

Individualisierung des Unterrichts durch den Einsatz von Computern

**Beispiele aus der
Unterrichtspraxis**



Individualisierung des Unterrichts

Möglichkeiten des Computereinsatzes

- **Kenntnisse sichern**
- **Üben und Wiederholen ist ein unerlässlicher Teil des Schulunterrichtes, um Fähigkeiten bzw. Kenntnisse zu sichern**
- **Inhalte vermitteln**
- **selbstbestimmtes, entdeckendes Lernen im Rahmen von Freiarbeit oder Projektarbeit**

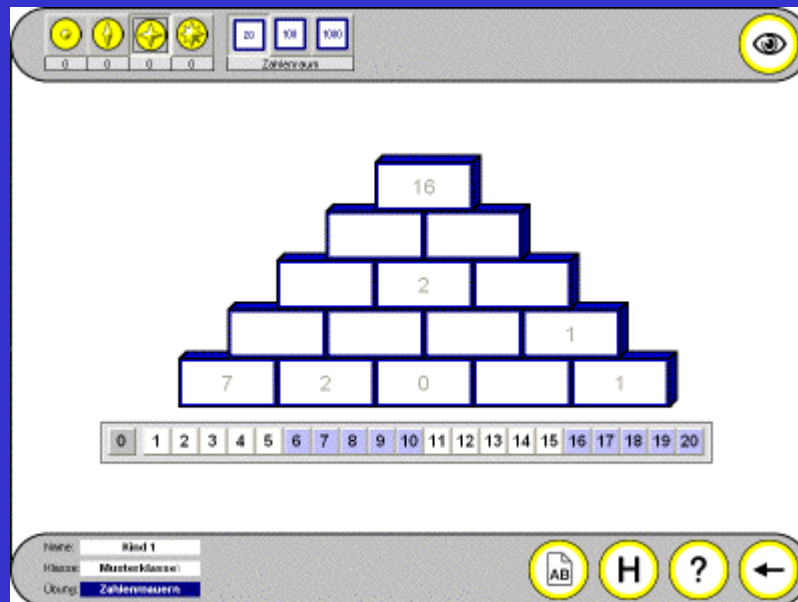
Anforderungen an die Software

- **Übungen sollten von der Lehrperson oder den Schülern erweiterbar sein**
- **Software sollte eine Programmierung der Übungseinheiten erlauben**
- **Die Abfolge der Übungseinheiten sollte veränderbar sein**
- **Möglichkeit zur Auswertung mit Hilfe eines Diagnoseprogrammes**

Lernwerkstatt

The screenshot displays the 'Lernwerkstatt' interface. At the top, the title 'Lernwerkstatt' is shown with the letter 'L' circled in yellow. Below the title is a grey rounded rectangle containing the instruction 'Wähle einen Bereich!' (Choose a subject!). Five circular icons are arranged horizontally: '1+1' (blue), a pencil (red), a globe (purple), a book (teal), and a lightbulb (green). Below these icons is a yellow circular button with a plus sign. To the right of the selection area is a yellow circular button with a left-pointing arrow. At the bottom of the interface is a grey bar with three input fields: 'Name: Kind 1', 'Klasse: Musterklassen', and 'Übung:'. To the right of these fields are three yellow circular buttons labeled 'Lehrkraft', 'über', and a home icon.

Lernwerkstatt



Bereich Mathematik
Bei allen Übungen steht das Prinzip des produktiv-operativen Übens im Vordergrund.

Lernwerkstatt

- Manche Übungen beziehen sich stark auf den Anfangsunterricht, andere ausschließlich auf höhere Klassen. Übungen, die von den Kindern nicht bearbeitet werden sollen, kann die Lehrkraft deaktivieren.



Lernwerkstatt

- Sachunterricht:
Aufgaben-Karten
Zuordnungskarten
Internet (inkl.
Medienwerkstatt-
Wissensseiten)



Dies ist eine Wissensseite der Medienwerkstatt Muhlacker.

