

BUDENBERG



Lernprogramme für
Grundschulen
und Förderschulen

Kurzübersicht über die Programme



Inhalt

Kurzanleitung	4	Erstrechnen	15
Abrunden	7	Essen und Trinken	15
Adjektive	7	Europa	16
Ähnliche Aufgaben	7	Fabeln	16
Ähnliche Wörter	8	Form und Farbe	16
Begriffsraten	8	Friss das!	17
Bild+Anlaut	8	Geldrechnen	17
Bild+Begriff	9	Geldscheine	17
Bild+Bild	9	Geometrie 1	18
Bild+Wort	9	Geometrie 2+3	18
Bildrätsel	10	Gleichung	18
Bildschreiben	10	Große Zahlen	19
Blitzlesen	10	Halbschriftl. Rechnen	19
Bogenschießen	11	Himmelsrichtungen	19
Bruchrechnen	11	Hundert/Zehner/Einer	20
Buchstaben	11	Kegelrechnen	20
Buchstabenwörter	12	Knobelaufgaben	20
Denkspiele	12	Kranrechnen	21
Deutsch als Zweitsprache	12	Kreuzworträtsel	21
Deutschland	13	Kugellesen	21
Dezimalzahlen	13	Kugelmaschine	22
Diagramme	13	Laut im Wort	22
1x1 Einführung	14	Lesetraining	22
1x1 Trainer	14	Maße+Gewichte	23
Englisch	14	Minitext	23
Erstlesen	15	Oberbegriffe	23

Inhalt

Partnerlesen	24	Verdoppeln	32
Partnerrechnen	24	Vergleichen	33
Piktogramme	24	Verkehrszeichen	33
Prozentrechnen	25	Weiterzählen	33
Rätsel	25	Wortarten	34
Rechenmix	25	Wortbausteine	34
Rechtschreiben	26	Wortdiktat	34
Reimwörter	26	Wörterraten	35
Römische Zahlen	26	Wörtersuchen	35
Satzbau	27	Wortfelder	35
Satzglieder	27	Würfel	36
Satzmuster	27	Zahlbild	36
Schlussrechnen	28	Zahlenhaus	36
Schriftl. Rechnen	28	Zahlenmauer	37
Silbenlesen	28	Zahlenraten	37
Silbentrainer	29	Zahlenraum 20	37
Silbenwörter	29	Zahlenreihe	38
Teilen Einführung	29	Zahlenstrahl	38
Textaufgaben	30	Zehner bündeln	38
Textergänzen	30	Zehner-Einer	39
Text+Fragen	30	Zehnerübergang	39
Textgliedern	31	Zeitformen	39
Textschreiben	31	Zeitmaße	40
Tutor	31	Zerlegen	40
Ubongo	32	Zweitlesen	40
Uhr	32	Zweitrechnen	41

Kurzanleitung zu den BUDENBERG-Programmen (klassisches Menü, Standardmodus)

Nach der Installation starten Sie das Menü durch Doppelklicken des Icons "Budenberg-WIN" bzw. „Budenberg Einzelplatz“ auf dem Desktop.

Das Budenberg-Menü erscheint als Vollbild ohne die üblichen Fensterfunktionen und ohne Mauszeiger.

Die Navigation erfolgt durch Bewegen des Cursorbalken mit Hilfe der **CURSOR**-Tasten. Das Öffnen eines Untermenü-Fensters und das Starten des gewählten Programms erfolgt mit **ENTER**. Die Taste **ESC** schließt ein Fenster und bewirkt einen Schritt zurück in das vorige Fenster.

Eine Maussteuerung gibt es innerhalb solcher Programme, bei denen eine Mausbedienung sinnvoll ist.

Für jedes Menü-Fenster steht eine informative Hilfe bereit, die mit **F1** aufgerufen werden kann.

Der Menüpunkt **INFO** beinhaltet Informationen für den Lehrer bis hin zum Aufruf eines ausführlichen Handbuchs.

Die Programme folgen in der Regel dem gleichen schematischen Ablauf:

Bereichswahl	z.B. Mathe 2
Programmwahl	z.B. Kegel
Unterprogrammwahl	z.B. Kegel Plus 50
Voreinstellungen	z.B. Ton ein, schwer
Übungswahl (je nach Programm)	
Namenseingabe	

Die Programme sind in je 5 Übungsgruppen eingeteilt und durchlaufen eine normorientierte Übungszeit.

Sie enden in der Regel nach einer Normzeit von ca. 5 x 4 Min.

Die Arbeitsergebnisse (Aufgaben, Fehler, Übungszeit) können am Übungsende mit Eingabe **D** ausgedruckt werden. Bei Namenseingabe werden diese Ergebnisse auf der Festplatte gespeichert und können im Menü über **ERGEBNISMENÜ** (oder **F5**) eingesehen werden. Hier können Übungen mit den schon einmal getroffenen Voreinstellungen wiederholt aufgerufen werden. Die Speicherung am Ende kann mit Tastendruck "**s**" erzwungen werden, falls die Meldung "Keine Speicherung weil Übungszeit < 10 min." angezeigt wird. (Speicherung aber grundsätzlich nur bei Namenseingabe möglich!)

Funktionsaufrufe im Menü:

F5: Aufruf des Ergebnismenü

F9: Aufruf Konfiguration

F10: Aufruf der Online-Korrektur (=Online-Update)
(Die letzten zwei Funktionstasten sind durch das
Passwort „pasc“ geschützt.)

Funktionsaufrufe im Programm:

Beim Programmstart:

Strg+I: Didaktische Informationen zum Programm

Strg+D: Der Programmdurchgang wird auf 3-5 Aufg.
Je Gruppe verkürzt. (Demo-Modus)

Strg+K: Ausdruck von Kopiervorlagen

Strg+V: Programmvorwahl

(Der Lehrer wählt damit für Schüler Programme und
Einstellungen vor.)

Während des Programmablaufs:

Strg+T: einmaliges Ein- oder Ausschalten eines be-
gleitenden Tons

Strg+E: Sprung zum Ende einer Übungsgruppe

Strg+P: Sprung vom Ende einer Übungsgruppe ins
Endergebnis

Neues grafisches Menü (ab Version 5/15)

Einschalten bzw. Umschalten des Menüs in der Konfiguri-
on: F9 im Hauptmenü, gegebenenfalls Paßwort "pasc" einge-
ben, dann links bei "Menüdarstellung" auf die gewünschte
Menüdarstellung umschalten.

Touchmodus (möglich, wenn Touchlizenz erworben wurde)

Der **Touchmodus** muss zunächst in der Konfiguration (F9,
Paßwort „pasc“) **eingeschaltet** werden. Im Touchmodus gibt
es zusätzliche Schaltflächen für Funktionen, die sonst nur per
Tastatur erreichbar sind. Der Touchmodus funktioniert auf
Touchgeräten ab Windows 7.

Besonderheiten bei der Bedienung im Touch-Modus:

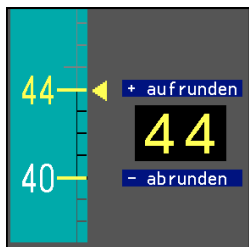
Strg+E: wird nachgebildet durch schnelles Antippen
links oben, dann links unten auf dem Bildschirm.

Strg+P: wird nachgebildet durch schnelles Antippen
rechts oben, dann rechts unten auf dem Bildschirm.

Strg+I, D, K, V: wenn im Titelbild rechts
„Einstellungen“ angetippt wird, kann in dem
erscheinenden Menü die jeweils gewünschte Funktion
aktiviert werden.

Abrunden

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

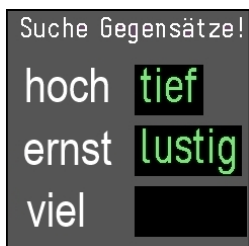


Das Programm Abrunden trainiert das Verständnis für das Auf- und Abrunden im Zahlenbereich bis 999, bis 9.999 und bis 999.999 mit 2 bzw. 3 Stellen nach dem Komma. Den Einstieg bekommen die Schüler, indem sie mit Hilfe eines Zahlenstrahls veranschaulicht herausstellen, ob eine Zahl auf-

oder abgerundet werden muss. In den weiteren Übungen müssen sie vorgegebene Zahlen selbst auf eine bestimmte Stelle runden oder an gerundeten Zahlen bestimmen, an welcher Stelle die Zahl gerundet wurde.

Adjektive

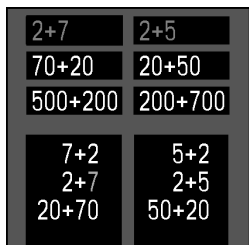
Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



Das Programm trainiert Wortschatz, Sprachverständnis und Grammatik. Es gibt drei Unterprogramme:

Ähnliche Aufgaben

Mathe: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule



Das Programm vermittelt Strategien zum vorteilhaften Lösen von Additionsaufgaben durch Erkennen von ähnlichen Aufgaben. Es fördert logisches Denken und Erfassen von Zahlbeziehungen bei additiven Aufgaben im Zahlenraum 100. Das Programm kann als Langzeit- oder Kurzzeit-

Übung durchgeführt werden. Bei einer Langzeit-Übung wird das Programm in drei Sitzungen mit den Übungsfolgen 11223, 34455 und 12345 bearbeitet. Bei der Kurzzeit-Übung erfolgt nur ein Durchgang (12345).

Ähnliche Wörter

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule

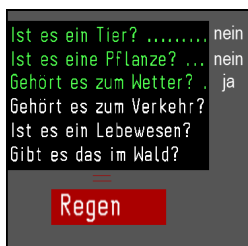


Dieses Programm trainiert die Lesefertigkeit auf der Basis von meist 2-silbigen, bebilderten Wörtern. Zunächst muss der Schüler zu einem Wort aus einem 9-fachen Bildfeld das passende Bild auswählen, danach umgekehrt zu einem Bild das zugehörige Wort. In weiteren Übungen

werden den Schülern nur noch die Wortanfänge, bzw. die getrennt dargestellten An- und Endsilben dargestellt. In der letzten Übung gilt es, Wörter anhand von möglichst wenigen Buchstaben zu erkennen.

Begriffsraten

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

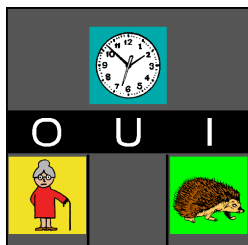


Dieses Programm trainiert Lesen, Wortschatz, Bildung von Oberbegriffen und Kombinationsfähigkeit. Der Computer wählt einen Begriff, z.B. "Regen", der erraten werden soll. Es wird den Schülern ein Feld mit Fragen dargestellt, die auf den gesuchten Begriff bezogen eine ja/

nein/? - Antwort geben. Bei '?' kann auf diese Frage keine eindeutige Antwort gegeben werden. Auf der rechten Bildschirmseite öffnet sich im Laufe des Spiels ein 12-faches Lösungsfenster, aus dem der Schüler dann die richtige Antwort auswählen muss.

