt, das seinen Dienst tut, ohne multimedial oder grafisch besonders aufsehenerregend zu sein.

Der persönliche Lernweg wird durch Haken im Auswahlmenü mitprotokolliert. Die Feedbacks mit Mini-Animationen sind weniger detailverliebt programmiert als in dem SBB-Pendant „Auf dem Weg zum Wort“, so dass sie zügig ablaufen, ohne den Lernprozess unnötig aufzuhalten.

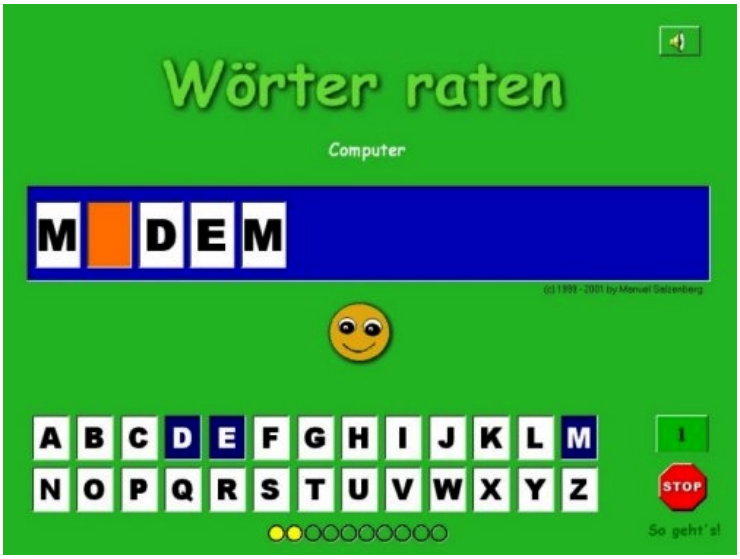
Nicht mehr zeitgemäß (die Produktion stammt von 1995) ist die Tatsache, dass das Programm nicht vertont ist.

Kurz gesagt:

Ein Grammatik- und Sprachprogramm, das von den Lernern mit Gewinn auch zum Trainieren des Leseverstehens auf der Satz-Ebene bearbeitet werden kann.

Titel:	Satzbaustein Prädikat		
Zielgruppen:	Fortgeschrittenere Leser	**Preis:**	40,39 Euro
Einsatz:	Kurse „Deutsch für Ausländer“,		
	Kurse „Deutsch für Deutsche“	**Bezug:**	SBB – Stiftung berufliche Bildung
	Kurse „Rechtschreibung“		Projekt Offenes Lernen
	Berufsvorbereitung		Wendenstraße 493
Stufe:	Grundlegendes Sprachbewusstsein,		20 537 Hamburg
	Leseverstehen auf Satz- u. Textebene		Tel.: (040) 211 12 - 0
Thema:	Grammatik		E-Mail: oea@sbb-hamburg.de
Programmtyp:	Lern- und Übungsprogramm		Internet: www.sbb-hamburg.de
Arbeitsform:	Selbstlernen, Partnerarbeit	**Bestell-Nr.:**	
		Erschienen:	1995
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	nein	Systemvoraussetzung:	Pentium PC, 16 MB RAM, Win95/98 oder NT/2000,
Erfolgskontrolle:	ja		Auflösung: 640 x 480,
Inhalt:	☆ ☆ ☆		High Color (16-Bit)
Didaktik:	☆ ☆ ☆		CD-ROM-Laufwerk
Umsetzung:	☆ ☆ ☆		
AutorInnen:	Petra Sorge		

1.8 Lernspiele: Mauselotto & Co.



Inhalt/Didaktik:

Das Bremer „Landesinstitut für Schule“ empfiehlt dieses Lernspiel-Paket und hat für Bremer Grundschulen eine Generallizenz erworben.

Die CD-ROM enthält 6 Lernspiele rund ums Lesen und Schreiben, allesamt Spiele, die für ein spielerisches Üben auf der Ebene des Lautierens und des lautlichen Durchgliederns von einzelnen Wörtern gut auch mit Erwachsenen einsetzbar sind.

1. Mauselotto
2. Memory
3. Rette den Käse
4. Wörter zaubern (Buchstaben-Salat ordnen)
5. Wörter raten (wie Glücksrad)
6. Das Laufrad.

Bei allen Spielen geht es um Einzelwörter, die zu kurzen Wortlisten gruppiert wurden. Sätze oder Texte spielen keine Rolle. Die Wortlisten sind jedoch immer thematisch geclustert: Es geht um „Lebensmittel“, um „Garten“, um den „Hafen“ usw. – Neben derart thematisch gruppierten Wörtern gibt es auch Wörter mit besonderen phonetischen/phonemischen oder grammatikalischen Eigenheiten (einsilbige Wörter, zweisilbige Wörter, Reimwörter, Adjektive usw.).

Das Wichtigste vorweg: Bei jedem Spiel können eigene Wörter eingegeben werden, und das grafisch sehr ansprechende Layout wandelt diese Wörter in fett-gedruckte, große, bunte, professionell aussehende Wortkarten, zerlegt sie in Buchstaben-Karten oder Buchstaben-Salat usw. Das motiviert!

Die Eingabe des Wortmaterials ist so einfach, dass vor jedem Unterricht für mehrere Lerner individuelle Spiele vorbereitet werden können. Denkbar ist aber auch, dass zwei Lerner gemeinsam im Unterricht ihre Wortliste erfassen, um sich ihr eigenes Spiel zu bauen. Ein Spiel mit eigenen Wörtern/Wort-paaren (wie beim Lotto oder Memory) spielt sich mit erhöhtem Spaßfaktor.

Dritte Variante: Zwei Lerner denken sich Wortpaare/Wörter aus, geben sie ein, und zwei andere Teilnehmer knacken das Rätsel. Und umgekehrt.

Und so funktionieren die Lernspiele:

Mauselotto:

Es gibt ein Grundbrett mit 12 Wortfeldern: Tag, Winter, Gesundheit usw. Von einem verdeckt liegenden Stapel werden per Maus Wortkarten abgehoben. Das Wort „Nacht" passt als Gegensatz auf „Tag". Ist die Karte auf das Feld im Grundbrett geschoben, verwandelt sich – als Zeichen für „richtig zugeordnet" – die Wortkarte zu einem Puzzle-Stein eines großen Bildes. Zum Schluss ist das Bild komplett – oder auch nicht.

Memory:

Alle Karten liegen verdeckt auf dem Grundbrett. Durch Anklicken kann der Lerner immer ein Paar aufdecken. „Baum" passt zu „Bäume", also bleibt das Paar ab sofort aufgedeckt. Ziel: Alle Wortpaare aufdecken.

Rette den Käse:

Klick auf Start. Erste Single-Choice-Frage muss beantwortet werden. Für jede richtige Antwort füllt sich ein Feld des Spielbretts mit einem Stück Schweizer Käse. Ist die Frage falsch beantwortet, wird der Käse weggefressen – bei genüsslichem Schmatz-Sound. Herrlich!

Wörter zaubern:

Bei Klick auf den Zauberer erscheint – statt eines Wortes – sein Buchstaben-Salat. Ziel: Das Wort finden und die Buchstaben zum Wortbild anordnen.

Wörter raten:

Wie bei der TV-Sendung „Glücksrad" darf der Spieler einen Buchstaben sagen, von dem er glaubt, dass er in dem gesuchten Wort vorkommt. Für jeden Buchstaben des späteren Wortes gibt es bereits ein leeres Kästchen. Langsam füllen sich die Kästchen mit den geratenen Buchstaben.

Das Laufrad:

Acht Wortkarten liegen im Kreis verdeckt, in der Mitte offen eine neunte Karte. Auf dieser mittleren Karte steht z. B. „Eichel". Bei Start werden die im Kreis liegenden Karten relativ schnell im Uhrzeigersinn auf- und wieder zugedeckt („das Laufrad"). Der Spieler muss aus acht Baumsorten die „Eiche" herauslesen und so schnell wie möglich draufklicken, wenn die Karte gerade aufgedeckt ist.

Bei einigen Spielen sind verschiedene Schwierigkeitsgrade einstellbar. Die Erfolgs-Feedbacks sind immer motivierend (Stimme, Sound, Animation o. Ä.). Kleine gelbe Kullern (Geldersatz?) zeigen den persönlichen Erfolg an.

Für die Lösung werden, soweit möglich, gestufte Hilfen angeboten, damit der Spieler nie stecken bleibt und das Spiel im Fluss ist.

Mediale Umsetzung:

Die Installation ist innerhalb weniger Sekunden abgeschlossen und problemlos. Es gibt kein ambitioniertes Intro. Das Menü startet, und von dort aus werden die sechs Spiele gespielt.

Die gesamte Steuerung der sechs Spiele lässt sich durch Ausprobieren herausfinden, man kann dabei nichts falsch machen oder „zerstören".

Die Spiele sind natürlich interaktiv, und zwar in hohem Maße. Die Gestaltung der Oberflächen ist absolut professionell und sehr ansprechend, obwohl „Mauselotto und Co." noch von keinem Verlag vermarktet wurde und in Eigenregie des Bremer Autors und Entwicklers Manuel Salzenberg entstand.

Das Programm wurde zwar zunächst für Grundschüler designed. Aber auch Erwachsene werden diese relativ sachliche Oberfläche gerne akzeptieren, zumal es beim Spielen – auch im Fernsehen, z. B. bei Quizshows – immer farbenfroh zugeht.

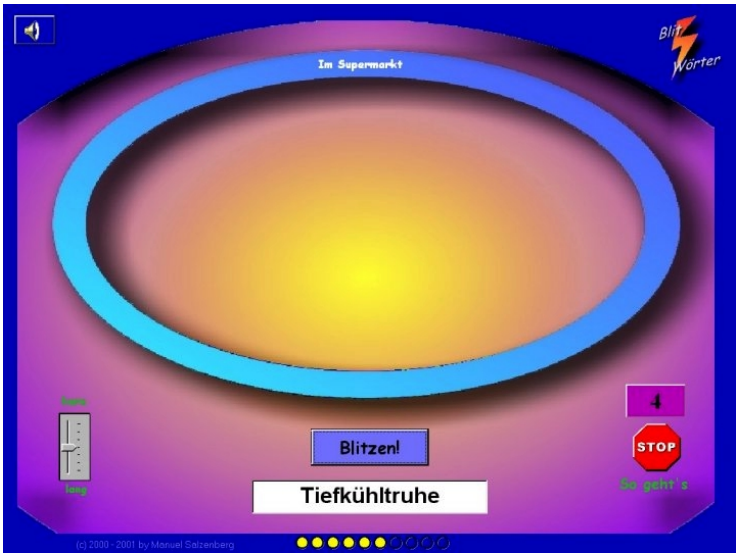
Die gelben Erfolgspunkte bei jedem Spiel werden nur temporär – während einer PC-Sitzung – gespeichert. Es gibt z. Zt. auch kein Passwort bzw. Namen, unter dem etwas gespeichert werden könnte. Ein Lernerfolgskonto kann nicht angezeigt und auch nicht ausgedruckt werden.

Kurz gesagt:

Beim Testen habe ich selbst die Zeit vergessen. Auf elementarer Stufe des lautierenden Lesen- und Schreibenlernens ein sehr sinnvolles Lernspiel-Paket, das sehr viel Spaß bringt. Die Spiele sind kurz, klar gegliedert, sodass sie auch in Lerngruppen reihum gespielt werden können. Dank einer sehr einfach bedienbaren Eingabe-Schnittstelle für Wortmaterial können Lerner sich gegenseitig spielerische Rätsel aufgeben.

Titel:	Mauselotto & Co.		
Zielgruppen:	Erwachsene Lese-Schreib-Anfänger	**Preis:**	auf Anfrage
Einsatz:	Alpha-Kurse, Grundbildung,		
	Berufsvorbereitung, LRS-Einzel-förderung	**Bezug:**	Landesinstitut für Schule Bre-men(LIS)
			Am Weidedamm 20
			28199 Bremen
Stufe:	Elementares Lesen und Schreiben,		Tel.: (0421) 361 - 0
	Laut-Buchstaben-Zuordnung		Oder: msalzenberg@hotmail.com
Thema:	Lesen und Schreiben		Tel.: (0421) 35 86 55 (Salzenberg)
Programmtyp:	Edutainment/Übungsspiele		
Arbeitsform:	Partner- und Gruppenarbeit	**Bestell-Nr.:**	
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja	**Erschienen:**	2000
Erfolgskontrolle:	ja	**Systemvoraussetzung:**	Pentium I, Win95/98/NT4.0 16 MB RAM, empfohlen: 600 x 800
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		Auflösung,
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		ab High Color (16-Bit), Soundkarte,
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆		Aktiv Boxen, CD-ROM-Laufwerk
AutorInnen:	Manuel Salzenberg		

1.9 Rennmaus & Co.



Inhalt/Didaktik:

Die CD-ROM „Rennmaus und Co." stammt aus derselben Werkstatt wie „Mauselotto und Co.". Wie man vermuten kann, legt der Autor sechs weitere Übungsspiele zum Lesen- und Schreibenlernen vor:

1. Blitzwörter
2. Rennmaus
3. Bingo
4. Masa
5. Würfeln
6. Bandit

Manuel Salzenbergs multimedial bis ins Detail ausgefeilte Übungsspiele sind Edutainment im guten Sinne. Alle Töne und Gimmicks sind mit viel Liebe zur Sache gestaltet, sie halten den Lerner aber nicht vom Üben ab, sondern werben dafür. Wichtig ist, dass alle „Belohnungen" für Ohr und Auge berechenbar und keine Zeitfresser sind. Die Spiele eignen sich aufgrund der Motivierungselemente ganz besonders zur Auflockerung und Abwechslung an einem Kursabend oder im Klassenunterricht.