Wissen
MEDIENWERKSTATT

Johannisbeere

Die Johannisbeere ist ein **Beerenstrauch** und die Früchte zählen zum **Beerenobst**. Dieses Gewächs wird nicht nur in Gärten angepflanzt, sondern wächst auch wild an Waldrändern und hellen Wäldern. Viele wildwachsende Sträucher entwickelten sich aus **Samen**, die von Vögeln verschleppt wurden.

Die Johannisbeere trägt ihren Namen, weil ihre Beeren um die Zeit des **Johannistages** (24. Juni) reifen. Die ursprünglich in Mittel- und Osteuropa heimische Johannisbeere war in der Antike völlig unbekannt, wird etwa seit dem **16. Jahrhundert** angebaut und heute in allen gemäßigten Regionen der Erde angebaut.

Rote Johannisbeeren




Name:
Klasse:
Übung:

AB H ? ←

Lernwerkstatt

- Englisch:
Aufgaben-Karten
Zuordnungskarten
Vokabeln

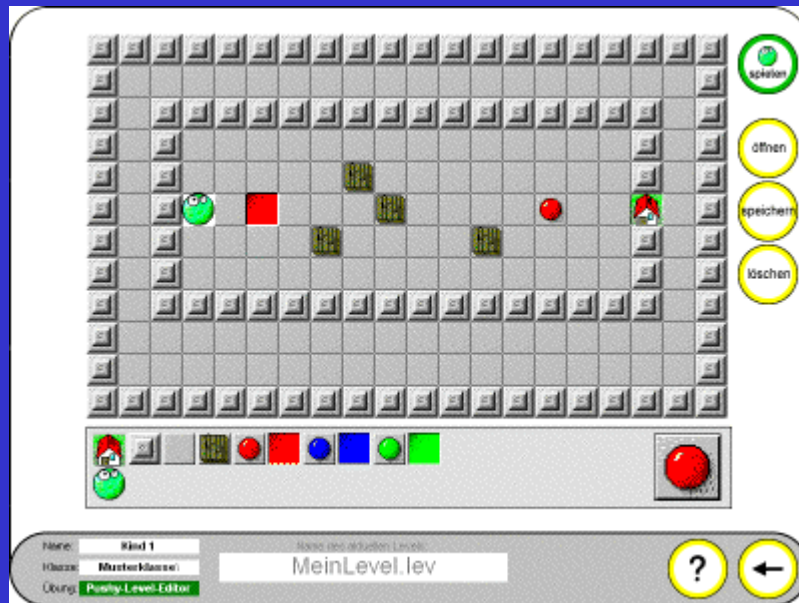
The screenshot displays a digital learning interface with a grid of four cards. The top row contains illustrations of people: Wendy swimming, John dancing, Cindy jogging, and Mary playing tennis. The bottom row contains corresponding sentences: "Mary is playing tennis.", "Cindy is jogging.", "John is dancing.", and "Wendy is swimming." The interface includes a top bar with a smiley face and an eye icon, and a bottom bar with fields for Name, Klasse, and Übung, along with navigation icons.

 Wendy	 John	 Cindy	 Mary
Mary is playing tennis.	Cindy is jogging.	John is dancing.	Wendy is swimming.

Name:
Klasse:
Übung:

Lernwerkstatt

- Wahrnehmung und Logik



Budenberg



Budenberg

05.07.06

Wahl der Bereiche

Ergebnismenü

- A Mat
- B Mat
- C Mat
- D Deu**
- E Deu
- F Deu
- G Sac
- H Eng
- I N
- E N

Deutsch

- A Form+Fa
- B Bild+An
- C Erst les**
- D Silbenl
- E Zweitle
- F Ähnl.Wö
- G Reimwör
- H Satzms
- I Minitex
- E N D E

Erst lesen

- 01 Erst lesen 1**
- 02 Erst lesen 2
- 03 Erst lesen 3
- 04 Erst lesen 4
- 05 Erst lesen 5
- 06 Erst lesen 6
- 07 Erst lesen 7
- 08 Erst lesen 8
- 09 Erst lesen 9
- 10 Erst lesen 10
- 11 Erst lesen 11
- 12 Erst lesen 12
- E N D E