Bild+Anlaut

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm trainiert die Beziehung von Buchstabe und Laut, indem die Anlaute zu bildlich dargestellten Wörtern mit dem zugehörigen Buchstaben in Beziehung gesetzt werden. Zunächst erfolgt eine Strichzuordnung eines Anlautes mit dem zugehörigen Bild. In einer

weiteren Übung sollen Buchstaben in einem gemischten Buchstabenfeld gesucht werden. Anschließend soll dem jeweiligen Anlaut ein Bild zugeordnet und umgekehrt zu vorgegebenen Anlauten die entsprechenden Bilder gesucht werden. Zuletzt müssen Bild und Anlaut in einem Memoryspiel einander zugeordnet werden.

Bild+Begriff

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm trainiert Leseverständnis, Wortschatz und das Unterscheiden von Ober- und Unterbegriffen.

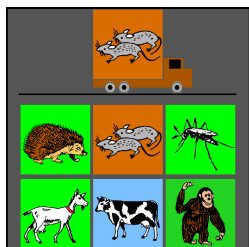
Im 1. Unterprogramm übernehmen Adjektive oder Verben die Stelle des Oberbegriffs. Im 2.

Unterprogramm werden klassische Oberbegriffe verwendet

(Substantive). In der ersten Übung wird ein Feld mit Bildern vorgegeben, in dem 5 Begriffe jeweils 3 Bildern zugeordnet werden müssen. Anschliessend sollen einzelne Bilder in ein 5-faches Oberbegriffsfeld einsortiert werden. In weiteren Übungen werden 8 Bilder zu 8 Oberbegriffen oder zu 4 Bildern jeweils 2 Oberbegriffe zugeordnet.

Bild+Bild

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm trainiert die optische Diskrimination ähnlich wie das Programm Form+Farbe. Bilder, Zahlen/Mengen, Farben und geometrische Formen sollen unterschieden werden. Die Übungen sind in eine Spielform eingebunden: Das Aufgabenbild wird mit Hilfe eines Autos

aufgeladen und zum zugehörigen Lösungsbild transportiert und abgeladen. Die Programmbedienung erfolgt mit Cursor/Enter und im Unterprogramm Memory zusätzlich mit der Maus.

Bild+Wort

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule



Das Programm trainiert durch Zuordnung von Bild und Wort Lesen, Leseverständnis und Begriffsbildung.

Die Zuordnung von Bild und Wort erfolgt in 2 Übungsformen:

In der 1. Übungsform werden 12 Wortbegriffe zu 3 Bildern zugeordnet.

In der 2. Übungsform werden zu 3 Bildern nach und nach 3 Wörter aus der 9-fachen Wortliste ausgewählt. Während der 5 Übungsgruppen des Programms werden max. 120 Wörter 30 Bildern zugeordnet.

Bildrätsel

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule

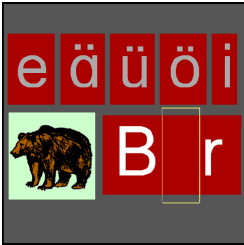


Das Programm trainiert das Leserverständnis und das Zuordnen von Text und Bild. Den Schülern werden verschiedene Bilder dargestellt. Anhand eines Lösungssatzes oder einer Fragestellung, welche sie zunächst lesen und verstehen müssen, sollen sie erraten, welches das gesuchte

Bild ist. In einer zweiten Variante wird den Schülern ein einzelnes Bild dargestellt. Dazu müssen sie aus einer Auswahl von mehreren Sätzen die richtige Aussage auswählen.

Bildschreiben

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule

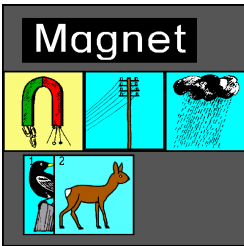


Das Programm trainiert die Lautschrift Zuordnung. Der Anwendungsbereich dieser Programme liegt in der Vertiefung des Leselehrgangs. Der Schüler hat die Aufgabe, zu einem Bild das entsprechende Wort aufzuschreiben. Als Hilfestellung bekommt er einzelne Buchstaben

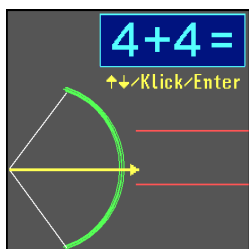
vorgeben und muss das Wort um die fehlenden Buchstaben ergänzen. Für die Lerninteraktion werden zwei verschiedene Formen der Eingabe angeboten: 5-fache Lösungsauswahl und die Eingabe von Buchstaben.

Blitzlesen

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm dient der Steigerung des Lesetempos. Wörter und kleine Sätze werden kurzzeitig dargestellt. Die Lösung erfolgt durch Auswahl aus 5 Bildern. Der Übende kann mit F1 den Aufgabentext wiederholt aufrufen.

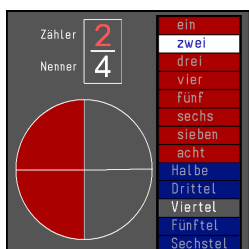


Das Programm trainiert neben Reaktionsfähigkeit die Addition und Subtraktion im ZR 10/20/100 sowie das Einmaleins. Zu einer Aufgabe muss der Übende aus einer herabfallenden Zahlenreihe die Lösungszahl suchen. Diese ist dann mit einem Pfeil abzuschießen. Wird die

Lösungszahl zwei- bis dreimal hintereinander getroffen, wird das Tempo und damit auch die Punktezahl erhöht. Entsprechend verringert sich das Tempo bei Fehlschüssen. Pfeil und Bogen können (außer bei niedrigstem Tempo) mit Hilfe von Maus/Cursor im Feld vertikal verschoben werden.

Bruchrechnen

Mathe: Klasse 5/6 | Hauptstufe Förderschule



Die Serie Bruchrechnen nutzt die grafischen Möglichkeiten eines Rechners, um Bruchteile optisch darzustellen und Operationen zu simulieren. Das Programm gliedert sich in folgende Bereiche:

- Bruchrechnen 1: Erfassen einfacher Brüche 1/1 bis 1/10, Schreib- und Sprechweise der

Brüche, Größenvergleich der Brüche

- Bruchrechnen 2: Additive Operationen mit gleichnamigen und ungleichnamigen Brüchen, Zuordnung von gemischten Zahlen und Bruchzahlen, Bruchzahlen am Zahlenstrahl.

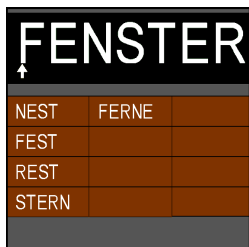
Buchstaben

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



In 20 Unterprogrammen trainiert das Programm die Diskrimination von Buchstaben und Lauten. In verschiedenen Übungsebenen werden die Buchstaben bzw. Laute zu bildlich dargestellten Wörtern in Beziehung gesetzt. Nach Auswahl des gewünschten Buchstabens kann beim

Programmstart ein zusätzlicher Buchstabe gewählt werden. Die Übungskombinationen trainieren als Schwerpunkte die optische Lautdiskrimination, die akustische Diskrimination des Buchstabens als Anlaut oder die schwierige Diskrimination von An- und Inlauten.



Das Programm trainiert Lesen, Wortschatz und insbesondere sprachliche Kombinationsfähigkeit. Aus den Buchstaben eines vorgegebenen Wortes sollen möglichst viele neue Wörter zusammengesetzt werden. Die richtigen Lösungen werden in einer Liste abgelegt. Falsche

Wörter oder Wortwiederholung müssen buchstabenweise gelöscht und neu aufgebaut werden. Vor Beginn jeder Übungsgruppe kann aus einer Liste ein Ausgangswort ausgewählt werden.

Denkspiele



Das Programm trainiert logisches und strategisches Denken, sowie Merkfähigkeit im Rahmen von diversen bekannten Spielen:

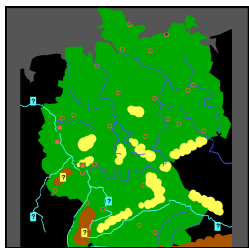
1. Schiebepuzzle
2. Sudoku
3. Ich packe meinen Koffer

Deutsch als Zweitsprache Deutsch: Klasse 1|Unterstufe Förderschule



Die Programmserie trainiert Wörter und kurze Sätze anhand von Fotos/Grafiken, dem zugehörigen Schriftbild und einer optionalen Sprachausgabe. Zielgruppe sind vor allem (Grund-)Schüler/innen, die Deutsch als Zweitsprache erlernen. In der Regel wird im ersten Durchlauf die

Möglichkeit gegeben, sich auch die Inhalte der angezeigten Bilder vorlesen zu lassen. Im zweiten Durchlauf derselben Übung kann dann nur noch das Schriftbild vorgelesen werden.



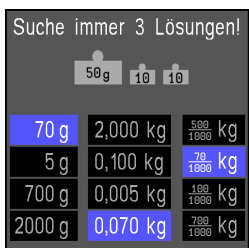
Die Programmserie trainiert topographisches Grundwissen über Deutschland. Berge, Flüsse, Städte, Bundesländer und Nachbarstaaten werden auf einem Kartenbild dargestellt und ihre Lage eingeübt.

Das Programm sollte erst eingesetzt werden, wenn im

Unterricht topographische Grundbegriffe durch Übungen am Atlas gesichert sind.

Dezimalzahlen

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



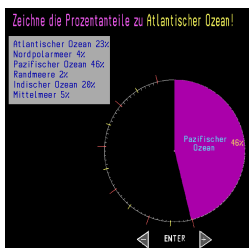
Das Programm trainiert an Hand verschiedener Maße die Größenerfassung von Dezimalzahlen und dekadischen Bruchzahlen sowie die Umrechnung der Maßeinheiten. Das 1. Unterprogramm verwendet die Maße Euro-Ct und m-cm als Beispiel für das Maßverhältnis

1:100.

Das 2. Unterprogramm verwendet die Maße km-m und kg-g als Beispiel für das Maßverhältnis 1:1000.

Diagramme

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



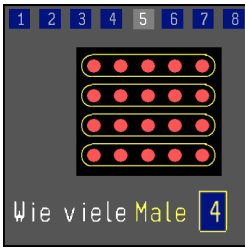
Das Programm vermittelt das Verständnis von Diagrammen. In 3 Unterprogrammen werden 60 Schaubilder dargeboten, deren Inhalte durch mehr als 350 Aufgaben bearbeitet werden. Dargestellt werden 5 Diagrammformen: Balkendiagramm | Säulendiagramm | Liniendiagramm

| Zuordnungsdiagramm | Flächendiagramm

Es gibt zwei verschiedene Aufgabenstellungen: Entweder soll ein Diagramm nach Anweisung gezeichnet oder es sollen aus einem Diagramm die Werte ermittelt werden.