Die Spiele „Bingo" und „Würfeln" lassen sich zu zweit oder in zwei Gruppen im Wettbewerb miteinander spielen. Drei der sechs Spiele will ich hier ausführlicher beschreiben:

<u>Blitzwörter:</u>

In dem Spiel „Blitzwörter" geht es um ein visuelles Einprägen von ganzen Wörtern. Ein Wort wird – wie bei einem Tachistoskop – kurz auf- und wieder abgeblendet. Der Lerner schreibt das Wort mit Hilfe der visuellen Gedächtnisspur. Die Operation des Kurzzeiterinnerns und Schreibens soll zum „Einspuren" und „Einschleifen" des Wortes führen. Kein Mensch lernt nur auf diesem Weg schreiben, aber das visuelle Erinnern ist eine Teilhandlung, die beim Schreiben mitspielt.

Das Spiel geht so: Der Lerner klickt auf den Button „Blitzen". Das Innere eines großen elliptischen Rahmens färbt sich schwarz. Dann steht kurz das Wort kontrastreich in Weiß auf schwarzem Grund. Erst wenn das Wort verschwunden ist, wird das Eingabefenster für den Lerner freigeschaltet.

Schon bei nur einem Fehlbuchstaben meldet das Programm „Da stimmt was nicht!" – Die Fehlschreibung bleibt erhalten, der Lerner wird zum Überprüfen aufgefordert. Findet er nichts, kann er auf ein Hilfe-Fragezeichen klicken. Erst jetzt wird nur der falsche Buchstabe markiert,

und der Lerner korrigiert die Schreibung selbst. Nach Bestätigen der Korrektur meldet das Programm „Das stimmt!“

Nur richtige Lösungen werden protokolliert, Fehlerwörter nicht. Die Dauer der tachistoskopischen Einblendung kann vom Lerner selbst eingestellt werden. Ein Durchgang von 10 Wörtern dauert ca. 5 bis 10 min. Dann kann eine weitere Wortliste geladen werden oder der Lerner beendet das Spiel.

Wichtig: Der Kursleiter kann ohne Mühe (in wenigen Minuten) neue Wortlisten eingeben. Einige der vorhandenen Listen halte ich für nicht sinnvoll: Ein Wort wie „Tiefkühltruhe“ ist zu selten (Grundwortschatz!) und zu komplex, um es in dieser Form visuell zu üben. Geeigneter sind kurze und mittlere Häufigkeitswörter.

Rennmaus:

Fünf Mäuse fahren – wie in der Schießbude auf dem Jahrmarkt – vor den Augen des Lerners vorbei. Jede trägt deutlich lesbar ein Wort z. B. aus der Themenliste „Computer“ auf dem weißen Körper. Sobald die erste Maus rechts aus dem Bildschirm läuft, taucht links die zweite auf usw. Es gibt zwei Geschwindigkeitsstufen, die der Lerner selbst einstellt.

Der Lerner muss sich die fünf Wortbilder einprägen. Ist die fünfte Maus verschwunden, erscheint eine genauso große „Eingabe-Maus“. Anstelle des Worts blinkt der Cursor auf dem Mäuse-Leib. Hat der Lerner das Wort richtig eingegeben und mit Return bestätigt, erfolgt ein akustisches Schulterklopfen, und die Maus fährt heraus. Gibt der Lerner ein fehlerhaftes Wort ein, heißt es schriftlich „Leider falsch!“, und der Eintrag wird gelöscht. Das Hilfe-Fragezeichen kann angeklickt werden, und jetzt blendet das Programm irgendein Wort aus der 5er-Liste ein.

Für nicht gut halte ich, dass die Antwort-Analyse nicht „intelligent“ reagiert, um im Ansatz richtige Schreibungen abzuprüfen und mit Hilfe zu reagieren. Der Lerner wird sogar von seinem Schreibvorhaben abgelenkt und bekommt einfach ein neues Wort vorgesetzt. Die Maus mit dem neuen Wort fährt wieder heraus und auf der nächsten von links kommenden Eingabe-Maus kann er es dann selbst eingeben.

Würfel:

„Würfel“ ist ein Brettspiel und sollte zu zweit oder in zwei Gruppen gespielt werden, dann macht es noch mehr Spaß.

Der erste Spieler würfelt, indem er den Würfel mit der Maus in Schwung bringt (Zufallsgenerator sorgt für echte Würfel-Verhältnisse!). Die Spielfigur wird entsprechend der Anzahl der gewürfelten Augen in Richtung Ziel versetzt. Dann kommt der zweite Spieler usw. Gelangt die Spielfigur auf ein Ereignisfeld, öffnet sich ein Fenster, und der Lerner muss die gestellte Schreib-Aufgabe lösen, um weiterziehen zu dürfen. Ein Bild zeigt das Wort an, das zu schreiben ist. Schreibt der Spieler das Wort falsch, wird seine Spielfigur 10 Felder zurückgesetzt. Löst er die Aufgabe, zieht er vier Erfolgspunkte nach vorn.

Ich verstehe die Logik nicht, nach der Misserfolg mit zehn Feldern und Erfolg mit vieren sanktioniert wird, zumal in allen anderen Spielen nur der Erfolg protokolliert wird und Fehler „vergessen“ werden. Hier vermisse ich eine übungs-didaktische Konzeption.

Eine weitere Anregung: Statt der Abbildungen sollten gesprochene Wörter nachgeschrieben werden, das eröffnet mehr Möglichkeiten, was die Wortarten angeht.

Mediale Umsetzung:

Besonders angenehm beim Spielen und Üben wirkt sich aus, dass Grafik-Animationen nie die Lerner-Eingaben blockieren. Die Eingaben und Aktivitäten des Lerners haben (fast) immer Vorrang.

Wer`s nicht mag, der kann den Ton für die „akustischen Schulterklopfer“ in jedem Spiel abstellen.

Das Screen-Design ist nicht nur für Kinder passend, es erinnert an das Design von Spiel-Software, die bekanntlich bei Usern im Alter von 3 bis 99 gut ankommt.

Hervorzuheben sind die benutzerfreundlichen Import-Schnittstellen für „eigene Wörter“. Das hat eben kein Informatiker (die immer alles ganz einfach finden!), sondern der Deutsch-Lehrer Manuel Salzenberg konzipiert. Er kann sich offenbar in seine Kollegen hineinversetzen.

Kurz gesagt:

Wieder ein schönes Edutainment-Übungsprogramm, das in der Lese- und Schreibförderung mit Jugendlichen und Erwachsenen in allen denkbaren Bereichen v. a. zur Auflockerung im Unterricht mit Gewinn eingesetzt werden kann.

Titel:	Rennmaus & Co.		
Zielgruppen:	Lese- und Schreibanfänger	**Preis:**	14,57 Euro (inkl. Porto u. Verpackung)
Einsatz:	Alpha-Kurse, Deutsch als Fremd-		
	sprache, Grundbildung, Berufsvorbe- reitung, Fördereinrichtungen	**Bezug:**	Landesinstitut für Schule Bre- men(LIS)
			Frau Christel Lid
			Am Weidedamm 20
Stufe:	elementares Lesen und Schreiben -		28199 Bremen
	auf und unterhalb der Wortebene		Tel.: (0421) 361 - 0
Thema:	Lesen und Schreiben		msalzenberg@hotmail.com
Programmtyp:	Edutainment, reine Übungsspiele		Tel.: (0421) 35 86 55
Arbeitsform:	Parnter- und Gruppenarbeit	**Bestell-Nr.:**	
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja	**Erschienen:**	2002
Erfolgskontrolle:	ja	Systemvoraus- **setzung:**	Pentium I, Win95/98/NT4.0 16 MB RAM, 600 x 800 Auflösung
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆		oder höher, ab High Color (16-
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆		Bit), Soundkarte, Aktiv Boxen,
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		CD-ROM-Laufwerk
Autor:	Manuel Salzenberg		

1.10 Diktat Deutsch



Inhalt/Didaktik:

Das Diktat-Übungs-Programm „Diktat Deutsch als Fremdsprache“ von Heureka Klett ist ein Fundstück - auch für den Unterricht im Lesen und Schreiben für Deutsche.

Mit diesem kleinen Programm wird der PC zum „sprechenden Lehrer“, der mit seinem Benutzer Diktat-Schreiben übt. Nun könnte man einwenden, hierzu brauche man keinen Computer, diktieren könne auch ein Kassetten-Recorder. Diktieren ja, aber korrigieren? Wohl kaum!

Zunächst kann aus 30 Texten mit drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen ausgewählt werden. Ein Text füllt in großer, gut lesbarer Schreibmaschinen-Courier-Schrift anderthalb Bildschirme. Inhaltlich/thematisch haben die Texte Alltagsbezug für erwachsene Teilnehmer.

Insgesamt ist das Textmaterial sprachlich recht einfach gehalten, keine Fremdwörter, keine besonderen Klippen und Tücken der Rechtschreibung.

Ist der Text ausgewählt (z. B. „Ein Arbeitstag“), wählt der Lerner zwischen drei Diktat-Formen:

- Wortlisten-Diktat
- Lückendiktat
- Hören – Schreiben.

Denkbar ist ein schrittweises Sich-Annähern an den vollen Text, etwa indem man mit dem Wortlisten-Diktat (wichtige Wörter aus dem Volltext) beginnt, dann die Lücken füllt, um schließlich das „freie“ Diktat zu schreiben.

Auf Stufe 1 „Wort-Diktat“ gibt es zwei Buttons: Der Auge-Button steht für „Wort ansehen“ – dann abschreiben. Der Ohr-Button steht für „Vorsprechen lassen“ – dann auswendig schreiben. Beginnen könnte der Lerner mit dem Ohr-Button. Wenn er aber beim Schreiben merkt, dass er nicht sicher ist, drückt er auch noch den Auge-Button für „Sehen-Lassen“. Geschrieben wird hier (Wort-Diktat) nicht mit der Tastatur, sondern mit dem Stift auf Papier.

Auf Stufe 2 (Lücken-Diktat) wird kein Ton gebraucht. Markierungen im Text, blaue Rauten, zeigen die Lücken an. Der Lerner klickt die Markierung an, um sie zu aktivieren. Dann klickt er auf das entsprechende Wort am unteren Bildschirmrand, und es erscheint in der Lücke. Alle Wörter des Textes, die sich rechts von der Lücke befinden, rücken nach rechts – was neue Zeilenumbrüche zur Folge hat. Vorteil: Der fertige Text sieht nachher „lückenlos“ geschlossen aus.

Sie kennen sicher das Problem: Entweder die Lücke passt vorher, dann raten die Lerner, welches Wort von der Wortlänge her in die Lücke passen könnte. Oder die Lücken sind alle so groß wie das größte Wort. Dann sieht der vom Lerner gefüllte Text anschließend recht „zerschossen“ aus.

Sind alle Lücken geschlossen, klickt der Lerner auf den Button „Auswerten“. Alle grün markierten Wörter sind richtig eingesetzt, alle roten stehen in der falschen Lücke. Bewegt der Lerner nun den Mauspfeil auf ein rotes Wort, so wird ihm in einem kleinen Fenster das berichtigte Wort gezeigt.

Ein absoluter Vorteil gegenüber dem Kassetten-Recorder zeigt sich beim „Hören-Schreiben-Diktat“:

1. Der Sprecher spricht einen Halbsatz, den sich unser Lerner gut merken kann, stoppt und wartet auf die Eingabe.
2. Der Lerner beginnt per Tastatur zu schreiben. Fehler werden zunächst einmal akzeptiert.
3. Der Lerner klickt auf „Weiter diktieren“. Der Sprecher fährt fort.
4. Der Lerner schreibt wieder, diesmal hat er jedoch den diktierten Halbsatz vergessen. Jetzt klickt er auf „Wiederholen“, und der Satz wird erneut gesprochen.
5. usw.
6. Zum Abschluss geht der Lerner seinen Text durch und korrigiert das eine oder andere Wort, wie in einer Textverarbeitungssoftware.
7. Erst jetzt klickt er auf „Auswerten“. Alle Fehler werden rot angestrichen und am Ende des Textes addiert.
8. Jetzt geht der Lerner mit dem Mauspfeil auf ein Fehlerwort. In einem Fenster wird wieder die richtige Schreibweise angezeigt.
9. Ein erneuter Klick auf „Korrigieren“, und das Fehlerwort kann richtig überschrieben werden.

Mit dem Statistik-Button kann der Lerner sich eine Auswertung seines Diktats anzeigen lassen. In Form eines Balken-Diagramms werden die Fehler nach Häufigkeit und Fehlerklasse visualisiert.

In einem weiteren Schritt können sehr systematische Lerner die Fehler-Statistik mitsamt dem Diktat in die Langzeit-Statistik übernehmen und speichern. Auf ein und demselben Bildschirm erscheinen dann die aktuelle und die Langzeit-Statistik zum Vergleichen – ein sportlicher Anreiz für etwas lerngewohntere Lerner. Lernungewohnte werden sich wahrscheinlich über das Erfolgserlebnis eines fehlerfrei geschriebenen Diktates freuen. Ein freundliches Feedback des Sprechers trägt mit dazu bei.

Das Wörterbuch enthält ca. 600 häufige Wörter (Grundwortschatz), die angeklickt und „zum Sprechen“ gebracht werden können. Eine Schnittstelle zur Eingabe eigener Wörter ist leider nicht vorhanden, sodass nicht spracherfahrungsbezogen gearbeitet werden kann.

Das Programm „Diktat Deutsch“ ist der ideale Helfer für einen binnendifferenzierten Kurs- und Klassen-Unterricht. Die Bedienung ist so einfach, dass ein einzelner Lerner sich gut alleine damit beschäftigen kann. Empfehlenswert ist hier die Einzelarbeit, es kann aber auch im Tandem gearbeitet werden.

Ein kleiner didaktischer Makel ist die Tatsache, dass zwar Texte ausgewählt werden können, aber diese nicht nach Fehlerschwerpunkten bzw. nach Besonderheiten in der Schreibung von Wörtern abgelegt und gekennzeichnet sind. Man kann dies den Autoren kaum ankreiden, da es sich hier nicht um eine Lernsoftware zur Schreibförderung handelt, sondern um ein Deutsch-Lernprogramm. Wünschenswert aber wäre diese Klassifizierung der Texte für die Zielgruppen im Bereich „Lesen- und Schreibenlernen“.

