

### 3. Strukturen der BUDENBERG Programme

Lernsoftware ist nur da sinnvoll einsetzbar, wo vom Lehrer bei der Installation und Programmauswahl keine EDV-technischen und didaktischen Spezialkenntnisse verlangt werden.

Die Programme müssen so viele Hilfen mitliefern, dass selbst jüngere Schüler damit motiviert und selbstständig arbeiten können.

Um diese Ziele zu erreichen, wurden für die BUDENBERG Programme im Laufe der Zeit nachfolgende Strukturen entwickelt:

#### 3.1. Übersichtliche Programmauswahl (gilt für das klassische Menü)

Das Auswahlmenü besteht in der Regel aus der Abfolge von 3 Fenstern.

Im 1. Fenster erscheinen die Lernbereiche mit Stufen- oder Klassenbezeichnungen. Hier kann das ERGEBNISMENÜ und das INFO gestartet werden.

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

Im 3. Fenster werden die entsprechenden Unterprogramme angezeigt.

Nach dem Programmstart sind noch weitere Differenzierungen möglich.

#### 3.2. Programmbearbeitung in Teilschritten

Jedes Programm besteht in der Regel aus 5 Durchgängen bzw. Übungsgruppen, welche den Lerninhalt variieren und aufbauend bearbeiten.

Am Ende jeder Übung erscheint ein Zwischenergebnis. Es wird auch angezeigt, ob das Ergebnis die Bedingungen eines SUPER-Ergebnisses erfüllt (s.u.). Der Übende kann hier entscheiden, ob er die Übung mit der Eingabe "W" wiederholen oder mit ENTER/Klick zur nächsten Übung fortfahren will.

#### 3.3. Normorientierte Übungszeit

Ein Programm endet in der Regel nach einer Normzeit von 5 x 3 Min.

Der langsame Schüler muss nicht länger üben als der schnellere.

Organisatorisch ist es sehr vorteilhaft, wenn der Lehrer für die gesamte Lerngruppe eine einheitliche Übungszeit von ca. 20 Min. je Programm ansetzen kann.

In der Konfiguration (F9) kann die Normzeit für alle Programme verkürzt oder verlängert werden.

### 3.7. Anpassung an Körperbehinderte

Für Sehbehinderte ist es wesentlich, dass Zahlen und Buchstaben vergrößert dargestellt werden. Die Programme im Bereich Erstlesen und Erstrechnen arbeiten in der Regel mit vergrößerten Buchstaben und Zahlen. Die meisten Programme können parallel zur Maus durch Cursor-tasten gesteuert werden, was motorisch gestörten Kinder leichter fällt.

### 4. Bedienung der BUDENBERG Programme

#### 4.1. Aufrufe beim Programmstart

(Bei Touch-Eingabemodus können nachfolgende Tastenkombinationen über Touch auf "Einstellungen" aufgerufen werden.)

Strg+I : Didaktische Informationen zum aktuellen Programm  
Um Infos zum ganzen Programmpaket zu erhalten, rufen Sie im INFO das Handbuch auf.

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

Strg+K : Ausdruck von Kopiervorlagen  
Der Inhalt der Kopiervorlagen kann vor dem Ausdruck auf dem Bildschirm eingesehen werden (Eingabe "B").

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

#### 4.2. Aufrufe im laufenden Programm (eingeschränkt bei Touch-Eingabe)

Strg+Pause: Programmabbruch zum Hauptmenü ohne Ergebnisspeicherung  
Strg+E : Programmabbruch mit Sprung ins Zwischenergebnis  
Strg+T : Ab- oder Einschaltung eines begleitenden Sounds  
Strg+P : Sprung vom Zwischenergebnis ins Endergebnis

#### 4.3. Aufrufe im Hauptmenü

Einige Aufrufe sind durch ein Passwort ("pasc") geschützt, um zu verhindern, dass Schüler wichtige Voreinstellungen verändern. Der Passwortschutz kann in der Konfiguration abgeschaltet werden.

**F1 : Bereichs- oder Programm Info**

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

**F5 : Ergebnismenü**

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

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

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

**F9 : Konfiguration**

Folgende Einstellungen sind u.a. wählbar:

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

Sonderfunktionen:

- \* Änderung der Normzeit (in 4 Stufen oder definierbar)
- \* Eingabemodus (Standard/Touchscreen)

**F10: Online Korrektur**

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

#### 4.4. Sprachausgabe

Bei allen Lese/Rechtschreibprogrammen, die mit Bildern arbeiten, können die Bildwörter, teilweise auch Silben und einzelne Laute akustisch wiedergegeben werden.

Bei einigen Matheprogrammen werden Zahlen bei eingeschaltetem Sound als Sprachausgabe hörbar (z.B. WEITERZÄHLEN, ZEHNEREINER).

5. Programmübersicht (Gesamtpaket)

Mathe 1 (ZR bis 20)-----

Würfel	Kugelmaschine
Zahlenreihe	Bogenschießen
Zahlbild	Verdoppeln
Vergleichen	Geldrechnen Ct
Erstrechnen	Partnerrechnen
Zweitrechnen	Zahlenraum 20
Zerlegen	Zahlenhaus 20
Weiterzählen	Zahlenstrahl 30
Gleichung	Zahlenmauer
Kran	Ubongo
Kegel	Geometrie 1

Mathe 2 (ZR bis 100)-----

Zehner bündeln	Kran
Zahlenstrahl	Kegel
Zehnerreiner	Kugelmaschine
Zahlenhaus	Bogenschießen
Verdoppeln	Geldrechnen Euro/Ct
Zahlenraten	Partnerrechnen
Ähnl. Aufgaben	Rechenmix
Zehnerübergang	Textaufgaben
1x1 Einführung	Zahlenmauer
Teilen Einführung	Geometrie 2
1x1 Training	

Mathe 3/4 (ZR über 100)-----	
Zahlenstrahl	Maße+Gewichte
Hundert-Zehn-Ein	Diagramme
Große Zahlen	Römische Zahlen
Geldscheine	Abrunden
Uhr	Bruchrechnen
Halbschr. Rechnen	Schlussrechnen
Schriftl.Rechnen	Prozentrechnen
Dezimalzahlen	Geometrie 3
Zeitmaße	

Deutsch 1 (Erstlesen)-----	
Bild+Bild	Reimwörter
Buchstaben	Satzmuster
Bild+Anlaut	Kugellesen
Laut im Wort	Partnerlesen
Erstlesen	Blitzlesen
Silbenlesen	Silbentrainer
Zweitlesen	Bild+Begriff
Ähnliche Wörter	Minitext

Deutsch 2 -----	
Bild+Wort	Kugellesen
Bildrätsel	Partnerlesen
Bildschreiben	Textgliedern
Wortdiktat	Rätsel
Lesetraining	Wörtersuchen
	Oberbegriffe

Deutsch 3/4 -----	
Satzbau	Zeitformen
Silbenwörter	Adjektive
Wörterraten	Fabeln
Buchstabenwörter	Text+Fragen
Kreuzworträtsel	Textergänzen
Begriffsraten	Wortbausteine
Textschreiben	Wortfelder
Wortarten	Rechtschreiben
Satzglieder	

Englisch

Sachkunde-----	
Piktogramme	Tutor
Himmelsrichtungen	Deutschland (Geogr)
Verkehrszeichen	Europa (Geogr)