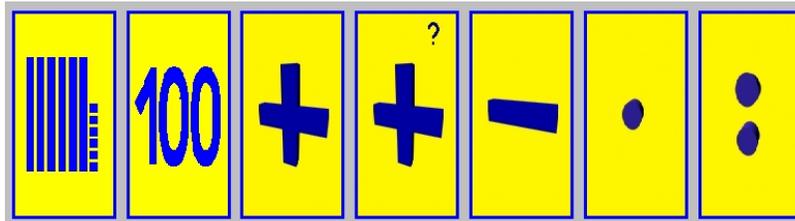


1. Über Grundrechenmeister 1-2-3-4



1.1. Kurzbeschreibung

Autor der 4 Programme: Christian Widtmann

Programmkurzinfo

- ❖ Wie schon der Name sagt: Die Serie der vier Grundrechenmeisterprogramme hat es sich zum Ziel gesetzt, die Schwerpunkte der Rechenoperationen und den Zahlbegriff auf den vier Schulstufen der Volksschule zu vermitteln.
- ❖ Die Programme sind aber auch in der Sonderschule und in der Sonderpädagogik einsetzbar.
- ❖ Kleine aufbauende Lernschritte sollen das Erreichen des Lehrzieles ermöglichen.
- ❖ Multiuserfunktion: Für jedes Kind wird eine eigene Übungsdatei angelegt - beliebig viele SchülerInnen können auf einem PC gespeichert werden
- ❖ Geübt werden kann in 3 Lernmodi: Aufwärmen, Training und Meister.
- ❖ In den Modi Aufwärmen und Training wird bei Grundrechenmeister 1 und 2 bei einigen Lehrzielen Hilfestellung bei Fehlern gegeben.
- ❖ Die Anzahl der Rechnungen kann auf 5/10/15/20 eingestellt werden.
- ❖ Im Modus Meister erhalten die SchülerInnen in jeder Stufe einen Puzzleteil. So setzt sich ein Bild Schritt für Schritt zusammen.
- ❖ Weitere Features: Protokollausdruck, individuelle Einstellmöglichkeiten für LehrerInnen und Eltern, insgesamt 151 ausdrückbare Kopiervorlagen (1.Klasse 30 - 2.Klasse 43 - 3.Klasse 44 - 4.Klasse 34) zu jeder Stufe.
- ❖ Die vorhandenen Puzzles können ausgetauscht werden und mit dem mitgelieferten Puzzlegenerator automatisch in Sekundenschnelle erstellt werden.
- ❖ Die SchülerInnen können ihre persönliche Übungsdatei auf Diskette nach Hause und wieder in die Schule transferieren.

Grundrechenmeister 1-2-3-4 ist somit eine Programmserie für das tägliche Üben sowohl in der Schule als auch am Heimcomputer.

1.2. Die Idee

- ❖ Die Idee zu dem Lernsystem von „Grundrechenmeister“ entstand aus dem Bedürfnis meines Vaters, nach einigen Jahren Erfahrung mit dem „Lernen“ am Computer in der Volksschule einen bestimmten Lehrstoff feingliedrig - dort wo es möglich und sinnvoll erscheint - auf elektronischem Wege umzusetzen.
- ❖ Der Großteil der auf dem Markt befindlichen Programme erlaubt - mit nur wenigen Ausnahmen - kaum ein gestuftes Lernen. Meistens müssen schon Vorkenntnisse und Fertigkeiten vorhanden sein.
- ❖ Außerdem sind nur wenige dieser Lernprogramme - nicht zuletzt wegen ihrer oft großartigen multimedialen Aufbereitung - im Unterricht einsetzbar.
- ❖ Die Faszination, die diese Technologie zweifellos bei den SchülerInnen ausübt, sollte aber im Unterricht und bei der häuslichen Übung zum Erlernen und zur Festigung bestimmter Lehrziele genützt werden - und damit die „nützliche Maschine“ die manchmal mühselige Arbeit des Lernens erleichtern.

Folgende Grundsätze wurden bei „Grundrechenmeister 1-2-3-4“ umgesetzt:

- ❖ Das Lernsystem darf nicht zur Überbetonung des Computers führen, sondern muss Hand in Hand mit der schriftlichen Bearbeitung in den Heften oder auf Arbeitsblättern gehen.
- ❖ Zu jeder „Stufe“ wurden daher Arbeitsblätter entwickelt, die parallel einsetzbar sind.
- ❖ „Grundrechenmeister“ ist jederzeit während des Unterrichtes einsetzbar.
- ❖ Der Lehrstoff wird gestuft und in kleinen Lernschritten dargeboten.
- ❖ „Grundrechenmeister“ ist bewusst einfach gehalten, damit der Lerneffekt im Mittelpunkt steht.
- ❖ Einfache Bedienung: Schon Kinder der 1.Klasse können nach kurzer Einführung selbständig starten und üben.
- ❖ Auf die Leistungsunterschiede der SchülerInnen wird Rücksicht genommen.
- ❖ Durch die Anzahl der Rechnungen (5/10/15/20) und den „Fehlerschlüssel“, den LehrerInnen und Eltern anpassen können, kann individuell auf das einzelne Kind eingegangen werden.
- ❖ Eine Lehrzielkontrolle gibt in Form eines Puzzles und von Farben Aufschluss über den temporären Übungsstand der SchülerInnen.
- ❖ Ein Protokoll kann nach jeder absolvierten Stufe ausgedruckt werden.
- ❖ Jedes Kind wird im Programm persönlich angesprochen, in jedem Startbildschirm erscheint sein Name.