Das Diktat-Programm sollte in einen schriftkulturell ganzheitlichen Unterricht eingebettet werden. „Diktat Deutsch“ hat immerhin den Vorteil, Wörter aus Texten zu üben, die nachher auch als Ganzes Gegenstand des Übens sind. Aber Schreiben ist natürlich mehr, als nach Diktat zu schreiben.

Mediale Umsetzung:

Das Programm ist problemlos nach wenigen Sekunden installiert und gestartet. Die Steuerung ist intuitiv, es gibt eine Hilfe zur Bedienung. Der Bildschirm ist übersichtlich gegliedert und nicht überladen. Die Schrift ist für die Zielgruppe Rechtschreib-Übender auf mittlerem Niveau angemessen groß. Das Programm verzichtet weitgehend auf Multimedia. Ausnahme: Diktier-Stimme und kleine Gimmicks (Animationen) als Belohnung/Feedback. Die Symbole sind gut entschlüsselbar, zudem wird jedes Symbol schnell im Begleitheft gefunden. Ein Mangel ist die fehlende Offenheit der Software-Architektur für weitere Texte. Absolvierte Diktate werden im Menü grün markiert (Lernweg-Protokoll). Lernerfolgsprotokolle können gespeichert werden.

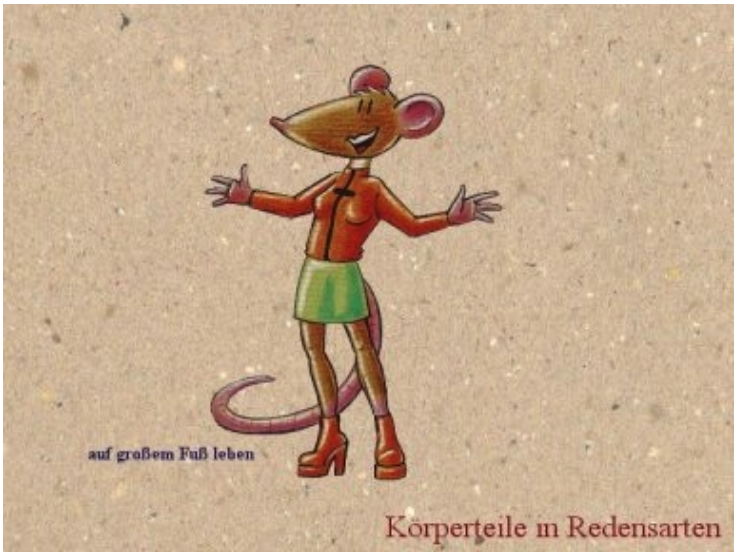
Das Screen-Design ist angenehm und wertig.

Kurz gesagt:

Diktat Deutsch ist ein mit 30 Texten sehr kleines, vom Lerner schnell zu überschauendes Programm, das sich für die Einzelarbeit (Binndendifferenzierung) in Kursen zur Alphabetisierung, Deutsch-als-Fremdsprache, Grundbildung und in der Berufsvorbereitung gut eignet.

Titel:	Diktat Deutsch		
Zielgruppen:	Erwachsene Rechtschreiblerner	**Preis:**	34,90 Euro
Einsatz:	Alpha-Kurse, Deutsch als Fremd-sprache, Grundbildung und Berufs-		
	vorbereitung	**Bezug:**	Heureka Klett Softwareverlag GmbH
			Bestellservice
			Postfach 11 70
Stufe:	Einfache Sätze selber erlesen können,		71 398 Korb
	Rechtschreibenlernen mittleres Niveau	**Bestell-Nr.:**	ISBN 3-12-133013-6
Thema:	(Recht-)Schreibenlernen	**Erschienen:**	1996
Programmtyp:	Übungsprogramm	**Systemvoraus- set-zung:**	Ab Win 3.1 /Win95 und höher, 486er PC
Arbeitsformen:	Selbstlernen	:	SVGA-Grafikkarte mit 256 Farben, 16
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja (teilweise)		MB-RAM (ab Win95), mind. 8 MB freier Platz auf der Festplatte,
Erfolgskontrolle:	ja		CD-ROM, Soundkarte,
Inhalt:	☆ ☆ ☆		Aktiv Boxen
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
AutorInnen:	Detlef Hoche/Viola Schulz/		
	Peter Naust		

1.11 Das neue Rechtschreibspiel



Inhalt/Didaktik:

„Das neue Rechtschreibspiel“ vermittelt die neue Rechtschreibung (Reform von 1997) auf Edutainment-Art.

Zielgruppen der CD sind Kinder und Erwachsene, wobei in dieser Produktion keine besondere Rücksicht auf Lese- und Schreibunsichere genommen wurde. Trotzdem lässt sich, wie ich meine, manches Modul auch für die Grundbildung nutzen.

Der Zugang zu dem sonst ja sehr spröden Thema wird über Spiel und Wettbewerb erleichtert. Nach dem Programmstart tragen sich bis zu vier Spieler/Lerner mit Namen auf der entsprechenden Ratten-Visitenkarte ein. Die mit Buntstift gezeichneten Lernratten des bekannten Illustrators Ulf Marckwort führen uns durch ihre dunkle Rattenwelt bei Nacht.

Jugendliche klicken auf die männliche oder weibliche Jungratte, Erwachsene auf die Rattenfrau oder den Rattenmann (übrigens mit Brille, sehr intellektuell). Das ist wichtig, denn Jugendliche bekommen die gleichen Übungsfragen wie Erwachsene, allerdings müssen sie nur 80% und nicht 90% richtige Antworten haben. Ziel ist nämlich, bei den locker am Wegesrand eingestreuten Übungen jeweils einen Belohnungs-Buchstaben einzusammeln. Ist das Alphabet komplett, steht der Gewinner fest.

Verschiedene Ratten hausen in einer Straße, in der nächtlichen Rechtschreibwelt, eine Art Location, die sich mit Maus-nach-links und Maus-nach-rechts endlos scrollen lässt. Prof. Ratfried wohnt in einer Bretterhütte, die Schreibrättin Radegrund wohnt unter dem Kanaldeckel. Im Baumhaus lebt Rupert, die Leseratte, und auf dem Dachboden eines Wohnhauses wohnt Rottraut. Nicht zu vergessen Roderich, der Rattenkönig. Er hat sich in einer Benz-Karosse eingenistet.

In vier Behausungen findet der Lerner jeweils eine Lernkiste. Und in jeder Kiste wird ein Rechtschreibthema angegangen: Zur Einführung werden die neuen Regeln kurz erläutert und mit vielen Beispielen unterfüttert. Dann folgen praktische, sehr abwechslungsreiche Testaufgaben, anhand derer der Lerner überprüft, was er verstanden hat.
Diese Tests sind nicht leicht, weil der erste Zugang in der Lernkiste eher kognitiv (Regelverständnis) und erst im Test selbst handlungsorientiert, über die Schreibhandlung, hergestellt wird. Hier wird jeder anfangs genauso viele Fehler wie richtige Antworten produzieren.

An diesem Punkt lässt sich erahnen, welche Zielgruppen im Rahmen der Grundbildung mit dem Programm arbeiten können:(Recht-)Schreiber, die sich auf der Stufe des Erwerbs der Rechtschreibung befinden, auf der sie zumindest eine Vorstellung von Regelhaftigkeiten der Schreibung deutscher Wörter herausgebildet hat. Wer mit abstrakten Formulierungen auf dem

Niveau einer Rechtschreib-Regel nichts anfangen kann, kann sich unmittelbar an die interaktiven Aufgaben machen. Jedoch sollte er sich nicht wundern, wenn er sich nicht jedes Mal ein akustisches Schulterklopfen abholen kann. Teilnehmer der VHS-Kurse „Deutsch für Deutsche“, mancher Teilnehmer aus „Deutsch als Fremdsprache“ und Berufsschüler können mit dem Programm in der Gruppe arbeiten.

- Modul 1: Im Baumhaus
  - Zusammen- und Getrenntschreibung
  - Fremdwörter
  - Silbentrennung
- Modul 2: Im Kanal
  - Bindestrichschreibung
  - Kommasetzung
- Modul 3: Auf dem Dachboden
  - Schreibung nach dem Strammprinzip
  - doppelte Konsonanten
  - „h“ am Ende, „t“ oder „z“? und „ß-Schreibung“
- Modul 4: Im Schrottauto
  - Groß- und Kleinschreibung.

Am Rand liegt eine Menge Spiel und Spaß mit Sprache und Wörtern, was sich für sich genommen in der Kleingruppenarbeit vorm PC nutzen lässt.

Mutig finde ich die Ankündigung von Ravensburger Interactive, die CD-ROM eigne sich auch für die innerbetriebliche Fortbildung. Im Institut für Medienentwicklung und Kommunikation der FAZ sei es begeisternd aufgenommen worden! – Ich würde das Programm gerne auch bei Volkswagen in Wolfsburg in der technisch-gewerblichen Fortbildung sehen. Aber dazu wuseln einfach zu viele „nette“ Ratten auf dem Schirm herum.

Im VHS-Kurs dagegen kann eine Kursleiterin die Idee einer phantasievollen und lockeren Lernumgebung sicherlich einfacher rüberbringen.

Mediale Umsetzung:

Störend für Leseunsichere wirkt sich der Bildschirm-Fond im grauen Löschpapier-Stil aus. Das mag ja eine tolle Idee der Designer sein, der Lesbarkeit des ohnehin sehr schlanken Schriftschnitts dient es nicht. Gerade für leseungewohnte Erwachsene wäre ein kontrastreicheres Schriftbild wichtig, die Flusen des Löschpapiers sehen manchmal wie Zeichen aus. Hinzu kommt ein Übermaß an Kursiv-Schriften, die bei der empfohlenen Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten zu ungeglätteten Linien führen.

Die Edutainment-Elemente, v. a. die Übungs- und Quizfragen, sind abwechslungsreich, was die Eingabe der Antwort angeht. Eher selten sieht man die abgedroschene Single- oder Multiple-Choice-Eingabe. Häufiger sind Buchstaben oder Buchstaben-Gruppen in die Lücke zu schieben, Buchstaben zu tippen oder richtige Wörter in die Kiste und falsch-geschriebene in den Gulli zu versenken.

Ob das Programm im Hintergrund eine fehlerbezogene Statistik betreibt und Problemwörter häufiger vorlegt, ist nicht transparent. Es geschieht vermutlich nicht. „Das neue Rechtschreibspiel“ ist eben keine Lernsoftware zur gezielten Schreib-Förderung, wie „Uniwort“ oder ähnliche Programme.

Der alleinige Zugang zu den Modulen über eine endlos scrollende Straßenszene ist etwas umständlich, die Anmutung, die beim ersten Mal überzeugt, lässt – wie man sich denken kann – irgendwann nach. Also: Ein zweiter systematischer Zugang über ein Auswahl-Menü wäre hilfreich.

Katastrophal ist die Tatsache, dass man das Programm nur von der Startseite aus verlassen kann. Vor lauter Ehrfurcht vor Herrn Marckworts Illustrationen wurden einfach ein paar wichtige Buttons vergessen.

Kurz gesagt:

Ein sehr schön gemachtes, interaktives Programm mit Edutainment-Spaß, das sich an Lerner mit Rechtschreibregel-Kenntnissen wendet, die umlernen sollen – wollen - müssen. Nicht für Alpha-Kurse geeignet.

Titel:	Das neue Rechtschreibspiel		
Zielgruppen:	Kinder, Jugendliche und Erwachsene	**Preis:**	25,- Euro
Einsatz:	Berufsschule, Ausbildung,		
	Betriebliche Fortbildung,	**Bezug:**	Ravensburger Interactive Media GmbH
	Kurse „Deutsch für Deutsche“,		Postf. 2007
	„Deutsch als Fremdsprache“		D-88190 Ravensburg
Stufe:	Fortgeschrittene Rechtschreiber		Tel.: (0751) 86 –19 44
			Internet: www.ravensburger.de
Thema:	Neue Rechtschreibung		
Programmtyp:	Edutainment		
Arbeitsform:	Selbstlernen	**Bestell-Nr.:**	
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	nein	**Erschienen:**	1998
Erfolgskontrolle:	ja	**Systemvoraus-setzung:**	486er PC, 66 MHz, 16 MB RAM, Win95/NT (auch Win3.1), 640 x
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		480 oder höher, Soundkarte,
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆		2-fach CD-ROM-Laufwerk,
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		Aktiv-Boxen
AutorInnen:	Hans-Peter Förster/ Martin Zwer- ne-mann		

1.12 Addy – Deutsch Klasse 3 + 4



Inhalt/Didaktik:

Addy-Lernsoftware hebt sich ab von gängigen Edutainment-Titeln. Addy ist kein Lernprogramm, auch keine Reihe von Lernprogrammen, sondern eine Offline-Online-Lernumgebung mit

- Addys Raumschiff (Basis-CD-ROM) – mit diversen 3D-Räumen, in denen es viel zu entdecken gibt
- zusätzlichen Raumstationen – in denen Lernprogramme und Übungen zu Deutsch, Mathe usw. bearbeitet werden (Zusatz-CDs)
- virtuellen Klassen (im Internet, gemeinsam mit anderen Lernern)
- Chat-Foren (im Internet, zum Kontaktaufnehmen)
- einer Eltern-Ecke, wo eine Betreuungsperson Zugänge zu den virtuellen Klassen freischalten muss (Online-Zugang erforderlich!)
- einem Addy-Club (eine Art Web-Community).

Das System lässt sich nur in Betrieb nehmen, wenn es auf einem PC mit Internet-Anschluss installiert wird. Bevor dort nicht eine Online-Registrierung stattgefunden hat und zumindest ein Online-Probe-Abo für die „virtuellen Klassenzimmer" bestellt wurde, können selbst die bereits erworbenen Deutsch- oder Mathe-Lernprogramme auf CD-ROM nicht gestartet werden (m. E. eine recht aggressive Form der Kundenbindung!).

