

Begutachtung von Unterrichtsoftware in Thüringen

Allgemeine Angaben

- Titel:** Ursula Lauster Dyskalkulie
- Untertitel:** Gezielte Hilfe bei Rechenschwäche
- Alter/ Klasse:** ab 7 Jahre
- Unterrichtsfach:** Mathematik
- Zielgruppe:** Schüler
- Klassifikation:** Trainingsprogramm
- Hersteller/Vertrieb:** USM (United Soft Media Verlag) GmbH
Thomas-Wimmer-Ring 11
80539 München

www.usm.de

Bestelltelefon: 089 24 23 48 03
E-Mail: bestellung@hqmedia.de

Technische Voraussetzungen:

Systemvoraussetzungen:

- Betriebssystem:
 - # Windows 9x / ME / 2000 / XP
 - # Mac Os 9.x / 10.x
- CPU-Typ / Geschwindigkeit:
 - # Windows: Athlon/Pentium, 233 MHz
 - # Mac: PowerPC
- RAM: 64 MB
- Grafikauflösung: 800 x 600
- CD-Laufwerk: 8-fach
- HD-Speicher: 5 MB
- Farbtiefe: High Color 16 Bit
- Kopfhörer / Lautsprecher 16 Bit

Preis: Einzelplatzlizenz: 16,90 €; Mehrplatzlizenz (16 Plätze): 168,00 €

Inhalt: In ansprechender grafischer und akustischer Präsentation werden 64 verschiedene Übungen in 5 Schwierigkeitsstufen zum Zahlen-, Mengen und zum Zahlenraumverständnis angeboten. Obwohl erklärtermaßen für Schüler mit Rechenschwäche gedacht, kann das Programm durchaus auch zur allgemeinen Förderung - auch im häuslichen Bereich - eingesetzt werden. Der Schüler kann - mit Ausnahme der letzten Schwierigkeitsstufe - frei auswählen. Die Lernergebnisse werden protokolliert und können ausgedruckt werden.

Unsere Eindrücke

Bedienung: Das **Programm startet** mit dem Einlegen der CD in das Laufwerk. Es wird nicht auf Festplatte installiert, folglich muss die CD zur Programmausführung im Laufwerk sein. Auf Festplatte werden lediglich Dateien, welche Nutzer und deren Spielstand protokollieren, abgespeichert. Diese stehen im Verzeichnis "USMPrefs/Lauster" mit dem Namen "LausterDysk06.cst". Das Verzeichnis "USMPrefs" befindet sich je nach Betriebssystem an unterschiedlichen Positionen. Sie finden es, wenn Sie im Startmenü den Befehl "Suchen" wählen und "USMPrefs" eingeben.

Das **Löschen von Einträgen** ist wenig komfortabel. Es muss manuell vorgenommen werden. Hinweise dazu werden in der Programm-CD in der Datei "Liesmich.rtf" gegeben.

Es gibt **keine Deinstallationsroutine**. Der Administrator sollte - sofern er das Programm nicht mehr einsetzen will - den Ordner "USMPrefs" löschen. Solide Kenntnisse im Umgang mit dem Explorer sind dazu Voraussetzung.

Das Programm ist **nicht netzwerkfähig**.

In einem **Intro** begrüßt der Zeichentrick-Löwe "Kibongo" den Schüler. Das Intro lässt sich mit einem Mausklick beenden. Danach wird der Schüler gebeten, sich per Namenseingabe **anzumelden** (Bild).

In dem **Menü** zur Einwahl in die Übungen, welches als Puzzle dargestellt ist (Bild), wird dem Schüler akustisch erklärt, dass es 5 Aufgabenbereiche mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gibt. Der Zugang zum 5. Aufgabenbereich setzt voraus, dass die vorherigen gelöst wurden. Die Bedienelemente (Bild) sind in Anzahl und Bedeutung leicht

erfassbar (werden beim Mousesover durch Text erklärt). Sobald eine Übung ausgewählt wurde, ändert sich das Menü (Bild).