Das Programm eignet sich auch bestens zum Üben auf dem Heimcomputer. Die SchülerInnenlizenz kann um einen geringfügigen Preis erworben werden, weiters treten kaum Bedienungsprobleme auf.

1.3. Motivationselemente

Das Puzzle

- ❖ Auf Lernmotivationselemente ist nicht gänzlich verzichtet worden. Im Modus „Meister“ wird bei Erreichen der eingestellten Leistung ein Puzzleteil frei gegeben. So setzt sich Schritt für Schritt ein Bild zusammen.
- ❖ Nach dem Lösen aller Stufen kann (außerhalb des Programmes) eine persönliche Belohnungsurkunde ausgedruckt oder kopiert werden.
- ❖ Mit dem mitgelieferten „Puzzlegenerator“ können eigene Bilder (Fotos von der Klasse, der Schule, örtlichen Sehenswürdigkeiten aber auch selbst gezeichnete Grafiken auf dem Computer) anstatt der serienmäßig beigeestellten Bilder verwendet werden, was die Lernmotivation zusätzlich erhöht.

Der Lernpass

- ❖ Für jeden Grundrechenmeister gibt es einen „Lernpass“ als Kopiervorlage, in dem alle Stufen verzeichnet sind.
- ❖ Die SchülerInnen kennzeichnen die Stufe, die sie bewältigt haben (z.B. mit einem Kreuzerl oder einem bereit gestellten Stempel).
- ❖ So sind SchülerInnen, LehrerInnen und Eltern über den Lernfortschritt immer am laufenden. (Hinweis: Es kann nicht „geschwindelt“ werden, da der Übungsstand jedes einzelnen Kindes ja jederzeit am Computer ablesbar ist.)

Urkunden

Zu jedem Lehrziel wird eine vorgefertigte Urkunde im Word-Format mitgeliefert.
Das dazugehörige Bild können die Kinder nach Herzenslust bemalen.

Urkunde 1: In Farbe (wenn Sie keine Mühe und vor allem Kosten scheuen)

- ❖ Sie setzen in die Urkunde mit dem Computer das Datum, den Namen und Ihre Schule ein und drucken die Urkunde in Farbe aus.

Urkunde 2: In SW (wenn Ihnen die Kosten doch zu hoch sind)

- ❖ Sie setzen in die Urkunde mit dem Computer das Datum, den Namen und Ihre Schule ein und drucken die Urkunde in SW aus.

Urkunde 3: Am einfachsten (und am preisgünstigsten)

- ❖ Zu jedem Lehrziel wird eine Urkunde als Kopiervorlage mitgeliefert. Sie setzen händisch einfach nur den Namen ein.

Fanfare

- ❖ Wenn im Modus „Meister“ die Stufe „Sehr guter Rechner“ (ist abhängig von den Einstellungen) erreicht wurde, erklingt eine Belohnungsfanfare.

1.4. Anwendungsmöglichkeiten

Während des Unterrichtes

- ❖ Aufgrund seiner Konzeption können die 4 Programme des „Grundrechenmeisters“ jederzeit während des Unterrichtes eingesetzt werden.
- ❖ LehrerInnen (und Eltern) sollten durch Anpassungen im Meistermodus (Menü Optionen - Meister) individuell auf ihre Klasse und das einzelne Kind eingehen.
- ❖ Vor allem der „Fehlerschlüssel“ kann angepasst werden. Einem lernschwächeren Kind werden mehr Fehler „zugestanden“. So kann es auch zu einem Erfolgserlebnis (sprich Puzzleteil) kommen.
- ❖ Die Kommentare bei den erreichten richtigen Rechnungen sind veränderbar, was die individuelle Motivation jedes Kindes ermöglicht.
- ❖ Im Meistermodus erscheint eine Einfärbung der gelernten Stufen mit 5 Farben (von grün bis rot). Damit kann jederzeit eingesehen werden, was und mit welchem Erfolg bereits geübt wurde.

Lernen auf dem Heimcomputer

- ❖ Die SchülerInnenlizenz kann preiswert erworben werden. So können die Kinder mit „Grundrechenmeister“ auch daheim üben.

Hausübungen

- ❖ Auch Hausübungen lassen sich mit „Grundrechenmeister“ erledigen.
- ❖ Ein Protokollausdruck dient als „Beweis“, dass die SchülerInnen die zu übende Grundrechnungsart gefestigt haben.

Für Fortgeschrittene (aber gar nicht so schwer!)

- ❖ Auch das ist möglich: Da von jedem Kind eine persönliche Datei im Verzeichnis des „Grundrechenmeisters“ vorhanden ist, die den Übungsstand speichert, kann diese Datei, die den Namen des jeweiligen Kindes trägt, auf eine Diskette kopiert werden und über die Datei am Heimcomputer kopiert wird. (Der Name sollte natürlich übereinstimmen.) So können die SchülerInnen dort weiter üben, wo sie in der Schule aufgehört haben.
- ❖ Natürlich kann auch der umgekehrte Weg beschritten werden: Die SchülerInnen kopieren ihre Datei vom Heimcomputer auf eine Diskette, kopieren sie auf den Schulcomputer, überschreiben damit den alten Stand und können dort fortfahren, wo sie daheim aufgehört haben.