1x1 Einführung

Mathe: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule

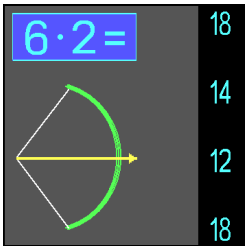


Das Programm führt den Mal-Begriff ein, übt die Anwendung von 1x1-Lösungshilfen und zeigt die Verwendung von Rechenvorteilen. Das Untermenü "1x1 Malbegriff" kann bei der Einführung des 1x1 eingesetzt werden. In "1x1 Lösungsfelder" werden zwei Formen von 1x1-

Lösungshilfen dargestellt: Lösungsfeld und Lösungsreihe. In "1x1 Rechenvorteile" werden operative Rechenverfahren im Bereich des 1x1 vorgestellt mit dem Ziel, eine schwierige 1x1-Aufgabe anhand einer leichteren Nachbaraufgabe zu lösen.

1x1 Trainer

Mathe: Klasse 2-6 | Mittel-/Hauptstufe Förderschule

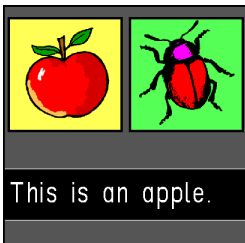


Das Programm dient als Diagnose- und Trainingsprogramm für das kleine Einmaleins. Das Programm besteht aus zwei Hauptteilen, einem Test- und einem Übungs-Modus, zwischen denen beim Programmstart gewählt wird. Als nächstes wird dann die gewünschte 1x1-Reihe gewählt.

Der Testmodus dient als Diagnoseprogramm und gibt keine Rückmeldung. Im Übungsmodus werden die zuvor im Test ermittelten fehlerhaften Aufgaben aus der Ergebnisliste ausgelesen und vorrangig trainiert.

Englisch

Englisch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



Im Programm Englisch werden in verschiedenen Unterprogrammen die Zuordnung von Bildern zu den jeweiligen englischen Begriffen und das Verständnis von Aussagesätzen mittels Multiple-Choice-Übungen trainiert.



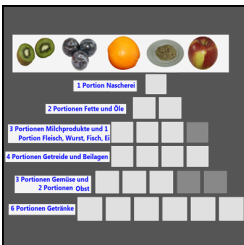
Dieses Programm ergänzt den Leselehrgang, nachdem die einzelnen Laute durch das Programm BILD+ANLAUT gesichert sind. Mit Hilfe von Bildern und zugehörigen Wörtern und Lauten wird die optische und akustische Differenzierung und die Lautsynthese geübt. Das

Programm arbeitet in 12 Unterprogrammen mit einer Lautfolge, wie sie in den meisten Fibeln verwendet wird, beginnend mit den Selbst- und Dauerlauten. Das Programm bearbeitet in 5 Übungsgruppen eine Wortliste mit je 10 Übungswörtern.



Das Programm trainiert das Zählen, die Zuordnung von Menge-Zahl, den Mengenvergleich und die Verwendung der Operationszeichen $+$ $-$ $=$ $<$ $>$. Die Mengen werden durch Bildelemente dargestellt. Zunächst müssen unstrukturierte Bildmengen abgezählt werden.

Danach werden Einzelbilder zu einer Menge hinzu- oder wegbewegt. Entsprechen sind Plus- oder Minuszeichen zu setzen. Beim Mengenvergleich ist ein Krokodil zur größeren Menge zu drehen. Abschliessend soll eine Menge einer größeren Menge durch Hinzufügen der fehlenden Elemente angeglichen werden.



In diesem Programm werden die Grundsätze der gesunden Ernährung vermittelt und geübt. Die Empfehlungen sind nicht als medizinische Ratschläge zu verstehen, sondern sollen den Lernenden die Grundsätze einer gesundheitsorientierten Ernährung vermitteln.

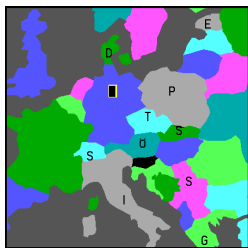
In den Übungen 1 und 2 wird die Ernährungspyramide eingeführt und geübt.

Übungen 3 und 4 vermitteln und trainieren Grundsätze des gesunden Trinkens.

In Übung 5 werden dem Lernenden die Prinzipien eines gesunden Pausenfrühstücks nahe gebracht.

Europa

Sachkunde: Klasse 5/6 | Hauptstufe Förderschule



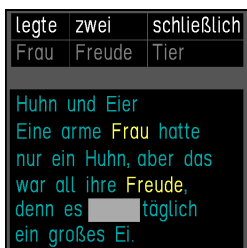
Die Programmserie trainiert topographisches Grundwissen über Europa.

Die europäischen Staaten, deren Hauptstädte, die wichtigsten Flüsse, Meere und Gebirge werden auf einem Kartenbild dargestellt und ihre Namen und Positionen eingeübt.

Die Serie gliedert sich in folgende Unterprogramme:
EURO 1-3 Staaten | EURO 4-5 Hauptstädte | EURO 6 Staaten und Hauptstädte | EURO 7-9 Gebirge, Meere, Flüsse.

Fabeln

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

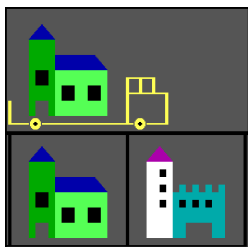


Dieses Programm trainiert Textverständnis, Wortschatz, Rechtschreibung und Grammatik anhand von 20 kleinen Fabeltexten. Beim Programmstart wird zuerst der gewünschte Text ausgewählt. Nach Wahl des Fabeltextes erfolgt die Auswahl einer der folgenden Übungsformen:

Nachschreiben (nicht bei Touchscreen) | Lückentext | Textgliedern | Satzzeichen | Großschreibung | Wortarten

Form und Farbe

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule

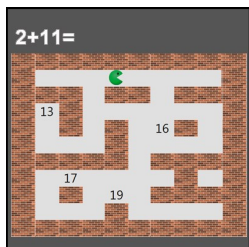


Das Programm trainiert die optische Diskrimination. Gegenständliche Bilder und geometrische Formen sollen nach Form, Farbe, Größe und Raumlage unterschieden werden. Der Schüler soll unter vier ähnlichen Bildern das Aufgabenbild wiederfinden. Die Übung ist in eine Spielform

eingebunden: Das Aufgabenbild wird mit Hilfe eines Autos aufgeladen und zum zugehörigen Lösungsbild transportiert und abgeladen.

Friss das!

Mathe: Klasse 1-2 | Mittelstufe Förderschule



Dieses Programm trainiert alle 4 Grundrechenarten, kombiniert mit der Orientierung im zweidimensionalen Raum in einem Labyrinth. Es gibt 12 Unterprogramme im Zahlenraum bis 10, 20, 100.

Die richtige Lösung, sowie mehrere falsche Lösungen werden im Labyrinth dargestellt. Die Aufgabe besteht nun darin, das grüne Männchen zur richtigen Lösungszahl zu bewegen, ohne eine falsche dabei zu überfahren.

Geldrechnen

Mathe: Klasse 1-2 | Mittelstufe Förderschule



Diese Programmserie trainiert den Mengenbegriff bis 10/20/100/500 anhand von Münzdarstellungen. Die Programmübungen sind in eine Spielform eingebunden. Ein Lastwagen wird mit Münzen beladen, die er anschließend weitertransportiert und in einem Sammelbehälter ablädt. So sollen

die dargestellten Münzen der Größe nach sortiert auf den Laster geladen und der Geldwert eingegeben werden. Außerdem soll zu einer Preisangabe am Laster die passenden Münzen aufgeladen werden.

Geldscheine

Mathe: Klasse 3-4 | Hauptstufe Förderschule



Dieses Programm trainiert den Mengenbegriff bis 1000 im Umgang mit allen EURO-Geldsorten. Sie ergänzt die Programmserie GELDRECHNEN, bei welcher nur Münzen verwendet wurden. So sollen die Schüler dargestellte Scheine und Münzen der Größe

nach sortieren und deren Geldwert bestimmen. Anschließend soll der Geldwert ohne Sortierung ermittelt und eingegeben werden. Weiterhin wird die Umwandlung von Geldwerten und die passende Auswahl von Geldstücken zu einer Preisangabe geübt.

Geometrie 1

Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm trainiert in drei Unterprogrammen geometrische Grundkenntnisse. Farbmuster: In diesem Unterprogramm wird das Legen von farbigen, symmetrischen Mustern trainiert.

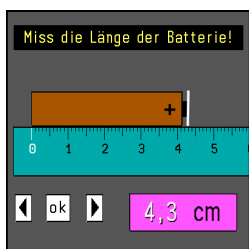
Formen: In diesem Unterprogramm werden die Merkmale Farbe und Größe

anhand der geometrischen Formen Quadrat, Dreieck und Kreis trainiert.

Raumlage: In diesem Unterprogramm werden folgende Raumlagebegriffe trainiert: links, recht, oben, unten, hoch, runter, neben, in, auf, hinter, vor, zwischen.

Geometrie 2+3

Mathe: Klasse 2, 3-6 | Hauptstufe Förderschule

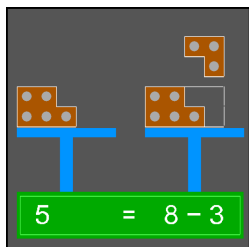


Die Programme Geometrie 2 und Geometrie 3 trainieren ähnlich wie Geometrie 1 in jeweils drei Unterprogrammen geometrische Grundkenntnisse und räumliches Vorstellungsvermögen. Geometrie 2 behandelt die Themen Linien, Flächen und Körper.

Bezeichnungen wie senkrecht und waagrecht, spitzer und stumpfer Winkel, sowie Kante und Ecke werden geübt. Geometrie 3 ist eine Vertiefung der Themen Winkel, Flächen und Körper. Das Bestimmen und Abschätzen von Winkeln, sowie die Berechnung von Umfang und Volumen der Flächen und Körper werden geübt.

Gleichung

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



Das Programm führt in das Verständnis der Gleichung mit 1- oder 2- teiligen äquivalenten Mengen im Zahlenraum bis 10 ein. Der Zustand der Gleichheit und Ungleichheit von Mengen wird durch Abwiegen von Zahlbildmengen veranschaulicht. Die Kenntnis der Ziffern und

Zahlbilder wird vorausgesetzt. Es besteht aus 2

Unterprogrammen:

Gleichung leicht: bietet ausschließlich additive Übungen.

Gleichung schwer: bietet zusätzlich subtraktive Übungen.