Die Idee der „virtuellen Klassen", wo eine begrenzte Anzahl deutschsprachiger Kinder von einem Tutoren-Team per E-Mail betreut wird, ist interessant. Vor allem kann der Lernprogramm-User selbst weitere Lerner zeitlich verschoben per E-Mail und live per Chatroom kontakten. Lernbegleitende Kommunikation über die Internetdienste ist das wirklich Neue an diesem Konzept aus der französischen Lernsoftware-Schmiede Havas Interactive Europe.

Die Benutzer-Oberfläche von Addys Raumschiff erinnert nicht mehr an klassische Lernsoftware. Es handelt sich um Virtual Reality, um eine Welt von 3D-Räumen, in der sich der Benutzer per Maus-Bewegung 360° um die eigene Achse drehen kann und über das Anklicken von unzähligen Hotspots Bücher, Aquarien, Sammlungen einsehen, Schubladen öffnen, erkunden und wieder schließen kann.

Nach dem Konzept von Havas Interactive soll der Lerner in diese eigene Lernwelt eintaucht und sich an seine Oberfläche gewöhnt.

Ich empfinde es jedoch als sehr störend, diverse Animationen im Weltraum und jedes Mal eine ausführliche Begrüßung des voll bewegungsfähigen Avatars Addy im Empfangsraum über mich ergehen lassen zu müssen, bis ich endlich in der Zusatz-Raumstation mit den Lern- und Übungssitzungen angekommen bin. Zuviel Multimedia kann vom Lernen auch ablenken.

Für Jugendliche und Erwachsene halte ich Addy deshalb für nicht geeignet, weil die gesamte Lernwelt kindgemäß gestaltet ist und weil das Konzept darauf abzielt, Schüler durch Online-Betreuung und Online-Kommunikation in ein abgestimmtes Nachmittags-Betreuungs- und Nachhilfe-Angebot einzubinden. Die Bildschirm-Ansprache ist so präsent und vielfältig, dass Addy jeden Kurs- und Klassenunterricht durcheinander bringen würde.

Von Addy lernen lässt sich hier eher, wie Online-Lern- und -Betreuungsangebote auch für Erwachsene gestaltet und abgestimmt werden könnten. (Eine detaillierte Untersuchung der Gesamtorganisation der E-Learning-Angebote würde die vorliegende Lernsoftware-Besprechung jedoch sprengen.)

Warum sollen sich nicht auch erwachsene Teilnehmer von Alpha-Kursen über E-Mail untereinander kurzschließen und dabei das Schreiben anwenden und vertiefen? Warum nicht per Chat (erfordert ja auch Schreiben) mit dem Kursleiter oder einem Lernpartner einmal pro Woche ohne Eile ein schriftliches Schwätzchen halten? Oder eine Mail an den Tutor/Kursleiter verschicken, die innerhalb von 24 Stunden garantiert beantwortet wird?!

Wenn die Anschaffung eines eigenen PCs aus finanziellen Gründen nicht in Frage kommt, stehen Internet-Cafés zur Verfügung. Volkshochschulen und andere öffentliche Weiterbildungseinrichtungen sind im Begriff, öffentliche PC-Lernzentren mit Internet-Zugang aufzubauen. Hier machen sie Sinn.

Für viele benachteiligte Jugendliche und lernungewohnte Teilnehmer in Grundbildungs- und Alphabetisierungskursen stellen Hausaufgaben eine Überforderung dar. Für andere aber, die zu Hause Zeit und Zugang zu einem PC haben, könnte über Internet betreutes Üben eine interessante zusätzliche Perspektive sein. Zusätzlich zum herkömmlichen Kursabend gäbe es ergänzende Lern- und v. a. Kommunikationsmöglichkeiten online.

Damit dies funktioniert, müssen sehr klare Kommunikationsregeln und terminliche Vereinbarungen getroffen werden. Auch muss klar sein, welche Aufgaben bis wann, wie und mit wem zusammen zu bearbeiten sind. Das alles macht die Lernumgebung Addy in vorbildlicher Form vor.

Die Addy-Lernprogramme Deutsch für die 3. und 4. Klasse, für die man eine zweite CD-ROM einlegt und die Raumstation wechselt, sowie die flankierenden spielerischen Übungen hierzu sind didaktisch-methodisch gut aufgebaut. Es gibt dort z. B. eine Fülle von Leseübungen zur Verbesserung des sinnentnehmenden Lesens (Textebene), Sprach- und Grammatikübungen, Rechtschreib-Trainings und interaktive Diktate.

In der Lerneinheit „Textverstehen“ gibt es beispielsweise folgende Übungen

- Wörterschlange: Welche Wörter sind in der Wortschlange versteckt?
- Bilder und Sprichwörter einander zuordnen
- Die Schöne und das Biest: Die vertauschten Abschnitte der Geschichte müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Es gibt Lösungshilfen für die Beantwortung der Übungsaufgaben, der Lernerfolg wird dabei protokolliert, es gibt Anreize, möglichst viele Erfolgspunkte zu sammeln, denn dann werden zusätzliche Geschicklichkeits-Spiele zum Ausruhen freigeschaltet. Ein Angebot, das nicht enden will.

Mediale Umsetzung:

Die fürs Lernen notwendige Online-Registrierung ist im Handbuch nicht hinreichend beschrieben und daher sehr zeitaufwändig. Es fehlt der Hinweis, dass eine reine Offline-Installation nicht zum Erfolg führt. Man gewinnt den Eindruck, dass die Koppelung von Online-Registrierung und Freischaltung der Offline-Lernprogramme bewusst etwas im Dunkeln gelassen wird.

Die Benutzungsoberfläche Virtual Reality ist extrem aufwändig und in ihrer Art höchst professionell. Ein Überangebot an Multimedia, Fullscreen-Animationen und nicht endende Interaktivität machen den Einsatz der Lernumgebung im Rahmen von Berufsschule und Weiterbildung fast unmöglich.

Um zur ersten Übung zu gelangen, müssten sich die Lerner erst einmal ausführlichst mit der Navigation und den vielen 3D-Räumen auseinander setzen, was eine Sitzung von mindestens zwei Stunden beansprucht. Im Rahmen von Einzelförderung in speziellen LRS-Fördereinrichtungen kann ich mir den Einsatz von Addy eher vorstellen, hier lohnt eine ausführliche Einarbeitung, wenn regelmäßig jede Stunde u. a. auch mit Addy weitergearbeitet wird.

Kurz gesagt:

Eine wirklich neue, hybride Lernumgebung, mit didaktisch guten Lese- und Schreib-Übungen. Aufgrund des umfassenden Konzepts der „Lernwelt" eher für Einzelarbeit (allein oder mit Betreuer) als im Unterricht geeignet.

Wegen der E-Learning-Anteile „Virtuelle Klassen", „E-Mail-Betreuung" und „Chat-Foren" für eine tiefergehende Untersuchung empfohlen!

Titel:	Addy Deutsch: Klasse 3 + 4		
Zielgruppen:	Schüler und Jugendliche in der LRS-.	**Preis:**	46,00 Euro – zzgl. monatl. Online-Abo-Gebühr: 9,- Euro
	Einzelförderung ggfs. geeignet.		
Einsatz:	Für die berufliche und	**Bezug:**	Über den Buchhandel, oder:
	Erwachsenenbildung nicht geeignet.		Vivendi Universal Interactive Publi-shing
Stufe:	Rechtschreibung, Textverstehen,		Deutschland GmbH
	Sprachunterricht (3. + 4. Klasse)		Paul-Ehrlich-Straße 1
Thema:	Deutsch: Rechtschreiben, Texte lesen		D-63 225 Langen
Programmtyp:	Hybrides Nachhilfe-Programm mit		
	online-Betreuung und Lern-Community	**Bestell-Nr.:**	ISBN2-84226-408-8
Arbeitsform:	Selbstlernen	**Erschienen:**	2001
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja	**Systemvoraus-setzung:-**	Pentium II, 300 MHz, 64MB RAM,
Erfolgskontrolle:	ja		Win95/98/ME, 16-fach-CD-ROM-Laufwerk, 80 MB freier Fest-
Inhalt:	(Bewertung für		plattenspeicher 800 x 600 mit
Didaktik:	die Grundbildung		65.000 Farben, Soundkarte,
Umsetzung:	nicht sinnvoll)		Modem 28.800 / ISDN
AutorInnen:	diverse		

1.13 Mathe Workshop



Inhalt/Didaktik:

Der „Mathe Workshop“ ist zuerst 1994 in den USA als Consumer-Titel bei der renommierten Broderbund Software (Produzent von „Grandma and me“) erschienen und hat inzwischen auch in Deutschland regen Zuspruch im Nachmittags-/Home-PC-Markt gefunden.

Mathe Workshop ist ein sehr amerikanischer Edutainment-Titel, bei dem es – mit sehr viel Computer-Spiel-Spaß, Midi-Sound und netten Grafik-Animationen – um mathematische Elementarbildung geht. Rechnen im engeren Sinne verlangen nur zwei von sieben interaktiven Übungsspiel-Einheiten. Allein die beschäftigen den Lerner jedoch schon Stunden – die Aufgaben-Datenbank ist groß. Darüber hinaus gibt es

- interaktive Puzzle, mit denen der Raum-Lage-Sinn gefördert werden soll,
- Aufgaben zum Ausmalen von geometrischen Mustern (Quadrate, Kreise, Dreiecken, Rechtecke, Sterne etc.),
- die Raketen-Übung, bei der man im Wechsel mit der Game-Modera-torin Sylvester-Raketen aus dem Speicherfenster schießt und berechnen muss, wie man selbst die letzten 1 bis 3 Raketen zum Abschuss bringt. Andernfalls verliert man nämlich das Spiel.

Für Alpha- und Grundbildungskurse eignen sich m. E. nur die zwei Mathe-Ecken, wo tatsächlich gerechnet werden muss. Dort geht es um die vier Grundrechenarten, um Schätz-Übungen und um Grundlagen des Bruchrechnens.

Der Reihe nach:

Der Lerner wird bei Betreten des Edutainment-Hauses am Counter empfangen und aufgefordert, sich für den Workshop einzuschreiben (Voraussetzung, um z. B. in Partnerarbeit zu üben). Es steht ihm im Folgenden frei, per Maus in dem bunten Treppenhaus auf Entdeckungsreise zu gehen: es gibt sieben Zimmer. Im Keller wird gerechnet – und zwischendurch zu Entspannungs-zwecken Bowling gespielt.

<u>Die Grundrechenarten:</u>

Der Lerner wählt selbst zwischen den vier Grundrechenarten, einer sog. „Entsprechungen“-Übungseinheit (Mengenverhältnisse in Brüchen ausdrücken) und sog. Schätzaufgaben („Wieviele Disketten hoch ist eine Garagentür ungefähr?“ usw.).

Bevor er beginnt, stellt er den Schwierigkeits-Level ein (vier Stufen).

1. Addition:
   Level 1: 2 + 2 = ?
   Level 4: 3 + 5 + 8 = ?
2. Subtraktion:
   Level 1: 5 – 2 = ?
   Level 4: 30 – 14 = ?
3. Multiplikation:
   Level 1: 3 x 3 = ?
   Level 2: 110 x 70 = ?
4. Division:
   Level 1: 6 : 2 = ?
   Level 2: 93 : 3 = ?

Was Edutainment heißt, zeigt sich auch wieder deutlich bei der Umsetzung der Lösungshilfe. Gibt der Lerner die richtige Lösung ein, ploppt ein Kegel mit entsprechendem Sound von oben auf die Bowling-Bahn. Bei falschem Ergebnis wird stattdessen nur kurz die richtige Lösung eingeblendet, und die nächste Aufgabe beginnt. Da gibt es nicht, wie wir es gewöhnt sind, einen zweiten und dritten Versuch. Es wird programmseitig auch kein Hilfe-Button angeboten (außer für die Programmsteuerung). Die Spiel-Session kann übrigens jederzeit abgebrochen werden. Lesezeichen gibt es nicht.

Nur konsequent, wenn „Mathe Workshop“ die Übungs-Ergebnisse nicht speichert. Solange das Programm nicht verlassen wird, ist Wettbewerb mit Spielpartnern möglich – aber nicht länger. Neues Spiel – neues Glück!

Gefallen hat mir der Raum im Obergeschoss, wo Rechenhölzer in einer Fantasie-Brüche-Maschine zersägt und wieder zusammengeleimt werden können. Wer die Grundlagen der Bruchrechnung nie begriffen hat: Hier spätestens gelingt es ihm! – Die Maschine hat natürlich ihre Grenzen: Das Feinste, was sie sägt, sind Achtel-Stücke.

Spielerische, motivierende Anreize gibt es in diesem Programm natürlich zuhauf. Da stellt sich die Frage, wie viel extrinsische Motivation nötig und wie viel noch sinnvoll ist. Das bleibt auszuprobieren.

Mediale Umsetzung:

Die Installation dauert nur Sekunden und ist völlig problemlos.

Auge und Ohr werden in jeder Hinsicht verwöhnt: brilliante Farben, tolle Illustrationen, reibungslose Animationen mit synchronisiertem Sound, viel Pausen-, ja sogar Hintergrund-Musik (abstellbar).

Die Sympathiefigur, die den Lerner durch das Programm führt, ist ein 12-jähriges Mädchen. Ich könnte mir jedoch vorstellen, dass Jugendliche und Erwachsene über diese doch kindbezogene Aufmachung schon hinwegsehen, weil es einfach so viel auszuprobieren und zu entscheiden gibt. Es mag aber auch andere Reaktionen bei Teilnehmern geben.

Der Sound ist so allgegenwärtig, dass die Software während des Unterrichts entweder mit Headset bearbeitet werden oder stumm gestellt werden sollte.