F5
Druck wiederh F6
Editor F7
Menügenerator F8
Konfiguration F9
Diskettenkopie F10

54 Lizenzen von 54
BUDENBERG 10/02

Budenberg

- Beim Leseprogramm Silbenlesen 1 gibt es einen Editor zum Anpassen der Wörter an den eigenen Leselehrgang.
- Im Programm Erstlesen kann man mit Hilfe der Fibelanpassung die Buchstabenreihenfolge entsprechend der im Unterricht verwendeten Fibel einstellen.
- Beim Programm Wortdiktat kann mit dem Editor eine eigene Wörterliste aus den fünf Ausgangslisten zusammengestellt und gespeichert werden. Über Diskette kann man die Datei auf andere Rechner kopieren
- In den Matheprogrammen können verschiedene Zahlenräume eingestellt werden, dadurch ist eine innere Differenzierung möglich. So kann etwa eine Schülerin oder ein Schüler mit den Programmen "Zahlenhaus" oder "Zahlenstrahl" im Zahlenraum bis 30 üben, während andere sich bereits im Zahlenraum bis 100 bewegen.

Oriolus

The screenshot shows a software window titled "Deutsch in der Grundschule CD24 - Gottfried (001)". The interface has a menu bar with "Inhalt", "Info", "Kontrolle", "Hilfe", "Name", and "Beenden". Below the menu is a large red "Deutsch" title flanked by two Oriolus bird icons. The text reads "Das Lernprogramm von Oriolus für die gesamte Grundschule". There are four cartoon bird characters representing different grade levels: 1. Klasse (676 Aufgaben), 2. Klasse (1632 Aufgaben), 3. Klasse (1524 Aufgaben), and 4. Klasse (1676 Aufgaben). A button says "Hier geht es zu den [Lehrtexten](#)". At the bottom, there are links for "Ein anspruchsvolles Programm", "Das Oriolus-Team", "Lehrer-Info", and "Fehlerteufel". A footer contains "Informationen und Einstellungen", "Oriolus-Lernprogramme", "Sammelbesteller", "Freischaltung", and "Update". The copyright notice is "(c) Oriolus Lernprogramme GmbH - www.oriolus.de". The Windows taskbar at the bottom shows the Start button, the application name, and the system tray with the time 16:13.

- **Übungssammlung für Deutsch, Mathematik, Englisch – auch für die Sekundarstufe**

Individualisierung des Unterrichts

Sprachgebrauch und Aufsatzlehre in der 3. Klasse

In diesem Abschnitt findest du vor allem Übungen zur Wortwahl und Wortbildung. Wenn man einen guten Aufsatz schreiben will, sollte man versuchen, abwechslungsreiche und treffende Wörter zu wählen.



27 Aufgaben

Übungen zur
Wortwahl (1)

25 Aufgaben

Übungen zur
Wortwahl (2)

29 Aufgaben

Übungen zur
Wortwahl (3)

35 Aufgaben

Übungen zur
Wortwahl (4)

42 Aufgaben

Vorsilben



47 Aufgaben

Textverständnis
und Wortwahl

40 Aufgaben

Redensarten

3. Klasse/Sprachgebrauch

Mit Vorsilben neue Wörter bilden

Hinweis für Eltern und Lehrer

Mit Vorsilben lassen sich neue Wörter bilden, die dadurch ihre ganze Bedeutung verändern können.


Beispiel: stehen → **ver**-stehen, **ab**-stehen


Alle Übungen sind sehr, sehr schwer! Nutze den Übungsmodus!