Große Zahlen

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

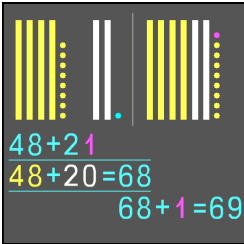


Das Programm trainiert das Erfassen von Zahlbereichen bis 1.000.000. Es gibt 5 Unterprogramme für die Zahlenräume bis 1 Tausend, bis Zehntausend, bis Hunderttausend, bis 1 Million und bis 1 Milliarde. Die Schüler üben Zahlen ihrer Größe nach zu sortieren und zu

Zahlbenennungen die zugehörigen Ziffern in eine Stellentafel einzusetzen. Außerdem muss eine Zählmaschine auf eine vorgegebene Zahl eingestellt und zu dieser Zahl Werte addiert bzw. subtrahiert werden. Im letzten Teil müssen große Zahlen an einem Zahlenstrahl gesucht, bzw. benannt werden.

Halbschriftl. Rechnen

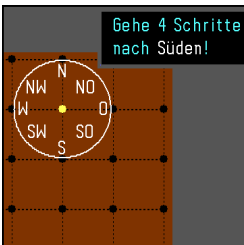
Mathe: Klasse 3-4 | Hauptstufe Förderschule



Das Programm trainiert die halbschriftlichen Rechenverfahren im Zahlenraum bis 100 bzw 1000. Unterprogramme mit folgenden Inhalten werden angeboten:
Addition/Subtraktion
Multiplikation
Division

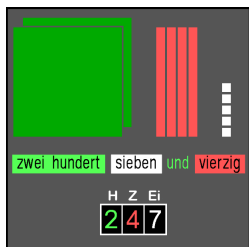
Himmelsrichtungen

Sachkunde: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



Das Programm dient dem Erlernen und Training der Himmelsrichtungen anhand von graphischen Veranschauligungsmitteln: 1.Ein Rasterfeld, auf dem nach Anweisung eine Anzahl Schritte in eine bestimmte Richtung gemacht werden sollen. In weiteren

Übungen soll in dem Rasterfeld ein Schatz bzw. U-Boot durch Anklicken von Rasterpunkten gesucht werden. Beim Anklicken wird die auf das Ziel bezogene Himmelsrichtung angegeben. 2.Einer Deutschlandkarte, aus der abgelesen werden soll, in welchen Richtungsbeziehungen Städte zueinander stehen.

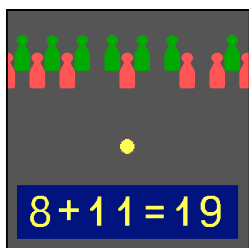


Das Programm trainiert die Mengenerfassung, sowie das Lesen und Schreiben der Zahlbenennungen im ZR 1000. Hierbei wird den Schülern zunächst die Bedeutung der Begriffen Hunderter, Zehner und Einer verdeutlicht. Anschließend müssen sie in verschiedenen

Aufgaben zu vorgebenen Zahlen die passende Mengen an Hundertern, Zehnern und Einern auswählen und parallel dazu zu graphisch dargestellten Mengen die richtige Anzahl an Hundertern, Zehnern und Einern bestimmen.

Kegelrechnen

Mathe: Klasse 1-4 | Mittelstufe Förderschule



Das Programm trainiert die additiven und multiplikativen Operationen im Zahlenraum 6 bis 1000 sowie die Konzentration und Reaktionsfähigkeit.

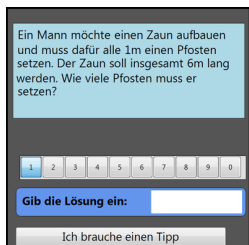
Unterprogramme mit folgenden Inhalten werden angeboten:
- KEGEL +/- im Zahlenraum 6/8/10/20/50/100

- KEGEL 1x1
- KEGEL Auswahl mit eigenem Auswahlmenü bis Zahlenraum 1000

Der Übenende darf durch Druck auf eine Taste Kegel abschießen, nachdem er eine Rechenaufgabe gelöst hat.

Knobelaufgaben

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

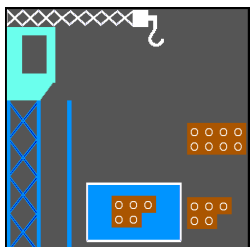


Das Programm trainiert durch Lösen von mathematischen Knobelaufgaben sinnerfassendes Lesen von mathematischen Aufgabenstellungen, sowie logisches Denken, "um-die-Ecke"-Denken und Knobeln.

Rechenfähigkeiten sind dabei kaum erforderlich, in der Regel erfolgen die zielführenden Rechenoperationen im Zahlenraum bis 10 oder bis 100. Die Aufgabenstellung erfolgt meist durch Text, bei einigen Aufgaben durch verdeutlichende Grafiken unterstützt; bei manchen Aufgaben besteht die Aufgabenstellung in der Grafik.

Kranrechnen

Mathe: Klasse 1-2 | Mittelstufe Förderschule



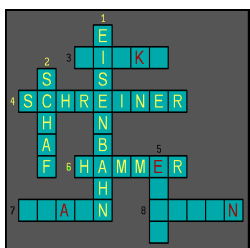
Das Programm trainiert anhand einer Spielhandlung Fähigkeiten aus den folgenden Bereichen:

- Zuordnung Zahlbild/Zahl
- Addition, Subtraktion
- Gemischte Aufgaben
- Multiplikation/Division (Mathe2)

Der Schüler steuert mit Hilfe von Cursor/Maus einen Kran, der die Aufgaben aus einer „Blackbox“ herausangelt und neben die passende Lösung innerhalb von 2 Lösungsreihen ablegt. Der Schüler kann die ihm zu schwierig scheinenden Aufgaben wieder in den Kasten versenken, um erst die Leichtereren zuzuordnen.

Kreuzworträtsel

Deutsch: Klasse 3/4 | Hauptstufe Förderschule

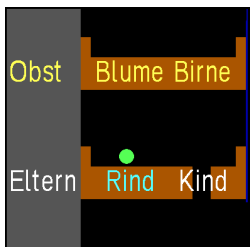


Das Programm trainiert Leseverständnis, Wortschatz, Umgang mit Oberbegriffen und fördert kombinatorisches Denken im sprachlichen Bereich. Zu je 8 Oberbegriffen aus einem dem Schüler angemessenen Sprachbereich müssen Wörter erraten werden. Bei längeren oder

schwierigeren Lösungswörtern sind Hilfsbuchstaben vorgegeben. Erst am Ende des Wortes gibt der Computer eine Rückmeldung über die Richtigkeit der Eingabe. Bei einem Fehler wird als Lösungshilfe eine Wortliste angezeigt.

Kugellesen

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule

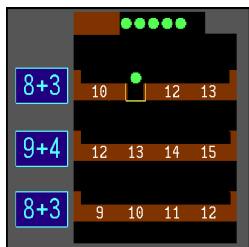


Das Programm trainiert sinnentnehmendes Lesen und Wortschatz. Der Schüler wird aufgefordert, zu einer Frage oder Aussage aus einer 3/4-fachen Lösungsauswahl die richtige Antwort zu suchen. Der Inhalt ist teilweise den Programmen LESETRAINUNG und

BILDLESEN entnommen, die Bedienung entspricht dem Programm KUGELRECHNEN.

Kugelmaschine

Mathe: Klasse 1-2 | Mittelstufe Förderschule



Das Programm dient dem Mechanisieren von Addition und Subtraktion im Zahlenraum 6/8/10, der Zehner-Überschreitung und Unterschreitung, sowie des kleinen Einmaleins. In einer „Kugelmaschine“ müssen Kugeln von oben nach unten jeweils 5 waagerechte Aufgabenfelder

durchlaufen. Jedes Aufgabenfeld besteht aus einem Aufgabenkasten und einem Lösungsbalken mit Auswahlmöglichkeiten. Die Kugel bewegt sich auf dem Lösungsbalken so lange hin und her, bis der Übende die richtige Lösung angeklickt hat und die Kugel durch eine Öffnung in das nächste Aufgabenfeld fällt.

Laut im Wort

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm trainiert die akustische Diskrimination von Lauten. Vorgegeben ist ein Bild, welches für ein Wort steht. Drei Sortierfelder sind beschriftet mit „vorne, Mitte, hinten“. Der Übende wird aufgefordert, herauszuhören, wo ein betreffender Laut im Wort zu hören ist. Beim

Anklicken des richtigen Sortierfeldes wird das Bild dorthin verschoben. Mit F5 / Maus rechts kann die Sprachausgabe des Wortes aufgerufen werden. In 4 Unterprogrammen werden folgende Lautgruppen diskriminiert: A-E-I-O-U | M-R-S-M-F | L-W-P-T-K | B-G-D-Z-Sch

Lesetraining

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule



Dieses 8-teilige Programm trainiert sinnentnehmendes Lesen. Der Schüler wird aufgefordert, zu einer Fragestellung aus einer 2- bis 4-fachen Lösungsauswahl die richtige Antwort zu suchen oder aktiv die Antwort über die Tastatur niederzuschreiben. Die Aufgabenstellung variiert von

Gruppe zu Gruppe, um beim Üben eine flexible Lernhaltung zu erzielen.

Maße+Gewichte

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

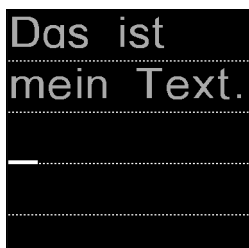


Das Programm veranschaulicht die wesentlichen Einheiten für Längenmaße, Hohlmaße und Gewichte und deren Größenverhältnisse. Die 3 Unterprogramme haben folgende Inhalte: 1. Längenmaße: stellt die Begriffe Kilometer, Meter, Dezimeter, Zentimeter, Millimeter

vor und trainiert deren Lesen, Zeichnen und Umrechnen.
2. Hohlmaße: veranschaulicht Volumenverhältnisse und stellt die Maßwerte hl, l und ml vor.
3. Gewichte: stellt die Begriffe kg, g und t vor und trainiert die Zusammensetzung von verschiedenen Gewichten und die jeweilige Umrechnung.

Minitext

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule

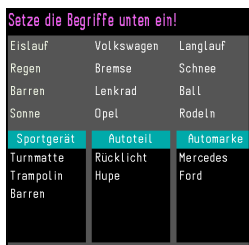


Minitext ist ein Textprogramm mit einfachen Editierfunktionen. Die Schüler können hier ihren eigenen Text schreiben. Der Text kann gespeichert, geladen und in 5 verschiedenen Schriftgrößen auf Bildschirm und Drucker ausgegeben werden. Es können bis zu 6 Bildschirmseiten geschrieben

werden. Beim Schreiben ist der für die Schüler einfachere Überschreibmodus voreingestellt. Das Löschen von Buchstaben kann wie üblich mit Hilfe der Rück- oder Entfernen-Taste erfolgen.

Oberbegriffe

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule



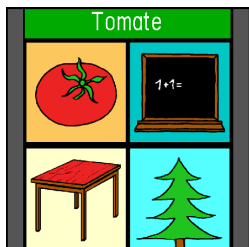
Das Programm trainiert Leseverständnis, Wortschatz und das Zuordnen von Ober- und Unterbegriffen.