Die Bedienung ist durch und durch intuitiv, es lässt sich im Nu alles durch „trial and error“ herausfinden. Oder man ruft das Mädchen am Counter im ersten Bild herbei. Wenn sich das „Hilfe-Mädchen“ zeigt, kann jede Schaltfläche im virtuellen Spielraum angeklickt werden, und man erhält einen kontextbezogenen Bedienhinweis per Audio (Sprechtext).

Zu Lesen gibt es in dieser Edutainment-Software nichts. Die nötigsten Informationen werden, wie erwähnt, per Audio eingespielt.

Kurz gesagt:

Zwei oder drei Übungsspiel-Einheiten können in Lesen- und Schreiben- bzw. Grundbildungs-Kursen m. E. nach mit Gewinn eingesetzt werden. Wie lange die Edutainment-Gimmicks motivieren? Ausprobieren! Störbare Lerner könnten vom Eigentlichen abgelenkt werden.

Titel:	Mathe Workshop		
Zielgruppen:	Für Vor- u. Grundschul-Kinder produziert. Teilweise f. Erwachsene geeignet.	**Preis:**	15,50 Euro
Einsatz:	Kurse „Lesen und Schreiben“,		
	„Rechnen von Anfang an“	**Bezug:**	Über den Buchhandel oder:
			The Learning Company Deutschland
			Postf. 12 52
Stufe:	Elementarstes Rechnen:		82 033 Deisenhofen
	4 Grundrechenarten, Bruchrechnen		Tel.: (089)613 092 35
Thema:	Mathe		Internet: www.learningcompany.de/
Programmtyp:	Edutainment-Programm		
Arbeitsform:	Partnerarbeit	**Bestell-Nr.:**	ISBN: 3-89 627-463-5
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja	**Erschienen:**	1996
Erfolgskontrolle:	ja	**Systemvoraussetzung:**	486er PC, 8 MB RAM, Win95/98/ME Festplatte mit 1 MB
Inhalt:	☆ ☆ ☆		freiem Speicherplatz, SVGA
Didaktik:	☆ ☆ ☆		(640 x 480 / 256 Farben)
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆		CD-ROM-Laufwerk, Windows-kompatibel, Soundkarte
AutorInnen:	ohne Angaben		

1.14 Der Klick mit der Maus



Inhalt/Didaktik:

Statt einem „Man müsste mal …“ hat hier jemand einfach mal etwas gemacht. Herausgekommen ist ein Vorwärts-Klick-Programm, das unter MS Powerpoint erstellt wurde und in die elementarsten Schritte am Windows-PC einführt.

Gibt es noch Menschen, die die Backspace-Taste nicht kennen? – Ja es gibt sie, auch wenn es täglich weniger werden, aber gerade in Alpha-Kursen können noch eine ganze Reihe von Teilnehmern den PC nicht bedienen.

Das Präsentationsprogramm (es handelt sich nicht um Lernsoftware!) dürfte besonders diejenigen unter den Alpha-Kursteilnehmern ansprechen, die bisher keinen besonderen Ehrgeiz hatten, einen PC zu bedienen. Es sind vermutlich v. a. die Älteren, die sich nicht trauen, an einem PC einfach ein paar Tasten zu drücken und zu beobachten, die hier profitieren mögen.

Die Sprache des Autors ist einfach, für Leseanfänger ein Vorteil. Glücklicherweise wird aber nicht um jeden Preis auf Fachsprache und Anglizismen verzichtet. Das Wort „Cursor“ ist wichtig, die deutsche Übersetzung „Schreibmarke“ wird sich niemand merken.

Ein Leseanfänger liest nicht nur lautierend, sondern bedient sich auf elementarster Stufe auch z. B. ganzheitlicher Strategien. Ein Wort wie „Cursor“ wird v. a. visuell als Wortbild gespeichert, das markante „C“ am Anfang hilft dabei.

Thematisch werden tatsächlich die allerersten Schritte vermittelt:

- Hardware: PC und Peripherie (Tastatur, Maus, Monitor, Drucker)
- An- und Ausschalten des PC (vorher: Windows beenden!)
- Orientierung auf der Tastatur
- Bedienung der Maus: mit Praxis-Aufgabe in MS Paint
- Windows: Starten eines Anwendungsprogramms
- MS Word: Schreiben, Dokument speichern, schließen, beenden

Ich fürchte, dass leseschwache Jugendliche das Programm kaum annehmen werden. Kinderkram! Die Schriftgröße ist derart überdimensioniert, dass ein Optiker aus 30 Meter Entfernung damit Sehtests durchführen könnte! Erwachsene werden – was die Akzeptanz angeht – kein Problem damit haben, obgleich die Lesbarkeit des Schriftbilds für Anfänger einfach nicht optimal ist. Zu große Buchstaben hemmen auf der Textebene den Lesefluss, d. h., ganzheitliche Operationen können nur eingeschränkt stattfinden.

Eine Lernerfolgskontrolle findet nicht statt, andere interaktive Elemente sind auf das Anklicken der Buttons „Ton an“, „Weiterblättern“ und „Zurückblättern“ beschränkt. Das ist m. E. keine Interaktivität auf einer Stufe, die den Lerner aktiv einzubeziehen vermag.

Die Frage nach der Berechtigung, eine CD-ROM zu pressen, muss erlaubt sein: Große Texte, Tasten-Abbildungen und Ausschnitte aus Windows-Oberflächen auf den Bildschirm zu bannen, macht noch keine Lernsoftware. Warum wurde keine Broschüre gedruckt?

Zur Ehrenrettung sei erwähnt, dass das Programm den Lerner an zwei Stellen in die hoffentlich vorinstallierten Anwendungsprogramme MS Paint und MS Word entlässt. Damit verliert Powerpoint die Kontrolle über den Lerner, didaktisch begründete Feedbacks auf Bedienschritte in der Original-Anwendung sind nicht mehr möglich.

Wäre es hier nicht sinnvoller, eine Schritt-für-Schritt-Einführung in Printform für Alpha-Teilnehmer zu realisieren? In Partnerarbeit, wobei jeweils ein PC-Neuling mit einem PC-erfahreneren Lerner zusammenarbeitet, ließen sich gleich erste authentische Schritte in der Originalanwendung gehen.

Vermittlungsprobleme der folgenden Art, die sich in „Der Klick mit der Maus“ auftun, gäbe es dann vielleicht nicht: Kein PC-Novize hat eine wirkliche Vorstellung, wenn man ihm die Funktion der vier Cursor-Tasten oder der Bild-auf- und Bild-ab-Tasten und der Pos1- und Ende-Taste erklärt.

Wenn es heißt: „Die POS1-Taste bringt den Cursor ans Zeilenende“, und der Lerner befindet sich nicht in einem Text-Editor oder gar in MS Word, bleibt die Erklärung ohne Anschauung.

Statt einer Print-Einführung mit Ausflug in das MS-Word-Original wäre auch eine programmierte Simulations-Lernsoftware eine gute Alternative. Vorteil: Eine Schritt-für-Schritt-Arbeitsanweisung am Schirm kann gleich in geschützter, simulierter Umgebung (Fehlbedienung führt nicht zum Verirren in der Echt-Anwendung z. B. von MS Word) ausgeführt und ausprobiert werden. Handlungsorientierter lässt sich nicht lernen!

Hier gibt es ein Reihe von didaktisch guten Tutorials für das betriebliche Bildungswesen, die auch in der Alphabetisierung eingesetzt werden könnten.

Mediale Umsetzung:

Bei der Installation werden die Daten auf der CD entpackt und in das Rootverzeichnis (!) geschrieben. Der Versuch, den Zielpfad zu editieren, schlug fehl, als mehr als 8 Zeichen für den Verzeichnis-Namen eingegeben wurden. Ein De-Installationsprogramm fehlt komplett.

Die Bedienung im Programm ist einfach, doch bei „Ton“ und „Weiter“ kann es fast nicht komplizierter werden. Die Sprechtexte kommen prompt und sind gut verstehbar. Das irrtümliche Anklicken von Tasten-Abbildungen führt zu unerwünschten Folgen, nämlich zum Weiterblättern der Präsentation. MS Powerpoint reagiert bekanntlich auf jeden diffusen Mausklick und ist für eine derartige Anwendung deshalb nicht geeignet. Ein Autorensystem wäre hierfür das angemessene Werkzeug.

Das Programm ist wenig bis gar nicht interaktiv und hält keine Schnittstellen für eigenes Text- und Sprachmaterial vor. Es gibt keine Lernerfolgskontrolle, ein Lernwegs-Protokoll fehlt ganz.

Kurz gesagt:

„Der Klick mit der Maus“ ist eine sehr pragmatische Lernhilfe für alleinstehende Lerner auf recht elementarer Stufe im Schrifterwerbsprozesses, die viele Mängel aufweist. Im Alpha-Kurs würden Lern-Partnerschaften zwischen PC-Anfängern und PC-Fortgeschrittenen schneller zum Ziel führen, mit garantiert besserem Erfolg! Wie wär´s, einfach mal Word gemeinsam zu starten?

Titel:	Der Klick mit der Maus		
Zielgruppen:	Leseschwache PC-Anfänger	**Preis:**	Auf Anfrage
Einsatz:	Kurse „Lesen und Schreiben“,		
	Grundbildungskurse	**Bezug:**	Netzwerk People First Deutschland e.V.
			Tel.: 0561-72 885-55 oder –56
			e-Mail: info@peoplefirst.de
Stufe:	elementare Lesefähigkeit,		
	Schreibfähigkeit nicht relevant		
Thema:	Grundlagen PC und Windows		
Programmtyp:	Präsentationsprogramm, mit Aufruf		
	von MS Paint und MS Word	**Bestell-Nr.:**	
Arbeitsform:	Selbstlernen	**Erschienen:**	Ohne Angabe
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	nein	**Systemvoraus-setzung:**	Pentium I, 16 MB RAM, 6-fach CD-ROM-Laufwerk, Grafikauf-
Erfolgskontrolle:	nein		lösung 600 x 800, 256 Farben,
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆		Windows 95/98/2000,
Didaktik:	☆ ☆		Soundkarte
Umsetzung:	☆		
AutorInnen:	Ohne Angabe		

1.15 Internet effektiv nutzen



Inhalt/Didaktik:

Das Medienpaket (CD und Arbeitsheft) zum Thema „Internet effektiv nutzen“ ist eine von drei Handreichungen für benachteiligte Jugendliche zur Förderung von Medienkompetenz, die im BMBF-Projekt PIKom (PC- und Internetkompetenz) realisiert wurden. Die ersten 15.000 Exemplare der Pakete wurden in Klassensatzstärke verschenkt, inzwischen kostet ein Exemplar der CD-ROM den immer noch nur symbolischen Preis von 1,54 Euro.

In der Einführung zum Arbeitsheft wird Edelgard Bulmahn, Bildungsministerin für Bildung und Forschung, zitiert: „Wir wollen allen Jugendlichen – auch solchen mit schlechteren Startchancen – den Einstieg in einen Beruf mit Entwicklungschancen ermöglichen.“

Die Lernanwendung ist ein Offline-Programm, das von CD gestartet wird, jedoch im Browser läuft. Eine Fülle von Links, Such-Aufgaben im Internet und E-Mail-Kontakte können sofort online ausprobiert werden. Das macht die Stärke dieses Lernsystems aus: alles ist schrittweise aufgebaut und gut nachvollziehbar.

Didaktisch gehen die Autoren den Weg der Fallgeschichte: Aljoscha Blanke ist Azubi als IT-System-Elektroniker, der in einem großen Systemhaus erste Aufträge allein bearbeitet. So erhält er etwa die Aufgabe, bei einem Kunden einen Internetanschluss per ISDN-Modem einzurichten. Dabei kann der Lerner ihm zusehen und über interaktive Übungen und Demo-Videos seinen eigenen Lernerfolg selbst kontrollieren. Ein zweiter Auftrag führt den Azubi Aljoscha ins Internet, wo er bestimmte Informationen recherchieren und zusammenstellen soll.

In einem weiteren Fallbeispiel lernt der User die Informatikkauffrau Daniela Ullmann kennen, die bei einem Versicherungsunternehmen arbeitet. Hier begleitet der Lerner die Protagonistin dabei, wie sie sich per E-Mail mit Kolleginnen verständigt und im zweiten Teil einen preiswerten Drucker übers Internet recherchiert und direkt bestellt (E-Commerce).

Der Lerner benötigt für das Lernsystem einen Internet-Anschluss und eine eigene E-Mail-Adresse. Statt eigener Adresse kann auch die Testadresse des IFA-Verlags genutzt werden, ein Service, den der Verlag extra vorhält.

Besonders attraktiv dürfte für die Adressaten das Zertifikat des Verlags sein. Bedingungen für den Erwerb sind:

1. das Absolvieren des interaktiven Tests im Lernsystem selbst
2. ein Fachgespräch, das die durchführende Institution mit dem Jugendlichen führt
3. praktische Übungen zum Internet
4. ein simuliertes Bewerbungsgespräch, in dem der Jugendliche seine Medienkompetenz darstellen muss.

Die Inhalte im Überblick:

Modul 1:
- Grundlagen Internet: Aufbau, Adressen, Fachbegriffe
- Provider
- Wie schließe ich ein ISDN-Modem an?
- Wie installiere ich die Software dafür?
- Download eines Browsers aus dem Internet

Modul 2:
- Bedienung des Browsers (MS Internet Explorer, Netscape Navigator)
- Die wichtigsten Suchmaschinen (altavista, Google, MetaGer)
- Arbeiten mit Suchmaschinen
- Internet-Verzeichnisse (WEB.DE, YAHOO, ShopFinder etc.)

Modul 3:
- Wie ist eine E-Mail aufgebaut?
- E-Mail-Programme (Outlook-Express, Netscape etc.)
- Begriffe: E-Mail-Adresse, E-Mail-Konto, E-Mail-Server usw.
- Datei-Anhänge, ZIP-Archiv, Adressbuch verwenden
- Rundbriefe, Mailinglisten, Unified Messaging

Modul 4:
- E-Commerce: Kaufen über das Internet
- Shopping-Service
- Bezahlen: per Handy (Paybox), mit SmartCard usw.
- Thema: Sicherheit.