Das **Programm kann jederzeit beendet werden**. - allerdings muss der Schüler jedes Mal zwangsweise einen Abspann, der nicht nur das Impressum, sondern auch Werbung beinhaltet, abwarten.

Das Programm bietet schülerbezogene **Hilfen** akustischer Art an. Diese sind aber nicht immer so gehalten, dass der Schüler gänzlich ohne Hilfe des Lehrers auskommt.

Es ist uns nicht gelungen, mit legalen Mitteln eine **Sicherungskopie** der CD zu erstellen.

Gestaltung:

Das Programm ist für eine Bildschirmauflösung von 800x600 konzipiert. Die grafische und sprachliche Gestaltung ist kindgemäß und ansprechend. Der Schüler kann die Lautstärke regulieren (Bild). Die Arbeitsergebnisse werden abgespeichert und sind statistisch auswertbar (Bild).

Da zur Programmausführung ständig auf die CD zugegriffen werden muss, bleibt dies - je nach Hardwareausstattung - nicht ohne Auswirkung auf die Ausführungsgeschwindigkeit.

Schülerreaktionen:

"Die Spiele machen Spaß."; "Manchmal weiß ich nicht, was ich machen soll, damit ich zur nächsten Aufgabe komme."; "Warum darf ich die blauen Aufgaben nicht vorher lösen?"

Bemerkungen/ Erfahrungen im Unterricht:

Das Programm bietet **64 Lernspiele** in 4 bzw. 5 Schwierigkeitsstufen. Diese betreffen schwerpunktmäßig das Erfassen und Vergleichen von Mengen, die Menge-Zahl-Zuordnung, den Aufbau des Zahlenbereiches, die 4 Grundrechenarten (Bild).

Der **Schüler kann selbst bestimmen**, aus welcher der 4 Schwierigkeitsstufen er Aufgaben auswählt (in die fünfte Stufe kommt er nur, wenn er die vorherigen komplett gelöst hat). Der Lehrer hat keine programmtechnische Möglichkeit für eine schülerbezogenen Aufgaben-zuweisung.

Die Übungen sind so gestaltet, dass sie den Schüler zur Lösung motivieren. Übungsauswahl, -gestaltung und deren Gruppierung in Schwierigkeitsstufen ist fachlich und didaktisch sehr gut durchdacht. Dem Schüler ist **kein Zeitlimit** für die Aufgabenlösung gesetzt. Allerdings wird die benötigte Zeit ständig auf dem Bildschirm angezeigt und auch protokolliert.

Fehleingaben werden dem Schüler mitgeteilt. Kann der Schüler ein "Aufgabenpäckchen" nicht fehlerfrei lösen, wird er zur Wiederholung gezwungen. Wird ein Päckchen nicht beendet, gilt es als unbearbeitet.

Das Programm **protokolliert** die Aufgabenerfüllung. Bereits gelöste "Aufgabenpäckchen" werden nicht nochmals angeboten. Das Protokoll gibt (auch dem Schüler) Auskunft darüber, welche

Aufgaben mit wie viel Fehlversuchen in welcher Zeit gelöst wurden.

Zwar wird bei der Auswahl einer Übung deren Titel angezeigt (Bild), doch gibt dieser wenig oder keinen Aufschluss über den mathematischen Inhalt. Ein Begleitmaterial, welches dem Lehrer oder den Eltern Auskunft über die Inhalte und didaktischen Ziele der Übungen gibt, fehlt.

Im Startmenü werden den Eltern Hinweise zum Erkennen einer Dyskalkulie und Lerntipps gegeben.

Gesamturteil: gut_geeignet

Weitere Materialien: Zur Software selbst gibt es kein ergänzendes Material. Andere Lernprogramme der Autorin Ursula Lauster sind z. B. zu finden unter www.usm.de.

Der Vertrieb der Software erfolgt auch über www.cotec.de.

Erprobungsschule: Grundschule am Roten Berg Erfurt

Kontaktperson: Reinhard Schmidt

E-Mail: gs31.erfurt@t-online.de

Erstellt am: 07.03.2008