Die Übungen bestehen aus folgenden Inhalten:
- Begriffe werden über Maus/Cursortasten in verschiedene Oberbegriff-Listen einsortiert.

- Begriffe werden durch Strichverbindungen ihren Oberbegriffen zugeordnet.

Partnerlesen

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule

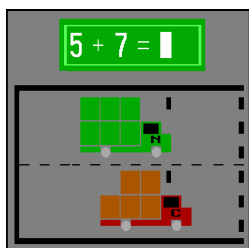


Das Programm trainiert Lesen durch Zuordnung von Wort und Bild. Es basiert auf der gleichen Spielidee wie PARTNERRECHNEN. Der Schüler muss zu einem Wort das zugehörige Lösungsbild bei 4-facher Bildauswahl suchen. Im Tastaturmodus wird mit der Plus/

Rück-Taste ein heller Rahmen zur Lösung bewegt und dann mit ENTER bestätigt. Im Touchmodus wird das Lösungsbild direkt angetippt.

Partnerrechnen

Mathe: Klasse 1-2 | Mittelstufe Förderschule



Das Programm trainiert Addition und Subtraktion im Zahlenraum 10 bis 100. Eine grundsätzliche Beherrschung der Operationen wird vorausgesetzt. Das Programm ist ein Partner-Lernspiel. Zum Programmbeginn wird die Anzahl der Spieler (1/2) eingegeben. Wird die 2 gewählt, dann können 2

Schüler gleichzeitig am Rechner üben. Für den linken Spieler werden die Aufgaben auf der linken Bildschirmhälfte und für den rechten Spieler entsprechend auf der rechten Bildschirmhälfte dargestellt.

Piktogramme

Sachkunde: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

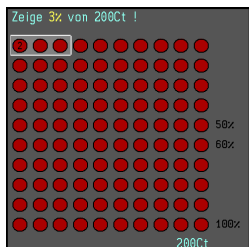


Das Programm dient dem Erlernen der wichtigsten Piktogramme, die im Umfeld der Kinder vorkommen. Gleichzeitig trainiert es Lesen, Leseverständnis und Wortschatz. Im Einzelnen gibt es folgende Übungen:

- Zu Bildern gibt es drei Auswahlantworten.
- Begriffe werden bei Bildern mit drag+drop abgelegt.
- Zu Fragen oder Aussagen werden Bilder gesucht.

Prozentrechnen

Mathe: Klasse 5-6 | Hauptstufe Förderschule



Das Programm dient der Einführung in die Prozentrechnung. Im ersten Unterprogramm werden an Hand der Darstellung am 100er Feld, am Säulendiagramm und am Kreis folgende Prozentsätze veranschaulicht: 10, 20, 25, 33 1/3, 50, 75 und 100%.

Anschließend wird die Berechnung von Prozentwert, Grundwert und Prozentsatz geübt. Hierbei wird keine Formel verwendet, sondern die Lösung mit Hilfe des Dreisatzes erarbeitet. Es kann zwischen einer grafisch gestützten Vorübung oder angewandten Übungen in Form von Textaufgaben gewählt werden.

Rätsel

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule

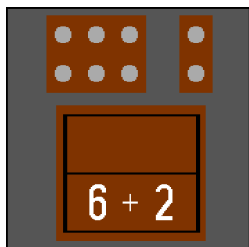


Das Programm trainiert Lesen, Wortschatz und sprachliche Kombinationsfähigkeit. Der Computer erwartet eine Antwort auf eine Quizfrage. Gleichzeitig gibt er die Buchstaben des Lösungswortes in gemischter Reihenfolge an. Der 1. Buchstabe des Buchstabensalats ist hell

markiert. Bei Mausbedienung werden die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge angeklickt. Bei Cursoreingabe wird ein Fenster zum gesuchten Buchstaben bewegt. Die Bestätigung erfolgt durch Cursor-nach-unten. Erst wenn alle Buchstaben nach unten gesetzt sind, erfolgt die Lösungskontrolle.

Rechenmix

Mathe: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule



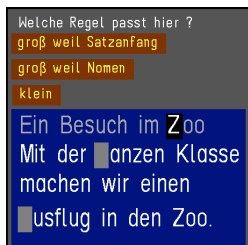
Das Programm trainiert die Rechenfertigkeit der additiven Operationen im Zahlenraum 10/100. Es setzt Grundkenntnisse voraus und verzichtet auf Mengendarstellungen. Es werden 3 Unterprogramme angeboten:
RECHENMIX Zahlenraum 10 |
RECHENMIX Zahlenraum 20 |

RECHENMIX 1 X 1

Der Schüler soll innerhalb einer additiven Gleichung bei 2 gegebenen Elementen das fehlende 3. Element ermitteln (Summe/Ergänzung). Bei den 1x1-Aufgaben kann das fehlende Element sowohl ein Produkt als auch ein Quotient sein.

Rechtschreiben

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



Dieses Programm trainiert Rechtschreiben auf der Basis von Fehlerschwerpunkten. Nach dem Programmstart bietet ein Menü 22 Fehlerschwerpunkte zur Auswahl. Die kritischen Wörter/Laute werden in vier verschiedenen Übungsformen eingepreßt und eingeübt. Bei dem Schwerpunkt

Großschreibung wird anhand eines zusammenhängenden Textes die Aufmerksamkeit des Schülers für Nomen und Satzanfänge trainiert. Bei allen anderen Schwerpunkten ist jedes zu übende Wort in einen isolierten Satz eingebettet, der das Wort in einen sinnvollen Zusammenhang stellt.

Reimwörter

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm dient dem Training des sinnentnehmenden Lesens. Dem Schüler werden vier Bilder dargestellt. Dazu erscheint eine Fragestellung auf dem Bildschirm. Beispiel: „Was reimt sich auf Liege.“ Die Aufgabenstellung liegt nun darin, aus den vier Bildern die sinnvoll richtige Antwort

auszuwählen (im Beispiel: Ziege).

Römische Zahlen

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



Das Programm trainiert das Lesen der römischen Zahlen. Zur Übung im Zahlenbereich 1-12 dient eine Uhr mit römischen Zahlen. Die Uhrzeiten werden aus den Zeichen X, L, I zusammengesetzt. Im 2. Teil werden zu den römischen die arabischen Zahlen gesucht. Aus Altersangaben werden die Zeichen

C und L entwickelt. Die Jahreszahl MDCCCLII dient zur Ableitung der Zeichen M und D. Anschließend erfolgt die Zuordnung von arabischen und römischen Jahreszahlen.

Satzbau

Deutsch: Klasse 3/4 | Hauptstufe Förderschule

Banane	das	schwer	ist
Feuer	die	hoch	ist
Hammer	der	krumm	ist
Haus	das	heiß	ist
Baue einen Aussagesatz!			
Das Haus ist hoch.			
<input type="checkbox"/>			

Die Programmserie trainiert Lese- und Sprachverständnis, Grammatik und Wortschatz. Aus vorgegebenen Satzteilen soll ein vollständiger Aussage- bzw. Fragesatz zusammengestellt werden. Je nach getroffener Vorwahl beim Programmstart erfolgt dies entweder mit Hilfe der Maus oder mittels der Pfeiltasten und ENTER. Bei falscher Auswahl flimmert der Bildschirmrand und es wird eine differenzierte Fehlermeldung ausgegeben.

Satzglieder

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

Was tut der Frisör ?		
Das Kind	liest	ein Buch
Das Baby	trinkt	die Milch
Der Frisör schneidet die Haare		
Das Kind	liest	ein Buch
Das Baby	trinkt	die Milch
Satzgegenstand	Satzaussage	Satzergänzung

Dieses Programm trainiert das Erkennen folgender Satzglieder: Subjekt, Prädikat, Dativ-, Akkusativ-Objekt und adverbiale Bestimmungen des Ortes und der Zeit. Die Schüler sollen aus vorgegebenen Wörtern möglichst lustige Sätze bilden. Durch Fragestellungen werden sie an das

Bestimmen der Satzglieder herangeführt und müssen zu vorgegebenen Sätzen die fehlenden Satzglieder aus einer Liste suchen. In weiteren Übungen bilden sie durch Umstellen von Satzgliedern neue Sätze und üben in verschiedenen Formen die Bestimmung von Subjekt, Prädikat und Objekt.

Satzmuster

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm dient dem Training des sinnentnehmenden Lesens. Dem Schüler werden vier Begriffe bildlich dargestellt. Dazu erscheint ein Aussagesatz auf dem Bildschirm. Der Schüler muss nun aus den Bildern den richtigen Begriff auswählen. In den schwierigeren Übungen fehlt in

dem Aussagesatz das entscheidende Wort und muss von den Schülern durch Anklicken des sinnvollen Bildes ergänzt werden.

Schlussrechnen

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

Setze die Zahlenwerte ein!

Was kostet m Stoff,
wenn m Stoff € kosten?

m Stoff	€
1	40
	?

Das Programm vermittelt das Verständnis von Zweisatz- und Dreisatzaufgaben. Bei Textaufgaben sollen Frage- und Aussagesätze bestimmt werden. Werte einer Zuordnungstabelle sollen in die Lücken des Aufgabentextes gesetzt werden. Wenn-dann - Sätze sollen ergänzt

und die zugehörigen Rechenoperationen geschrieben werden. Dreisatzaufgaben werden an Hand eines Diagramms gelöst. Schwierige Schlussrechnungen können mit Hilfe eines simulierten Taschenrechners gelöst werden.

Schriftl. Rechnen

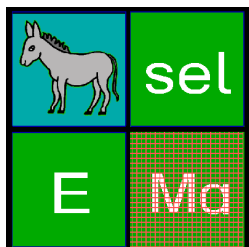
Mathe: Klasse 3/4 | Hauptstufe Förderschule

1 2 1
+ 3 4 7

Das Programm trainiert die schriftlichen Rechenverfahren. Hierbei werden Unterprogramme mit folgenden Inhalten angeboten:
Addition
Subtraktion
Multiplikation
Division

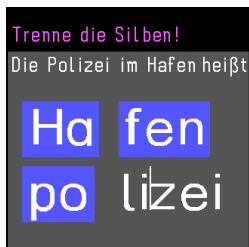
Silbenlesen

Deutsch: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm trainiert die Lesefertigkeit aller bisher geübten Laute und Lautverbindungen auf der Basis von 2-silbigen Wörtern. Zu Beginn wird zu einer Ansilbe aus einer 4-fachen Bildserie das zugehörige Bild ausgewählt. Danach sucht man zu einem Bild die entsprechende Anfangssilbe

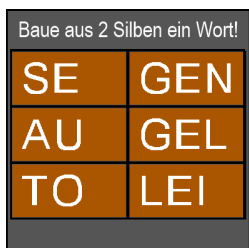
bzw. Endsilbe aus einer 4-fachen Auswahl. Als nächstes müssen zu einem Bild die passenden An- und Endsilben gesucht werden. Die letzte Übung ist ein Memory, in dem Kombinationen von Bild, Ansilbe und Endsilbe zu suchen sind.