Jede Lerneinheit ist klar gegliedert. Neben der Information über einen Lerntext mit Bild (zu sehen ist Aljoscha beim Kunden), gibt es die Funktionen

- „Video“: hier wird z. B. die Montage des Modems gezeigt
- „Links“: Linklisten mit direkter Einwahl auf bestimmte Sites im Internet
- „Glossar“: alphabetische Begriffsliste mit Zugriff auf ein Lexikon
- „Erfolg“: interaktive Übungsaufgaben zur aktuellen Lerneinheit.

Mediale Umsetzung:

Die Installation erfolgt schnell und ohne Probleme, die Mehrzahl der Daten bleibt auf der CD oder kommt aus dem Netz.

Der Lernbildschirm macht einen übersichtlichen und aufgeräumten Eindruck.

Die Schriftgröße ist recht klein, so wie wir sie aus dem Internet selbst kennen. Für noch unsichere Leser ist dies wahrscheinlich ein Problem, wobei die serifenlose Schriftart dem Anfänger eher entgegenkommt.

Die vielen Hotwords (durch Unterstrich markierte Link-Wörter im Fließtext) sind für Leseanfänger gewöhnungsbedürftig, aber das ist eine Frage, wie viel Internet-Erfahrung bei den Lernern bereits vorausgesetzt werden kann.

Es muss geübt werden, sich nicht im Hypertext zu verlieren. Die lineare Blätterweise eines Buches, das in CD-ROM-Anwendungen noch häufiger kopiert wird (obwohl es auch in einer CD nichts zu suchen hat!), ist bei Browser-Anwendungen immer weniger zu finden. Unerfahrene Leser klicken auf ein Wort, dies führt sie auf eine neue Seite. Wenn sie sich hier von assoziativ verbundenen Infos ansprechen lassen, kann die Frage, von der man ausgegangen war, schnell

in Vergessenheit geraten. Die Folge: Man springt von „Zweig zu Zweig“, was durchaus viel spannender und individueller sein kann, aber man erkennt keine Lernstruktur (zum Beispiel gelangt man nicht zu den entsprechenden Übungen und Lernerfolgskontrollen).

Hier empfiehlt sich anfänglich ein Arbeiten zu zweit, wobei einer der Lernpartner (oder der Kursleiter) Hypertext-erfahren sein sollte.

Alles in allem eignet sich das Medienkompetenz-Paket nicht für Lese- und Schreib-Lernende. Die Sprache ist anspruchsvoller als in den meisten Lernsoftware-Anwendungen, die gezielt für Alpha-Kurse erstellt wurden.

Mancher Teilnehmer in Berufsvorbereitung wird vielleicht gerade diese Tatsache zu schätzen wissen, wenn die Texte zwar knapp und sprachlich einfach sind, aber in der Fachsprache nur wenig didaktische Vereinfachungen vorgenommen wurden.

Kurz gesagt:

Eine gut verständliche, interessante Einführung in Browser und Internet. Der Lerner sollte Interesse am Internet mitbringen und über gewisse Grundfähigkeiten im Textverstehen verfügen. Für Alpha-Kurse weniger, dafür in der Berufsvorbereitung und Berufsschule gut geeignet.

Weitere Titel:

- Qualifizierungsbaustein: Computer selbst zusammenbauen
- Qualifizierungsbaustein: Software optimal einrichten.

Titel:	**Internet effektiv nutzen**		
Zielgruppen:	**Jugendliche Internet-Anfänger**	**Preis:**	**1,54 Euro**
Einsatz:	**Berufsvorbereitung, Berufsschule,**		
	Grundbildung	**Bezug:**	**IFA-Verlag GmbH**
			Erlenweg 11
			53227 Bonn
Stufe:	**Strategien des Leseverstehens**		**Tel.: (0228) 400 95 11**
	sollten grundlegend vorhanden sein		**Fax: (0228) 400 95 96**
Thema:	**Internet, Medienkompetenz**		**E-Mail: kontakt@ifa-verlag.de**
Programmtyp:	**Qualifizierungsbaustein: CD und Heft**		**Internet: www.ifa-verlag.de**
Arbeitsform:	**Selbstlernen**	**Bestell-Nr.:**	**420 39 11**
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	**nein**	**Erschienen:**	**2001**
Erfolgskontrolle:	**ja**	**Systemvoraussetzung:**	**PC mit Internet-Anschluss, E-Mail-Adresse, Intern Explorer 5.5 oder 6.0 (IE 5.5 auf der CD mitgeliefert), CD-ROM-Laufwerk,**
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		**Soundkarte und Aktiv Boxen**
Didaktik:	☆ ☆ ☆		
Umsetzung:	☆ ☆ ☆		
AutorInnen:	**Wilhelm H. Bähr/Klaus Dripke/Vere-na Tillessen**		

1.16 LENIC – Interaktiver Führerschein-Trainer



Inhalt/Didaktik:

„Lenic“ ist ein Führerschein-Trainer mit einer Sprachausgabe, die auf der relativ neuartigen Text-to-Speech-Technologie basiert.

Das Programm ist ein Drill-and-Practice-Programm, das diverse Test-Modalitäten vorhält, um zunächst alle Fragen für die theoretische Führerschein-Prüfung zu üben und schließlich die Prüfung selbst so authentisch wie möglich zu simulieren.

Die Recklinghausener EDV-Firma „Timo Bell EDV- & Unternehmensberatung“ hat bei ausländischen Mitbürgern und leseschwachen Jugendlichen und Erwachsenen (mangelndes Textverstehen!) eine interessante Zielgruppe und Marktnische für ein interaktives Selbstlernmedium entdeckt und gefüllt. Das hier auch ein Lehr- und Lernmittel für Leseförderung und -unterricht entstanden ist, dürfte eher ein Nebeneffekt gewesen sein.

Das Besondere ist die Sprachausgabe von Lenic. Abgesehen davon, dass die männliche oder weibliche Sprechstimme (wählbar!) etwas gewöhnungsbedürftig ist, weil sie einsilbig und emotionslos klingt, ist das Programm mit der verwendeten Technik sogar in der Lage, Notizen oder Merkhilfen, die ein lesekundiger Partner für ihn eingegeben hat, laut vorzulesen. Für Lenic ist dies nur eine wenig gebrauchte Nebenfunktion, für den Erstlese-Schreib- oder Alpha-Unterricht dagegen ein interessantes Novum, mit dem weiter experimentiert werden sollte!

Nicht ganz unwesentlich dürfte der Wirtschaftlichkeitseffekt der neuen Technologie sein. Er stellt sicher, dass ein Testfragen-Volumen von über 1.300 Fragen – statt im Tonstudio mit teueren Profisprechern aufgenommen werden zu müssen – synthetisch während der Programmlaufzeit in Sprache übersetzt wird. Das führt dazu, dass wirklich jede Zeile, auch die kleinste Hilfe und sogar das Impressum, vorgelesen wird, wenn man draufklickt.

Für leseschwache Führerscheinlerner bedeutet Lenic mehr Unabhängigkeit – sie sind fortan weniger auf Vertrauenspersonen angewiesen. Für den Unterricht mit leseunkundigen und leseschwachen Erwachsenen stellt Lenic ein Lernmedium dar, mit dem komplett ohne fremde Hilfe in Einzelarbeit geübt werden kann, solange die Motivation reicht. Der Führerschein ist bekanntlich für viele Kursteilnehmer in Alpha-Kursen ein zentrales Motiv, noch einmal die Schulbank zu drücken. Die Motivation ist demnach stark.

Einer Einschränkung bedarf die Einschätzung „komplett ohne fremde Hilfe“: Bei der Vorauswahl des Prüffragen-Spektrums, den sog. „Einstellungen“ (ein schrecklich unübersichtliches Auswahl-Menü!), sollte dringend ein Kursleiter unterstützen. Sonst ist der Frust vorprogrammiert!

Zu Lernzwecken lässt sich Lenic wie folgt einsetzen:

1. Der Lerner legt gemeinsam mit der Kursleiterin sein Übungspensum fest. (Die Software ist nicht didaktisiert, legt folglich im sog. „Klassentest-Modus“ sage und schreibe 1.300 Fragen ohne Pause vor. Die absolvierten Fragen werden jedoch hochgezählt.) Eine Möglichkeit ist es, im sog. „Prüfungsmodus“ zu arbeiten. Hier sind es – nach Zufallsprinzip ausgewählt – „nur“ 30 Fragen (das ist für einen Leseunsicheren auch schon sehr viel). Vorteil: eine nette statistische Auswertung am Ende der „Prüfung“.
2. Der Lerner bearbeitet zunächst jede Frage – ohne die Sprachausgabe zu aktivieren.
3. Erst wenn unüberwindliche Verstehensprobleme auftreten, lässt der Lerner sich die entsprechende Zeile/den Abschnitt vorlesen. (Einzelwörter können leider nicht gezielt abgerufen werden.)

Ein begleitender Lerneffekt in Richtung „sinnverstehendes Lesen“ wird sich vermutlich auch dadurch einstellen, dass voll-synchron zur Sprachausgabe die Wörter farbig hervorgehoben werden. Die Markierung gleitet gewissermaßen flüssig über die Textzeilen. Das geht jedoch recht schnell, sodass hiervon nur fortgeschrittenere Lesenlernende profitieren werden.

Fast alle Aufgaben sind Single- bzw. Multiple-Choice-Aufgaben. Ausnahme: numerische Werte („Mit wie viel Stundenkilometern durchfahren Sie eine geschlossene Ortschaft? Antwort: 50 km/h“), die werden per Ziffern-Tasten eingetragen.

Witzig sind die Feedbacks, die den Lerner aufmuntern sollen. Zielgruppengerecht, wenn ich an 18-jährige Anwärter denke! Da heißt es z. B. auf eine falsche Eingabe: „Satz mit X, das war wohl nix!“ – Für sensible Teilnehmer eher gewöhnungsbedürftig die folgende Rückmeldung: „Wenn das so weitergeht, wird das nichts mit dem Führerschein!“ – Locker die positiven Feedbacks, da hört man dann: „Die Antwort war super und obendrein auch noch richtig!“ usw. Es geht hier in Lenic halt, wie im richtigen Leben, nicht gerade zimperlich zu.

Mediale Umsetzung:

Die grafische Gestaltung des Programms lebt vom einzelnen Führerschein-Prüfbogen. Die Prüfbögen sind jedem Führerscheinbesitzer hinreichend bekannt. Es braucht tatsächlich nicht viel Beiwerk, wenn die Fragen gestellt werden – mit oder ohne Straßenszene oder Verkehrszeichen etc.

Die Schriftgröße ist zielgruppengerecht, auch für sehr schwache Leser. Programmsteuerungs-Elemente wie Buttons befinden sich – sauber getrennt vom Prüfstoff – in einer Kopfzeile auf der Seite. Die Buttons sind mit Symbolen belegt. Es gibt relativ viele Symbole, so dass man anfangs auf die Hilfe zurückgreifen wird. Diese ist allerdings für leseschwache Lerner fast unbrauchbar, weil sie mit der unter Windows sehr einfach programmierbaren Ballon-Hilfe realisiert wurde: Hält man den Mauszeiger etwas länger auf die Schaltfläche, so öffnet sich ein Fähnchen, das die Funktion der Schaltfläche beschreibt. Nach wenigen Sekunden verschwindet die Ballon-Hilfe automatisch. Wenn auf dem Fähnchen mehr als zwei Worte geschrieben stehen, ist das wegen der sehr kleinen Schrift nicht nur für Leseanfänger eine Tortur!

Alle Testergebnisse, ganz gleich in welchem Testmodus, werden unter dem eingegebenen Lerner-Namen fest gespeichert. Nach Wiederaufruf der Trainings-Software sind zwar die Kreuze in den Multiple-Choice-Aufgaben wieder gelöscht, aber mit dem Statistik-Button kann man seine letzten Ergebnisse lückenlos einsehen.

Für sehr erwachsenengerecht halte ich den sog. „Schummelmodus“, weil jeder selbst entscheiden sollte, wie er am besten lernt. Dieser Button blendet das Lösungs-Kreuzchen in die MC-Aufgabe ein.

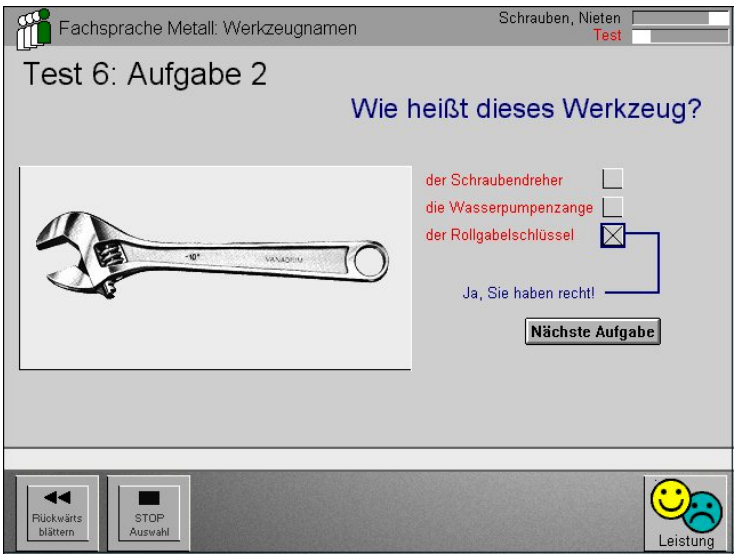
Übrigens: Gelernt haben wir auch früher schon – statt wie hier im Schummel-Modus – mit dem Lösungsstreifen, den wir an den Prüfbogen angelegt haben. Lenics Schummelmodus ist erfrischend „unpädagogisch“.

Kurz gesagt:

Ein pfiffiges Selbstlernprogramm, das Führerschein-Motivierte gerne nutzen werden. Der emotionslose Tonfall der halb-künstlichen Sprachausgabe ist recht gewöhnungsbedürftig, wird irgendwann aber vergessen. Geeignet für Jugendliche und Erwachsene auf allen Stufen von Schriftkompetenz, von „Anfänger“ bis „fortgeschritten“.

Titel:	LENIC – Interaktiver Führerschein-trainer		
Zielgruppen:	Leseunsichere Jugendliche und Erwachsene	**Preis:**	35,- Euro zzgl. Versand u. Porto
Einsatz:	Selbstgesteuertes Lernen zuhause, Einzelarbeit im Alpha-Unterricht, Deutsch als Fremdsprache, Berufsvorbereitung etc.	**Bezug:**	Timo Bell EDV- & Unternehmensberatung Habichtstraße 8 45 665 Recklinghausen Tel.: (023 61) 90 38 73 Fax: (023 61) 90 38 75 www.s-b-s.de/lenic/index.html
Stufe:	Von Null-Anfänger bis mangelhaftes Textverstehen		
Thema:	Theoretische Führerscheinprüfung		
Programmtyp:	Übungs- und Testprogramm (drill & practice)	**Bestell-Nr.:**	
Arbeitsform:	Selbstlernen	**Erschienen:**	2001
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja (teilweise)	**Systemvoraussetzung:**	Pentium 300 MHz, Win95/98/ME/2000 ,64 MB RAM, 50 MB freie Festplatte SGVA-Grafikkarte mit 2 MB Video RAM, Win95-kompatible Soundkarte, Aktiv Boxen, CD-ROM-Laufwerk
Erfolgskontrolle:	ja		
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
Didaktik:	☆ ☆		
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
AutorInnen:	Ohne Angabe		

1.17 Das ist der Hammer – Fachsprache Metall



Inhalt/Didaktik:

Die renommierte Hamburger Einrichtung „Stiftung berufliche Bildung“, die auch im Bereich Berufsvorbereitung, Alphabetisierung usw. seit Jahren Lehrgänge durchführt, hat inzwischen fünf Lernprogramme für die Fachlehre zur beruflichen Bildung erstellt.

In diese Reihe gehört das Tutorial mit dem Namen „Das ist der Hammer – Fachsprache Metall“, das im Wesentlichen in die 90 wichtigsten Werk- und Prüfwerkzeuge einführt, natürlich nicht, ohne die zugehörigen Tätigkeiten, die mit diesen Werkzeugen durchgeführt werden können, zu beschreiben.

Das Programm lebt von seiner Interaktivität im Übungs- und Prüfungsvorbereitungsteil. Multimedia – und das ist in der Erstellung stets der Budgetfresser – gibt es so gut wie keines. Dieser kleine Makel wird wettgemacht durch den Abwechslungsreichtum der Übungen. Entstanden ist ein kleines, durchaus lerneffektives Programm, mit dem es Spaß macht, allein oder zu zweit (im Tandem-Modus) zu arbeiten.

Das Auswahl-Menü hält unterschiedliche Zugriffsweisen für den Lerner bereit: Die inhaltliche Gliederung sieht sechs Gruppierungen der Werk- und Prüfwerkzeuge vor (z. B. „Werkzeuge zum Anreißen, Vorbereitung und Prüfen“, „Werkzeuge zum Drehen und Nieten“ usw.).

Die zweite Zugriffsweise auf den Lernstoff ist eine lernmethodische. Hier kann der Lerner wählen zwischen:

1. Kennenlernen
2. Übungen
3. Gedächtnisspiel
4. Lernen mit Karteikarten
5. Test.

Im 1. Kapitel „Kennenlernen“ werden die Gruppierungen (vgl. Zugriffsweise 1) der Werkzeuge begründet, und jedes Werkzeug wird abgebildet und mit seinem Fachnamen präzise benannt. Die Schrift ist hier groß und sehr gut lesbar. Für lese- und rechtschreibschwache „Metaller“ in der Berufsvorbereitung und im Berufsschul-Fach Deutsch ist dies ein gutes Arbeitsmaterial für Schreib-Übungen. Die Begriffe können z. B. auf DIN-A-6-Karteikarten abgeschrieben, die Abbildungen als Screenshots ausgedruckt und aufgeklebt werden für die persönliche Lernkartei.

Im Kapitel 2 „Übungen“ werden durch unterschiedliche interaktive Übungsaufgaben die Werkzeug-Bezeichnungen gelernt und wiederholt:

- Bild – Wort – Zuordnungsübung: durch Mausklicks auf Bild und Wort
- Beschriften der Werkzeug-Abbildungen: Eintippen der Buchstaben
- Memory: Bild–Wort-Paare müssen aufgedeckt werden (im Tandem)
- Wendekarten-Training: erst Bild angucken, vorsprechen, überprüfen
- Single-Choice-Aufgaben: Eine aus drei Antworten ist richtig.

Kapitel 3 „Gedächtnisspiel“ gibt noch einmal den direkten Zugang frei zum Memory. Das Spiel kann zu zweit gespielt werden und dürfte deshalb gern mal zwischendurch aufgerufen werden.

Kapitel 4 „Lernen mit der Kartei“ gibt ebenfalls noch einmal den direkten Zugang frei zum Üben mit den Wende-Karteikarten. Der Lerner muss hier selbst entscheiden, ob er die Karte mit dem Begriff beherrscht und deshalb zur Seite legt. Erwartet hätte ich, dass eine intelligente Antwortanalyse für eine gestufte Wiedervorlage sorgt. Es gibt sonst einfach keinen Grund, nicht mit richtigen Karteikarten am Tisch zu arbeiten! Für ein Lernprogramm zum Preis von 40,39 Euro eine etwas schlichte Lösung.

In Kapitel 5 „Test“ bekommt der Lerner insgesamt 10 Testfragen (Single-Choice aus dem Kapitel 2) noch einmal vorgesetzt, die er oben in derselben Reihenfolge als Übungen kennen gelernt hat.

Mit anderen Worten: Ab Kapitel 3 werden Angebote aus Kapitel 2 lediglich direkt anwählbar gemacht, es gibt nichts Neues.

Mit diesen durchaus abwechslungsreichen und lernpsychologisch sinnvollen Trainingsformen kann der Lerner nun auch die fünf anderen Werkzeug-Gruppen durchforsten und bearbeiten, bis alles sitzt.

Vom Charakter her handelt es sich bei der CD-ROM „Das ist der Hammer“ um ein Begriffe-Trainingsprogramm. Erklärt oder demonstriert wird nichts, die Werkzeuge werden nicht in Aktion gezeigt. Wenn der Lernprogramm-Käufer nicht mehr erwartet, ist das in Ordnung. Wichtig also, dass im Titel der Zusatz „Fachsprache Metall“ auftaucht.

Im Rahmen des Kapitels 5 „Test“ wird der Lernerfolg in Punkten festgehalten und auf Button-Klick angezeigt. Es ist mir jedoch, obwohl ich mit der Lizenznummer die Vollversion freigeschaltet hatte, nicht gelungen, meine Lernstatistik länger als bis zum Verlassen des Programms zu speichern. Hier konnte ich mich des Eindrucks nicht erwehren, dass ein noch nicht ganz fertiggestelltes Programm auf den Markt gebracht wurde?! Das nicht nur temporäre, sondern dauerhafte Abspeichern und Aktualisieren von Testergebnissen ist – gerade bei einem Paukprogramm – Dreh- und Angelpunkt für seine Brauchbarkeit. Sollte schnellstens nachgebessert werden.

Mediale Umsetzung:

Nach der problemlosen und schnellen Installation müsste ein jugendlicher Benutzer ohne Weiteres in der Lage sein, das Programm alleine zu steuern.

Das Screen-Design ist sehr nüchtern. Der Autor hat die Vorgaben des Autorenwerkzeugs Authorware-Attain übernommen: für die Zielgruppe zu grau! Selbst das Partner-Memory ist grau in grau, hier hätte eine pfiffige Sympathiefigur o. Ä. Wunder gewirkt. Selbst die zurückhaltende Standard-Windows-Oberfläche, mit der wir alle arbeiten, zeigt da mehr Mut zur Farbe!

Die erfreulich knappen Texte und Werkzeug-Beschriftungen sind häufig – aber nicht immer – gut lesbar.

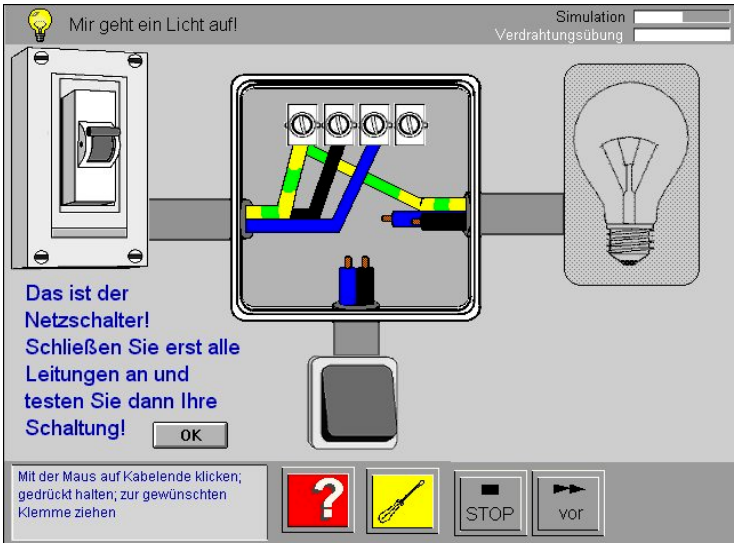
Für leseunsichere Lerner würde das Programm durch eine nachträgliche Vertonung enorm gewinnen. Der Ton fehlt komplett, vermutlich aus Budget-Gründen.

Kurz gesagt:

„Das ist der Hammer“ weckt mit dem frechen Titel etwas zu hohe Erwartungen. Der Hammer ist das Programm nicht. Aber nützlich ist es schon – wenn man nicht zuviel erwartet. Jugendliche können mit dem Programm im Mündlichen die Fachsprache pauken, die Leseunsicheren unter ihnen werden hier genauer und ausdauernder hinsehen als sonst, schon weil Quiz-Raten mehr Spaß macht als Fachbuch-Büffeln!

Titel:	Das ist der Hammer – Fachsprache Metall		
Zielgruppen:	Jugendliche	**Preis:**	40,39 Euro
Einsatz:	Berufsvorbereitung, Berufsschule, Azubis in metallverarbeitenden Berufen, Alpha-Kurse (ausgewählte Teilnehmer)	**Bezug:**	SBB – Stiftung berufliche Bildung Projekt Offenes Lernen Wendenstraße 493 20 537 Hamburg Tel.: (040) 211 12 - 226 E-Mail: renate.platt@sbb-hamburg.de Internet: www.sbb-hamburg.de
Stufe:	Fähigkeit zum selbständigen Erlesen von Wörtern und einfachen Sätzen.		
Thema:	Fachlehre Metall		
Programmtyp:	Übungsprogramm (drill & practice)		
Arbeitsform:	Selbstlernen, Partnerarbeit	**Bestell-Nr.:**	
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	nein	**Erschienen:**	1995
Erfolgskontrolle:	ja	**Systemvoraussetzung:**	Pentium PC, 16 MB RAM, Win95/98 oder NT/2000, Auflösung: 640 x 480, High Color (16-Bit) CD-ROM-Laufwerk
Inhalt:	☆ ☆ ☆		
Didaktik:	☆ ☆ ☆		
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆		
Autor:	Albrecht Gründler		

1.18 Fachlehre: Lichttechnik



Inhalt/Didaktik:

Das Lernprogramm „Mir geht ein Licht auf!“ ist im Bereich der Lehrgangsarbeit zur Berufsvorbereitung bei der Stiftung berufliche Bildung, Hamburg, entstanden.

Das Programm zur Lichttechnik – als Könnensbereich der Elektrotechnik – gehört zu einer 5-teiligen Reihe von Fachlehre-Tutorials.

Dieses Programm fällt insofern etwas aus dieser Reihe heraus, als hier nicht die Fachsprache, respektive die Werkzeug-Bezeichnungen trainiert, sondern grundlegende licht- und elektrotechnische Sachverhalte einfach und sehr anschaulich erklärt werden. Dabei helfen eindeutige Abbildungen, die sich Schritt für Schritt und Mausklick für Mausklick aufbauen, wandeln, Inneres zeigen und so das Verstehen vereinfachen. Das ist eine der wichtigsten und erfolgreichsten Funktionen multimedialer Lernmedien: naturwissenschaftliche und technische Wirkungs-Prozesse, die normalerweise für das Auge des Betrachters nicht erkennbar sind, „sichtbar“ und so begreifbar zu machen.

Das Auswahl-Menü hält folgende Themen bereit:

- Einführung
  - Der Stromkreis
  - Was ist ein Kurzschluss?
  - Verdrahtung einer Ausschaltung
  - Was ist ein Schaltplan?
- Leitungen anschließen
  - Werkzeuge für Elektroinstallation
  - Schalter, Lampe, Stecker von innen – Wie schließe ich sie an?
- Schaltungsarten
  - verschiedene Installationsschaltungen
  - Installationspläne selbstgemacht
- Simulation „Ausschaltung“
  - Verdrahtungsübung
  - Testfragen.

Didaktisch gut gelöst ist die Frage des „Abholens“ der Lerner bei ihren Lernvoraussetzungen und ihrem Vorwissen.

Da wird zum Beispiel im Einführungskapitel nicht belehrt, sondern ins Geschehen interaktiv einbezogen, bevor die Lernziele eingelöst werden: Wie im „Sokratischen Dialog“ werden bei dem Thema „Werkzeuge zur Installation“ Stationen der Verkabelung eines Lichtschalters im Bild

dargeboten. Darunter findet der Lerner Abbildungen aller relevanten Werkzeuge vor, die er per „Drag & Drop“ ins Bild ziehen kann. Gewissermaßen als Auftakt, um Interesse zu wecken, wird gefragt: „Welches Werkzeug würden Sie hier einsetzen?“ – und der Lerner kann Vorwissen anbringen oder zumindest Hypothesen aufstellen, die er dann durch mehr Information überprüfen kann. Sehr gut!