In 6 Unterprogrammen wird das Zerlegen und Zusammensetzen von max. 6-silbigen Wörtern trainiert. Zunächst soll ein langes Wort in seine Silbenteile zerlegt werden. Nach dem Zerlegen von 3 Wörtern wandern sämtliche Silbenteile in das untere Feld, um dann wieder zu Wörtern zusammengesetzt zu

werden. In einer zweiten Übungsform wird dem Schüler ein Silbenfeld, bestehend aus den Silbenteilen von 6 Wörtern, dargestellt. Diese Silbenteile werden zum Aufbau von 6 Wörtern verwendet. Ein zum jeweiligen Wortfeld gehörender Kommentar gibt an, wie das gesuchte Wort heißt.

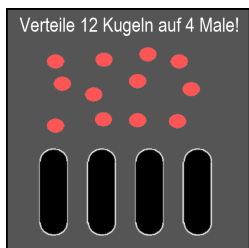
Silbenwörter



Das Programm trainiert Lesen, Wortschatz und insbesondere sprachliche Kombinationsfähigkeit. Aus 12 vorgegebenen Silben soll der Übende möglichst viele zweisilbige Wörter aller Wortarten zusammensetzen. Die gebildeten Wörter werden in einer Liste abgelegt. Bei falscher Auswahl

oder bei einer Wortwiederholung wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben und die Silben müssen gelöscht und neu gesetzt werden. Schafft der Übende 8/10 oder sogar 12 Aufgaben mit max. 1 Fehler, dann erhält er ein entsprechendes Lob.

Teilen Einführung



Das Programm verdeutlicht die Operation des Teilens als ein Verteilen oder Aufteilen von Mengen. Die Einführung geschieht durch das Aufteilen von Kugeln an Kinder. Danach wird nicht mehr auf Kinder, sondern auf senkrechte Male verteilt. Den Schülern wird außerdem ein strukturiertes Kugel-

Mengenbild vorgegeben, aus dem die Kugeln auf Male mit einer vorgegebenen Menge aufgeteilt werden sollen. In einer weiteren Aufgabenstellung werden Mengenfelder gezeigt, die in Male gegliedert sind. Hiervon muss das der jeweiligen Aufgabe entsprechende Feld ausgewählt werden.

Text+Fragen

Mathe: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

Im kleinen Städtchen Bocksheide schlug einmal ein Wanderzirkus seine Zelte auf. Schon eine Woche vorher hatte er durch Plakate lauter Welt-Sensationen angekündigt: Elli, die Schlangenfrau, Eddi, den Schwertschlucker, Selim, den Tigerbändiger und die zwei stärksten Männer der Welt, die in einem Boxkampf ihre Kräfte zeigten.

Wer war Eddi?

Wie hieß der Tigerbändiger?

Das Programm trainiert sinnerfassendes Lesen anhand von verschiedenen Arbeitstexten. Zu einem zweiseitigen Text werden dem Schüler Sinnfragen gestellt, die durch Mausklick in der betr. Textzeile zu beantworten sind. In der Voreinstellung Grundschul-Menü kann man den Level

einstellen. Im Förderschul-Menü ist der leichte Level voreingestellt. Im leichten Level beziehen sich die ersten 7 Fragen auf die linke und die nächsten 7 Fragen auf die rechte Textspalte. Im schweren Level auf den gesamten Text. Bei Hilfeaufruf oder bei Fehlern wird die betreffende Textzeile markiert.

Textaufgaben

Mathe: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule

Elke hat 24 Kugeln.
Beim Spiel gewinnt sie 6 Kugeln.
Wie viele Kugeln hat sie dann?

Wie heißt die Aufgabe?

6 + 24

24 - 6

6 - 24

24 + 6

Das Programm vermittelt Strategien zum Auffinden der Zieloperation bei Textaufgaben. Es können folgende Unterprogramme aufgerufen werden: Textaufgaben Vorübung
Textaufgaben 1 +-
Textaufgaben 2 *:
Textaufgaben 3 +-*:

Textaufgaben 4 +-*:

Die Anforderungen an Kopfrechenleistungen sind niedrig gehalten, dennoch besteht im Programm die Möglichkeit, die Lösung durch Eingabe der Gleichung in einen simulierten Taschenrechner zu erreichen.

Textergänzen

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

2) Eine kleine Erfrischung
Einmal wollte der Landesherr, der Herzog von Köthen, seinen Untertanen in Schilda einen Besuch abstatten.

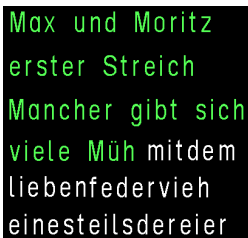
und seine Begleiter, und ergriffen die Flucht. einen Besuch abstatten. Die Feuerwehrleute

Das Programm trainiert sinnerfassendes Lesen beim Aufgliedern von Texten in Satzteile und Sinnblöcke. Beim Programmstart wird ein Arbeitstext ausgewählt. Der erste Satz oder Satzteil dieses Textes wird angezeigt und aus einem Auswahlmenü soll der

nachfolgende Teil gesucht werden. Dadurch wird schrittweise der gesamte Text aufgebaut. Bei fehlerhafter Auswahl wird als Hilfe ein größerer Textausschnitt markiert, innerhalb dessen sich die Lösung befindet.

Textgliedern

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule



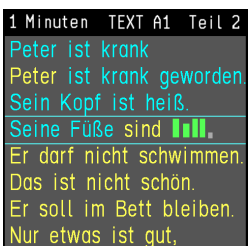
Max und Moritz
erster Streich
Mancher gibt sich
viele Mühe mit dem
lieben Federvieh
einesteils dereier

Dieses Programm fördert die optische Erfassung von Wortgestalten und trainiert damit Lesen und Rechtschreibung. Der Schüler hat die Aufgabe, die Wörter eines zusammenhängenden Textes durch Leerzeichen voneinander zu trennen. Ein Trennpfeil wird mit Cursor-rechts/

links bewegt und die Position mit ENTER oder Cursor-runter bestätigt. Bei gewählter Mausbedienung wird der Mauszeiger zwischen die zu trennenden Buchstaben gesetzt und mit Klick bestätigt.

Textschreiben

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



1 Minuten TEXT A1 Teil 2
Peter ist krank
Peter ist krank geworden.
Sein Kopf ist heiß.
Seine Füße sind IIII.
Er darf nicht schwimmen.
Das ist nicht schön.
Er soll im Bett bleiben.
Nur etwas ist gut,

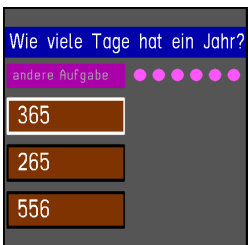
Das Programm trainiert das Nachschreiben von Texten und der dabei auftretenden fehlerhaften Wörter.

Der Arbeitstext besteht in der Regel aus 2 Blöcken. Der erste Block besteht aus den schwierigen Wörtern des Textes. Der zweite Block

beinhaltet den Text. Das Nachschreiben erfolgt zeilenweise. Bei Eingabe des 1. Buchstabens werden anstelle der Textzeile die Ober- und Unterlängen der Wörter als grüne und die Satzzeichen als graue Säulen dargestellt. Das Programm kontrolliert die Richtigkeit der Tastatureingaben erst nach der Eingabe der Leertaste.

Tutor

Sachkund Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule



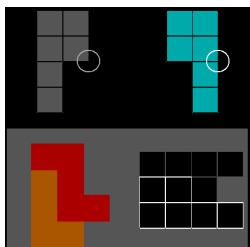
Wie viele Tage hat ein Jahr?
andere Aufgabe ●●●●●
365
265
556

Eine mit TUTOR erzeugte Übung ist in max. 5 Übungsdurchgänge mit max. 20 Aufgaben gegliedert. Für die Lerninteraktion sind zwei Verfahren möglich: Auswahl (multiple-choice) oder Aktiv-Antwort. Beim Auswahlverfahren sind 2 bis 4 Lösungen möglich. Beim Aktiv-Antwortverfahren

können in der Aufgabenstellung mehrere Lösungswörter als Hilfe angegeben werden. Das Programm stellt diese auf dem Bildschirm farbig hervorgehoben dar. Die geforderte Antwort muss über die Tastatur eingegeben werden.

Ubongo

Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm trainiert optische Diskrimination und strategisches Denken durch Erfassung geometrischer Strukturen. In der oberen Bildschirmhälfte befinden sich geometrische Figuren, bestehend aus Quadraten, die auf untere geometrische Felder gelegt werden sollen. Die Figuren können durch Mausklick in einem Kreisfeld um die eigene Achse gedreht werden. Das Bewegen der Figur geschieht mit Drag+Drop, wenn der Mauszeiger die Figur außerhalb des Kreises berührt.

Uhr

Mathe: Klasse 3/4 | Hauptstufe Förderschule

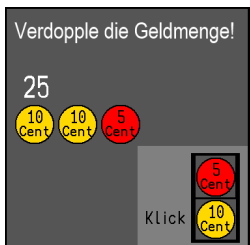


Das Programm trainiert in vier Unterprogrammen das Lesen von Uhrzeiten:

1. Tageszeiten: übt die vollen Stunden von 1 bis 24 Uhr.
2. NACH und VOR: übt die unterschiedliche Stellung des Minutenzeigers nach bzw. vor einer vollen Stunde.
3. VIERTEL und HALB: trainiert die Begriffe Viertel vor, Viertel nach und halb.
4. Digitaluhr: trainiert das Lesen der Digitaluhr. Es setzt die Bearbeitung der vorigen Unterprogramme voraus.

Verdoppeln

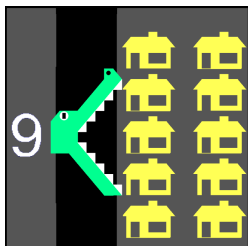
Mathe: Klasse 1-2 | Mittelstufe Förderschule



Das Programm trainiert im Zahlenraum 10/20/100 das Verdoppeln und Halbieren von Mengen. Die Aufgaben erfolgen im schweren Level ohne Veranschaulichung. Die Lösungen werden mit der Zahlentastatur eingegeben. Bei richtiger Eingabe wird ein Auto mit der Aufgabe zu einem Behälter bewegt, in den die Aufgaben abgeladen werden. Bei der Wahl des leichten Level veranschaulichen Mengenbilder die Operationen: Kugeln im ZR 10, Quader im ZR 20 und 10 Cent-Münzen im ZR 100.