1. Abb. Kabelrolle:	der Seitenschneider
2. Abb. ummanteltes Kabel:	das Kabelmesser
3. Abb. teilw. entfernter Mantel:	die Abisolierzange
4. Abb. abisoliertes Kupferkabel mit Klemme:	der Schraubendreher
5. Abb. angeschlossene Kupferdrähte:	der Durchgangsprüfer

Diese Szene zeigt deutlich, dass Interaktivität ein fortschreitender Dialog mit dem Lerner ist und nicht beschränkt werden sollte auf einige Testaufgaben am Ende einer Lerneinheit oder eines Lernprogramms. Die interaktive Dramatisierung im Rahmen neuer Lernmedien gehört zum Anspruchsvollsten, was ein Drehbuch-Autor mediendidaktisch zu bewältigen hat!

Gut gefallen hat mir auch die abschließende, sehr aufwändig programmierte Verdrahtungssimulation:

Der Lerner hat inzwischen im Idealfall alle kognitiven Lernziele erreicht. Jetzt bekommt er Gelegenheit, im Rahmen der Simulation Wissen und Teilkenntnisse als komplexere prozedurale Handlung anzuwenden. Diese Form der Lernerfolgskontrolle ist letztlich die einzig sinnvolle. Bei technischen Lernthemen ist sie i. d. R. mit noch kalkulierbarem Aufwand zu realisieren. Bei anderen Themen, wie z. B. kaufmännischen Fragestellungen in der beruflichen Bildung, muss ein ziemlich großer Aufwand getrieben werden. Bekannt sind hier Unternehmensplanspiele geworden, die sehr teuer in der Anschaffung und für Auszubildende in kaufmännischen Berufen viel zu zahlenlastig und leider wenig multimedial sind.

Die Aufgabe bei der Verdrahtungssimulation kommt fast ohne Worte aus. Die Ausgangsverdrahtung spricht für sich: Einige Drähte stecken bereits in den Lüsterklemmen, andere sind noch unverbunden. Nach welcher Schaltlogik müssen die Enden mit der Maus auf die Klemmen gezogen werden?

Spannend wird es, wenn man nicht nur nach „Versuch und Irrtum“ vorgeht, sondern ohne Fehler arbeiten möchte (sonst droht der Kurzschluss!). Es gibt eine Reihe von Zwischenmeldungen und gestuften Hilfen, die dazu beitragen, dass hektisches Ausprobieren vermieden wird. Hat der Lerner richtig verdrahtet, beginnt die Birne in dem Moment zu leuchten, wo der Schalter angeklickt wird.

Als Zielgruppe sehe ich hier nicht nur Jugendliche in Berufsvorbereitungs-Klassen und -Maßnahmen, sondern alle technisch begeisterten und handwerklich geschickten Erwachsenen auch in „Lesen-und-Schreiben-Kursen“. Sie finden hier eine Menge Anreize, sich durch die textlichen Anleitungen durchzubeißen!

Mediale Umsetzung:

„Mir geht ein Licht auf!“ ist ebenfalls eine ältere Produktion. Dennoch ist sie – dank der sehr guten technisch-schematischen Abbildungen und dank sehr guter Fotografien – optisch ansprechend gelungen.

Die Programmierung ist anspruchsvoll, allein in die Simulation werden viele Tage, ja Wochen geflossen sein.

Der Lerner wird in das Lerngeschehen aktiv einbezogen, ohne überreizt zu werden durch zu komplexe, flüchtige filmische Animationen. Jede Veränderung im Bild steuert der Lerner selbst. Das Programm arbeitet mit wenig Text auf der Seite, mit großer und leserlicher Schrift. Die Steuerung hat man nach fünf Minuten Probieren begriffen.

Das Programm ist nicht vertont. Mit Sprechtexten würde eine noch bessere Motivationslage geschaffen, von entscheidender Bedeutung ist der Ton hier jedoch nicht.

Eine Schnittstelle für Eigenmaterial besteht nicht, macht bei diesem tutoriellen Programmtyp jedoch auch nicht viel Sinn.

Kurz gesagt:

Ein fachlich spannendes, sehr interaktives, selbst für „technische Analphabeten“ gut verständliches Lernprogramm, mit viel optischem Anschauungsmaterial und entdeckendem Zugang. Multimedial einfach. Empfehlenswert!

Titel:	Fachlehre: Lichttechnik		
Zielgruppen:	Teilnehmer in der Grundbildung	**Preis:**	40,39 Euro
Einsatz:	Berufsvorbereitung, Berufsschule,		
	Kurse „Lesen und Schreiben“ etc.	**Bezug:**	SBB – Stiftung berufliche Bildung
			Projekt Offenes Lernen
			Wendenstraße 493
Stufe:	Sinnverstehendes Lesen sprachlich		20 537 Hamburg
	einfacher Texte		Tel.: (040) 211 12 - 0
Thema:	Elektrotechnik-Grundlagen		E-Mail: renate.platt@sbb-hamburg.de
Programmtyp:	Tutorielles Lernprogramm		Internet: www.sbb-hamburg.de
Arbeitsform:	Selbstlernen, Partnerarbeit	**Bestell-Nr.:**	
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	nein	**Erschienen:**	1994 - 2000
Erfolgskontrolle:	ja (teilweise)	**Systemvoraussetzung:**	Pentium PC, 16 MB RAM, Win95/98 oder NT/2000,
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		Auflösung: 640 x 480,
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆		High Color (16-Bit)
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆		CD-ROM-Laufwerk
AutorInnen:	Iris Paluch/Ben Krischausky		

1.19 Lernprogramm Hauswirtschaft



Inhalt/Didaktik:

Das „Lernprogramm Hauswirtschaft“ wurde von der Paulinenpflege Winnenden in Zusammenarbeit mit der Medienwerkstatt Schorndorf entwickelt, um gehörlose, schwerhörige und sprachbehinderte Jugendliche in ihrer Ausbildung im Bereich Hauswirtschaft zu unterstützen. Es dürfte jedoch sehr gut geeignet sein auch für den Bereich der allgemeinen Berufsschule, der Berufsvorbereitung und für die Grundbildung und Alphabetisierung in der Weiterbildung.

Das Programm ist hochgradig multimedial und interaktiv, es arbeitet aus einleuchtenden Gründen vollends ohne Ton. Die Texte sind sprachlich sehr gut bearbeitet, einfach und gut überschaubar für Lesen- und Schreibenlernende.

Das „Lernprogramm Hauswirtschaft“ enthält drei Module:

- Virtueller Haushalt
- Begriffe-Trainer
- Prüfungsfragentrainer

Im Modul 1 „Virtueller Haushalt“ steht der Lerner vor einem fotorealistischen 3D-Haus, das er um 360° drehen kann. Bei jeder Ansicht öffnet sich die Fassade, und auf Klick erfolgt ein Zoom ins Innere des Raums. Innerhalb der 11 virtuellen Räume kann der Lerner sich dank der Technologie von Quick-time VR™ in dem Raum drehen und auf jeden Einrichtungsgegenstand „zugehen“. Verschiedene Gegenstände und Möbel sind mit Aufgaben verknüpft (z. B. Ofen von innen reinigen). Damit der Lerner weiß, was er tun soll, muss er im Büro zuerst eine der Aufgaben auf der Pinnwand auswählen und sie dann Schritt für Schritt absolvieren.

Die Lernziele bewegen sich im Bereich des kognitiv-prozeduralen Lernens. Es geht folglich um hauswirtschaftlich relevante Handlungsabläufe, die für die Prüfung vor der Kammer gelernt werden müssen. Hier können sie handlungsorientiert eingeübt werden.

Arbeit mit Fachsprache und Schriftsprache:

Wenn’s nicht weitergeht, weil ein Schritt übersprungen wurde, kann on demand in der Arbeitsanweisung oder im Rezept nachgelesen werden. Jeder Arbeitsschritt ist exakt festgehalten, per Maus gelangt man auch eine Ebene tiefer ins integrierte Hauwirtschaftslexikon, wo detailliertere Beschreibungen in Wort und Bild warten (Hypertext-Prinzip).

Fertige Arbeitsschritte erscheinen in der Arbeitsanweisung in grüner Schrift und bekommen dann einen Haken, wenn der Lerner im rechten Augenblick auf „fertig“ klickt. Natürlich muss die Arbeit dann abgeschlossen sein.

Im Modul 2, dem „Begriffetrainer“ wird das Bestimmen, Benennen und Schreiben von Fachbegriffen geübt. Der Lerner kann Begriffe aus einem oder mehreren der vier Bereiche wählen:

- Nahrungsmittelzubereitung
- Textilarbeit
- Wäschebehandlung
- Hausreinigung

Es stehen drei Übungsformen zur Verfügung:

1) Übung: 5, 10, 15 oder 20 Fragen werden geübt, der Lernstand wird nicht gespeichert, die Lösung kann angezeigt werden.
2) Test: Die Fragen werden geübt, der Lernstand wird hier gespeichert. Wird die Lösung angezeigt, findet keine Speicherung statt.
3) Wettkampf: Zwei Schüler spielen gegeneinander, es werden 10 Fragen ausgewählt, es findet keine Speicherung statt, die Lösung kann hier nicht angezeigt werden.

In allen Übungsvarianten muss der gesuchte Begriff immer geschrieben werden. Im Testmodus fällt für jede richtige Antwort eine Goldmünze in einen Sack. Macht Spaß!

Die einmal gewussten Begriffe kann sich der Lerner in der „Schatztruhe“ ansehen. Wurde ein Begriff dreimal gewusst, gilt er als gelernt und wird nicht mehr abgefragt.

Der Prüfungsfragentrainer (Modul 3) enthält Prüfungsfragen für hauswirtschaftlich-technische Helferinnen (HWTH) und Hauswirtschafterinnen (HWS) der letzten 10 Jahre. Aus über 600 Fragen können pro Sitzung 5 bis 30 Fragen vorgewählt werden. Es wird auch hier in 3 Übungsvarianten trainiert.

Vor allem der Modus „Wettkampf“, der je zwei Lernern am Bildschirm alternierend Quizfragen stellt, hat mir sehr gut gefallen! Nur wenige Lernprogramme halten diesen Modus vor, der eine soziale Arbeitsform unterstützt und eine Menge Kontakt und Gespräch hervorruft.

Mediale Umsetzung:

Im Lernprogramm Hauswirtschaft wird fast luxuriös-schwelgend mit allen Möglichkeiten multimedialer Darstellung umgegangen! Die CD-ROM ist äußerst aufwändig grafisch gestaltet und höchst professionell programmiert. Der User findet alles vor, was er sich an individueller Konfigurierbarkeit z. B. in den verschiedenen Übungsmodi nur wünschen kann:

Da kann die Anzahl der Fragen, sprich: die Länge der Sitzung, vorgewählt werden. Da können Fragen verschiedener Themen gemischt oder spartenrein ausgegeben werden. Falsch beantwortete Fragen stehen optional zur Wiederholung bereit. Punktestände können beliebig zurückgesetzt werden. Es ist einfach alles möglich. Und das macht das Arbeiten zum interaktiven Spaß.

Virtual Reality stellt den Lerner ständig vor die Herausforderung, aktiv einzugreifen. Text- und Audio-„Duschen“ wird man deshalb hier lange suchen.

Die Steuerung des Programms ist für Jugendliche sicherlich kein Problem, das länger als 5 bis 10 Minuten dauert. Vielleicht muss der ein oder andere die noch ungewohnten Bewegungen in den virtuellen Räumen (Quicktime VR) zuerst üben. Aber verirren kann man sich dabei nicht.

Auf eine Schnittstelle für eigensprachliches Material haben die Autoren vermutlich bewusst verzichtet: von außen Importiertes könnte mit dem gestalterischen Niveau des integrierten Multimedia-Materials einfach nie mithalten.

Kurz gesagt:

Ein bildschönes, sehr handlungsorientiertes Trainingsprogramm zum Kennenlernen und Einüben von Fachsprache und Arbeitsvorgängen in der Hauswirtschaft. Sprachlich einfaches Textmaterial, eindeutig illustriert.

Weitere Titel:

- „Materialpaket Medienkompetenz“
- „Lernprogramm Holzwerkstatt“.
-

Titel:	Hauswirtschaft		
Zielgruppen:	Jugendliche Azubis	**Preis:**	49,- Euro - Einzelplatzlizenz
Einsatz:	Berufsvorbereitung, Grundbildung, Azubis „hauswirtschaftlich-technische Helferin“ oder „Hauswirtschafterin“, Alpha-Kurse, DAF-Kurse	**Bezug:**	Paulinenpflege Winnenden Berufsbildungswerk Forststraße 4 71 364 Winnenden www.paulinenpflege-winnenden.de/bbw/ cbt/ cbt@paulinenpflege-winnenden.de
Stufe:	Textverständnis, Grundbildung		
Thema:	Fachlehre Hauswirtschaft		
Programmtyp:	Multimediale Lern- und Arbeitsumgebung		
Arbeitsform:	Selbstlernen, Partnerarbeit	**Bestell-Nr.:**	
Schwierigkeits-stufen einstellbar:	ja	**Erschienen:**	1999
Erfolgskontrolle:	ja	**Systemvoraus-setzung:**	Pentium 100, 32 MB RAM, 8-fach CD-ROM-Laufwerk, 16-Bit Farbtiefe (65 536 Farben), Win95/98 oder NT, 16-Bit Soundblaster oder kompatible
Inhalt:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
Didaktik:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
Umsetzung:	☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆		
AutorInnen:	Annette Baur/Klaus Czerny/Monika Erschens/Lydia Häring/Beate Löffler		

Frank Drecoll, Expertise "Lernsoftware in der Grundbildung" - Online im Internet:
URL http://www.die-bonn.de/esprid/dokumente/doc-2002/drecoll02_01.pdf
Dokument aus dem Internet-Service des Deutschen Instituts für Erwachsenenbildung e. V.
- http://www.die-bonn.de/publikationen/online-texte/index.asp