Vergleichen

Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm trainiert im Zahlenraum bis 4/6/8/10 den Vergleich von Mengen oder Zahlen und übt die Operationszeichen $<$ $=$ $>$. Die Zeichen $<$ $>$ werden abgeleitet von dem geöffneten Rachen eines Krokodils, welches immer die größere von 2 Mengen fressen will. Das Krokodil soll so

gedreht werden, dass der geöffnete Rachen zum Feld mit der größeren Menge zeigt. Später werden die Vergleichszeichen $<$ $=$ $>$ zwischen den Feldern aktiviert. Außerdem ist von zwei Mengenfeldern, das rechte Feld so zu verändern, dass die Menge der des linken Feldes entspricht.

Verkehrszeichen

Sachkunde: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

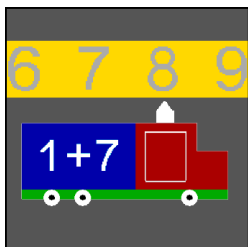


Das Programm dient dem Erlernen ausgewählter Verkehrszeichen für junge Verkehrsteilnehmer und gliedert sich in 5 Übungsgruppen mit den folgenden Inhalten: 1. Fünf Arten von Verkehrszeichen | 2. Vorfahrtzeichen | 3. Gefahrzeichen | 4. Verbot- und Hinweiszeichen | 5. Gebotzeichen

Übungsgruppe 1 veranschaulicht die Systematik der Verkehrszeichen. Die fünf Arten sind nach Farbe und Form zu differenzieren. Die Übungen 2 bis 5 fragen die Bedeutung der jeweiligen Zeichen ab. Für jede Aufgabe gibt es eine einzeilige Beschreibung, zu welcher das passende Verkehrszeichen ausgewählt werden muss.

Weiterzählen

Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule

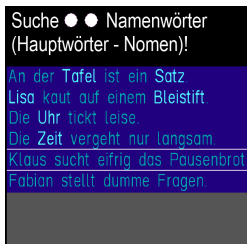


Das Programm vermittelt die Einsicht in einen Rechenvorteil beim Addieren, der darin besteht, dass man die größere Teilmenge als Ausgangspunkt der Zahlenreihe nimmt und von dort der Größe der Restmenge entsprechend weiterzählt. Es gibt vier Unterprogramme:

WEITERZÄHLEN führt anhand von Münzen in die Technik des Weiterzählens ein. TEMPO PLUS wendet diese Technik an Zifferngleichungen an. Bei PLUS-MINUS wird die Lösung an einer Zahlenreihe auf- und abschreitend gesucht. Bei TEMPO PLUS-MINUS erfolgt die Mechanisierung.

Wortarten

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

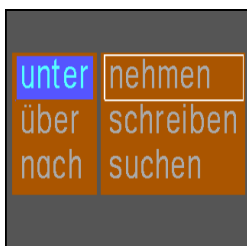


Dieses Programm trainiert das Erkennen der Wortarten: Hauptwort und Begleiter | Tätigkeitswort | Eigenschaftswort. Die Übungen erfolgen an Hand einer fortlaufenden Geschichte. Nacheinander müssen im gezeigten Satz zunächst alle Nomen und Artikel, dann Verben und

abschließend Adjektive gesucht und angeklickt werden. Danach müssen die Wortarten angeklickt und in die jeweils dazu gehörigen Spalten einsortiert werden. In der letzten Übung müssen zum gezeigten Satz die jeweils passenden Begriffe den Nomen/Artikeln/Verben/Adjektiven zugeordnet werden.

Wortbausteine

Deutsch: Klasse 3/4 | Hauptstufe Förderschule



Das Programm trainiert Lesefähigkeit, Wortschatz und Grammatik. Ein Unterprogramm befasst sich mit Verben, ein weiteres mit Adjektiven. Die Bausteine bestehen aus Vorsilben, Stammverben, Endsilben u. Nomen. In vielerlei Übungen werden Wörter/Satzlücken aus

Bausteinen zusammen gesetzt.

Wortdiktat

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule

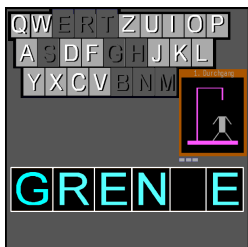


Das Programm trainiert die Rechtschreibung einzelner Wörter im Anschluss an den Leselernprozess. Jedes Übungswort wird als Bild dargestellt und muss vollständig nachgeschrieben werden. Richtige Eingaben werden akzeptiert und im roten Feld dargestellt. Falsche Eingaben

werden mit einem Bildschirmflimmern quittiert und die Restbuchstaben des Wortes werden bis zur nächsten Eingabe angezeigt. Als Bestätigung für richtig geschriebene Wörter erscheint auf dem unteren Bildschirmrand ein grünes Männchen.

Wörterraten

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

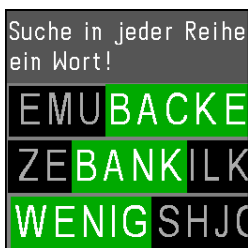


Das Programm WÖRTERRATEN ist eine Version eines alten Lernspiels HANGMAN. Es trainiert Lesen, Wortschatz und sprachl. Kombinationsfähigkeit. Die Aufgabe besteht darin, durch Eingabe von Buchstaben ein Wort zu erraten. Gehört der eingegebene Buchstabe nicht zum Wort, so

flimmert der Bildschirmrand und das Duschmännchen wird schrittweise aufgebaut. Nach 8 falschen Eingaben ist das Duschmännchen komplett und der Spieler bekommt auf seiner Liste ein Minus. Das Spiel besteht aus 3 Durchgängen mit je 5 zu erratenden Wörtern.

Wörtersuchen

Deutsch: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule



Diese 5-teilige Serie trainiert die optische Erfassung von Wortbildern und fördert damit Lesen und Rechtschreibung. In Buchstabenreihen ist jeweils ein Wort versteckt, welches gesucht werden soll. Bei falscher Eingabe wird der Anfangsbuchstabe rechts

angezeigt, anschließend muss gelöscht werden. Dies geschieht durch Verschieben der Markierung nach links. Die Wörter werden in eine zufällig gebildete Buchstabenfolge gesetzt.

Wortfelder

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

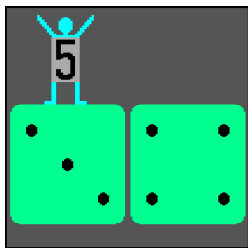


Das Programm trainiert in 2 Unterprogrammen sinnentnehmendes Lesen und Wortschatz. Bei Wortfeldübungen muss für eine Sprachsituation das passende Verb gefunden werden. Das Programm läuft wahlweise als Langzeit- (zwei Sitzungen) oder als Kurzzeit-Übung (eine Sitzung).

Die zu einem Wortfeld gehörenden Verben werden gesucht. Danach werden sie wieder in die Satzlücken gesetzt. Anschließend sind in die Satzlücken zwei inhaltlich ähnliche Verben einzutragen. Zum Schluss werden die geübten Verben in eine Wortfeldliste einsortiert.

Würfel

Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



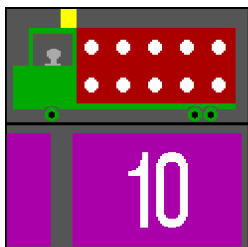
Das Programm trainiert im Zahlenraum zwischen 3 und 6 die Zuordnung von Würfelmenge und Zahl. Der Schüler muss ein Würfel-/Zahlenmännchen in einer Reihe von 5 großen Würfeln richtig zuordnen und umgekehrt.

Weiterhin muss das Zahlenmännchen aus einer Auswahl

von zehn Würfeln jeweils dreimal die gleiche Menge suchen. Danach soll das Männchen innerhalb einer Feldreihe so viele Schritte machen, wie der gezeigte Würfel Augen hat. Abschließend soll ein mit einer Ziffer versehener Lastwagen das entsprechende von oben herabfallende Würfelbild auffangen und einladen.

Zahlbild

Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule

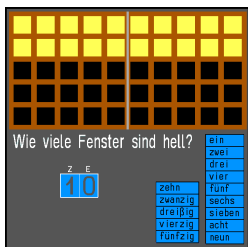


Das Programm trainiert im Zahlenraum bis 4/6/8/10 die simultane Erfassung des Born'schen Zahlbildes und die Zuordnung des Zahlbildes zur Ziffer. Mit verschiedenen graphischen Mitteln soll der Schüler bestimmte Mengen zusammen setzen. Dies geschieht

zum Beispiel durch das Beladen eines Lasters mit Kugeln/Würfeln, ein Ziffernmännchen, das über ein Feld mit 2 x 3 Zahlbildern bewegt werden muss oder ein Feld mit verschiedenen Zahlbildmengen, aus dem alle Zahlbilder einer bestimmten Punktmenge markiert werden sollen.

Zahlenhaus

Mathe: Klasse 1-2 | Mittelstufe Förderschule

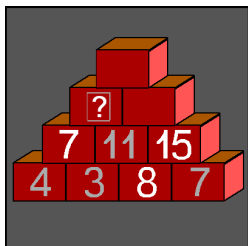


Das Programm vermittelt Einsicht in den dekadischen Aufbau unseres Zahlensystems, in die Unterscheidung von Ordinal- und Kardinalzahl und trainiert das Lesen von Zahlenamen. Als Anschauung dient ein in Zehnerreihen von oben nach unten aufbauendes Zahlenfeld als Fenster

eines Hauses. So sollen die Schüler im Zahlenhaus eine Anzahl von Fenster nach und nach hell machen (kardinaler Aspekt). Anschließend sollen bestimmte Einzelfenster hell gemacht werden (ordinaler Aspekt). Außerdem ist die Anzahl von den beleuchteten Fenster vom Schüler festzustellen.

Zahlenmauer

Mathe: Klasse 1-2 | Mittelstufe Förderschule

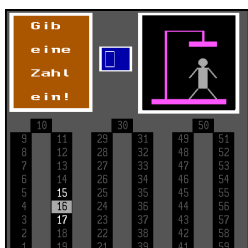


Das Programm trainiert die Rechenfertigkeit der additiven Operationen im Zahlenraum 20/50 und mathematisch operatives Denken. Eine Zahlenmauer ist so aufgebaut, dass auf zwei benachbarte Steine ein Deckstein gesetzt wird, in welchen die Summe dieser beiden Steine

einzutragen ist. Die Lösungszahl ist aus dem unteren Zahlenfeld anzuklicken und auf die Lösungsposition zu schieben. Im Zahlenraum 20 besteht die Zahlenmauer aus 3 Schichten mit 3 Steinen in der untersten Schicht. Im Zahlenraum 50 gibt es 4 Schichten mit 4 Steinen.

Zahlenraten

Mathe: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule

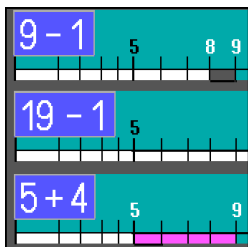


Dieses Programm ist eine Version des Lernspiels 'HANGMAN'. Das Programm dient der Festigung des ordinalen Zahlbegriffs im Zahlenraum bis 100 und der Entwicklung von Lösungsstrategien. Die Schüler sollen eine Zahl erraten, die der Computer durch seinen

Zufallsgenerator ausgewählt hat. Das Programm zeigt grafisch an, ob die Eingabezahl größer, kleiner oder gleich der gesuchten Zahl ist. Erreichen sie die Lösung mit 8 Versuchen nicht, so werden sie im Spiel unter der Dusche nass gemacht und bekommen auf ihrer Liste ein Minus.

Zahlenraum 20

Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Das Programm trainiert die Mengenerfassung im Zahlenraum bis 20. Es besteht aus 3

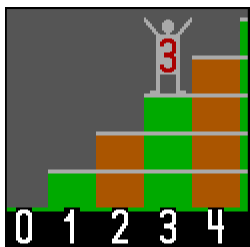
Unterprogrammen:
1. ZR 20 Zahlbild | 2. ZR 20 Zahlenstrahl | 3. ZR 20 Plus Minus

In den ersten beiden Unterprogrammen wird die

Zuordnung Menge-Zahl am Zahlbild und am Zahlenstrahl geübt. Im 3. Unterprogramm werden Additions- und Subtraktionsaufgaben veranschaulicht. Das Verständnis der Analogie zwischen 1. und 2. Zehner wird durch entsprechende Aufgabenfolgen gefördert.

Zahlenreihe

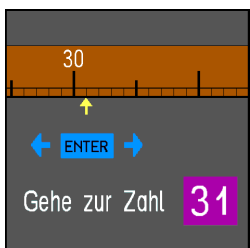
Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Die Programmserie trainiert die ordinale Zahlerfassung im Zahlenraum 4/6/8/10. Die Übungen sind eingebunden in eine Spielsituation, in welchem ein "Zahlenmännchen" mit Hilfe der Cursor-Tasten gesteuert wird. Senkrechte Säulen werden nach Zahlenanweisung aufgebaut und zu einer ansteigenden Treppe zusammengesetzt. Das Zahlenmännchen soll nach der Ziffernanweisung im Bauch auf die entsprechende Mengensäule platziert werden. Später werden die Zahlenreihen mit Lücken dargestellt. Am Bildschirmrand erscheinen Zahlen und müssen vom Männchen in die Lücken verteilt werden.

Zahlenstrahl

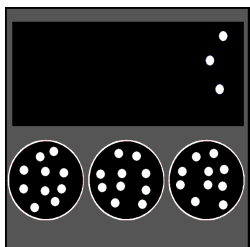
Mathe: Klasse 1-4 | Mittel-/Hauptstufe Förderschule



Das Programm trainiert die ordinale Zahlerfassung im Zahlenraum 30/50/100/1000 anhand eines Zahlenstrahls, der als teilbezahlte Messlatte dargestellt. Zu Beginn wird der Übende aufgefordert, einen Pfeil mit Hilfe der Cursor-Tasten zu einer Zehner- bzw. Einer-Position auf dem Zahlenstrahl zu bewegen. Danach soll das Ergebnis einer Additionsaufgabe direkt am Zahlenstrahl gesucht werden. Außerdem bekommen die Schüler die Aufgabe, eine mit dem Pfeil angezeigte Position als Zahl einzugeben.

Zehner bündeln

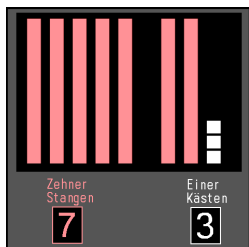
Mathe: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule



Das Programm trainiert die Erfassung des dekadischen Zahlensystems durch Bündelung von 10-er Elementen. In der ersten Übung wird eine Nagelreihe durch Abzählen in Zehnerbündel und restliche Einzelne gegliedert. Die Anzahl der Bündel und der Rest werden vom Computer in die Stellentafel übertragen. Danach muss der Schüler selbst für vorgegebene Mengen die jeweilige Anzahl der Zehner und Einer in die Tabelle eintragen. Zum Schluss soll nach Anweisung eine bestimmte Anzahl von Zehner- und Einer-Symbolen angeklickt und im Feld aufgebaut werden.

Zehner-Einer

Mathe: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule

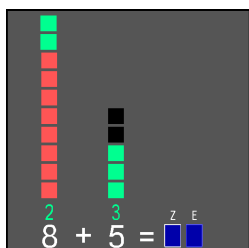


Das Programm trainiert Mengenauffassung, sowie Lesen und Schreiben der Zahlbenennungen im ZR 100. Die EINER werden graphisch als weiße Quadrate, senkrecht aufbauend und die ZEHNER als rote, senkrechte Säulen, waagerecht aufbauend dargestellt.

Die Schüler müssen zu vorgegeben Mengen den richtigen Zahlenamen aus einer Liste wählen. Später soll aus 3 Feldern das richtige Mengenbild gewählt werden. Weiterhin müssen die Schüler eine vorgegebene Menge selbst aus Zehnern und Einern grafisch aufgebauten.

Zehnerübergang

Mathe: Klasse 2 | Mittelstufe Förderschule



Das Programm trainiert den Bereich des Zehnerübergangs mit Vorübung und Übungen zur Zehnerüberschreitung und -unterschreitung. Das Programm vermittelt Lösungsstrategien, die durch Mengendarstellung und Simulation von Operationen einsichtig gemacht werden:

- 1) Ermittlung der Zehnerergänzung des 1. Summanden
- 2) Zerlegung des 2. Summanden in Zehnerergänzung und Rest
- 3) Bestimmung der Summe als Zehner und Rest

Zeitformen

Deutsch: Klasse 3-6 | Hauptstufe Förderschule

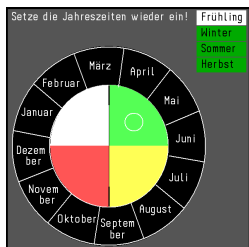
Suche die Gegenwarts-Form von spülen!	
Vergangenheit Präteritum	Gegenwart Präsens
er kochte er schlief er heizte er schrieb er fuhr er spülte	er kocht er schläft er heizt
er kochte er schlief er heizte er schrieb er fuhr er spülte	er kocht er schläft er heizt

Dieses Programm trainiert das Erkennen der Zeitformen Präteritum, Perfekt, Präsens und Futur. In Sätzen, die mit Früher/ Heute beginnen, werden die zeitbestimmenden Verben gesucht und später wieder in die Satzlücken eingesetzt. Präteritum und Perfekt werden als zwei

unterschiedliche Formen der Vergangenheit anhand von Beispielen erläutert. In 8 Sätzen sollen die Zeitformbestimmenden Verben gefunden und nach Anweisung markiert werden. Als weitere Übung wird die Zeitform einer Schelmengeschichte verändert.

Zeitmaße

Mathe: Klasse 3/4 | Mittelstufe Förderschule



Das Programm veranschaulicht die wichtigsten Einheiten der Zeitmessung und deren Größenverhältnisse.

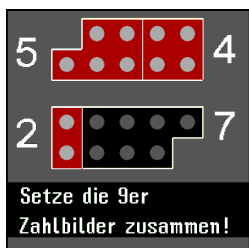
Es gibt 2 Unterprogramme: 1. Jahr - Monat - Woche - Tag | 2. Tag - Stunde - Minute - Sekunde

Im Jahreskreis werden Jahreszeiten und Monate eingeübt. Die Tage im

Monat werden am „Knöcheltrick“ gezeigt. Am Tagesband wird Tageszeit und Uhrzeit geübt. An einer Uhr mit aktiven Zeigern werden die Größenverhältnisse von Stunde, Minute und Sekunde gezeigt. Zeitwerte werden in einer Stellentafel eingetragen und umgerechnet.

Zerlegen

Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



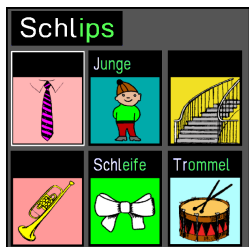
Das Programm trainiert das Zerlegen von Mengen im Zahlenraum bis 10. Zunächst wird eine Menge in zwei Teilmengen zerlegt und wieder

zusammengesetzt. Danach ist der Bildschirm mit unterschiedlich großen Zahlbildern gefüllt, wovon zwei Zahlbilder gewählt werden

sollen, deren Summe die gesuchte Gesamtmenge ergeben. Außerdem soll zu einer vorgegebenen Teilmenge aus einem Ziffernfeld die Ergänzungsmenge gesucht werden. Zuletzt werden in einem Memory Ziffernpaare gesucht, die zusammen die gewünschte Menge ergeben.

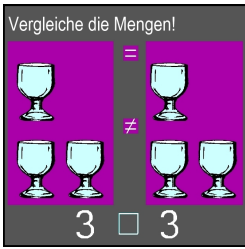
Zweitlesen

Mathe: Klasse 1 | Unterstufe Förderschule



Dieses Programm trainiert seltene Laute und schwierige Lautverbindungen. Zu einem Wort wird zunächst aus einem Bildfeld das zugehörige Bild ausgewählt. In einem zweiten Durchgang wird umgekehrt zu jedem markierten Bild das zugehörige Wort ausgewählt. Anschließend fehlen

den Wörtern Wortanfänge bzw. Lautverbindungen. Diese müssen wieder eingefügt werden. Außerdem muss zu gezeigten Bildern der passende Wortanfang bzw. dem im Wort vorkommende Laut zugeordnet und Übungswörter anhand von möglichst wenigen Buchstaben erkannt werden.



In 2 Unterprogrammen führt das Programm im ZR 6/10 schrittweise in das Verständnis von Zifferngleichungen ein. Die Gleichungsmengen werden durch Bild- oder Kugelelemente veranschaulicht. Zwei Mengen werden verglichen und die Zeichen gleich/ungleich gesetzt. Eine

Menge wird vermehrt oder vermindert, bis Gleichheit erreicht ist. Nach einer vorgegebenen Zifferngleichung werden in 2 Feldern die Mengen schrittweise auf- oder abgebaut. Eine Gleichung wird in 2 Mengenfeldern dargestellt. Die zugehörige Zifferngleichung soll aufgeschrieben werden.

Meik Stoll
BUDENBERG
Software-Vertrieb
Dienheimer Pfad 61
D-61169 Friedberg



Telefon

0700 - 28 33 62 37

(0700 - BUDENBERG)

12 ct/min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom,

aus Mobilfunknetzen ggf. teurer

Alternativ 06031-6920180

Mo-Fr 8.30-13.30 Uhr

Mo-Do 14.30-16.30 Uhr

Fax

06031-6920185

Bei Problemen mit dem Verbindungsaufbau aus dem Ausland:

Tel +49 6031 692 0180

Fax +49 6031 692 0185

eMail

Bei Bestellungen:

vertrieb@budenberg.de

Bei techn. Fragen:

hotline@budenberg.de

Bei didakt. Fragen:

autor@budenberg.de

Internet

www.budenberg.de

Online bestellen

www.budenberg-shop.de