3. Klasse/Sprachgebrauch/Wörter bilden


Uniwort 6.56 Einzellizenz zur Nutzung auf 1 Computer / Familie Sauber Name:


 **1 Blitzwort** bis Taste Tachistoskop


 **2 Fehlbuchstabe** ganzes Wort


 **3 Lesen lernen** Diagnose


 **4 Lesen und Abschreiben**


 **5 Kopfschrift**


 **6 Hören und Schreiben (Diktat)**

 **7 Halbschrift**

 **8 Durcheinander**

 **9 Spiegelschrift**


 **10 Greifspiel**

 Name:

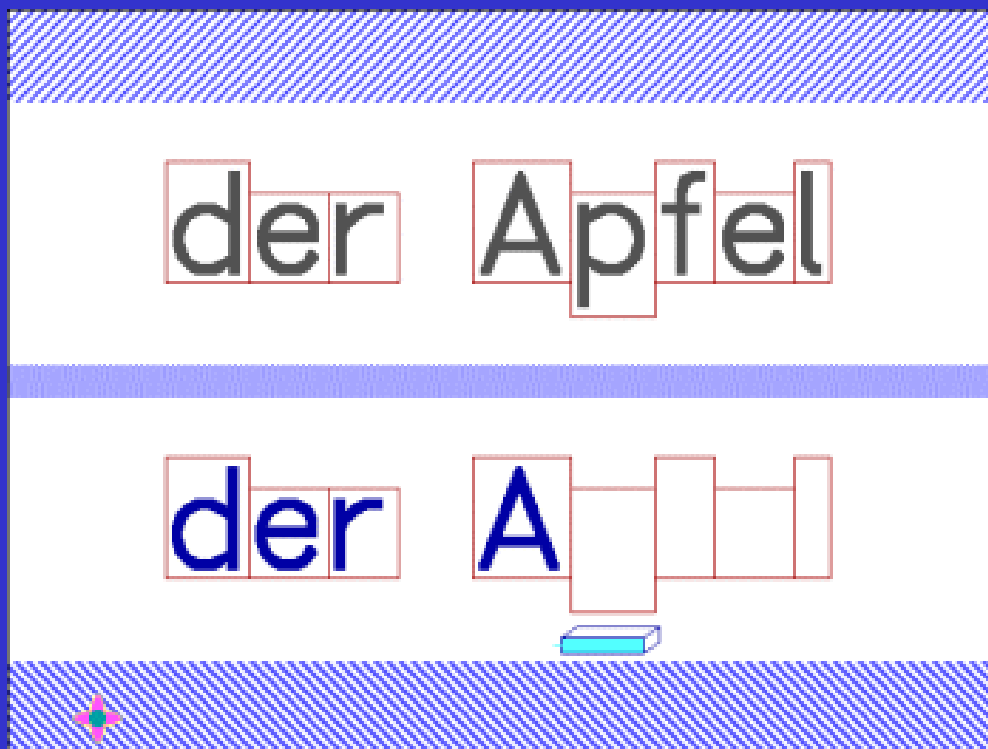
Einstellung:

Wortschätze\1 Grundwortschatz\4. Schuljahr

Lernkartei



Uniwort



Unbegrenzt einsetzbar, da auch eigene Wortschätze eingegeben werden können. Das Programm ist individuell auf verschiedene Schüler einstellbar und arbeitet mit automatisch verwalteter Lernkartei, Zeugnisausdruck, großen wählbaren Druck- und Schreibschriften, Abschreibübungen und Lernkarten können gedruckt werden.

Universeller Mathetrainer

$$38+43=81$$

$$38+43=81$$



- Kopfrechnen
- Schriftliches Rechnen
- Greifspiel
- Diagnose- und Test-Programme:
Nur merken / Merken
und rechnen / Zeichen
eintragen / Lesen +
Testen / Abschreiben /
Diktieren /
Tachistoskop

Alphabet

1 Vergleichen	Buchstaben/Wörter ABC
2 Memory	ABC und Bild P
3 Erinnern	Bilder
4 Sortieren	Muster
5 Finden	Zahlen 7
6 Alphabet	Farben
7 Greifen	Groß/Klein Aa
8 Wahrnehmung	...

meine Name:

Optionen 

Hilfe

- Aufmerksamkeits-, Vergleichs- und Gedächtnistraining für Buchstaben / Bilder / Zahlen / Farben / Muster / Wörter, visuelle und auditive Differenzierung, inkl. lautieren und buchstabieren in deutsch und englisch.

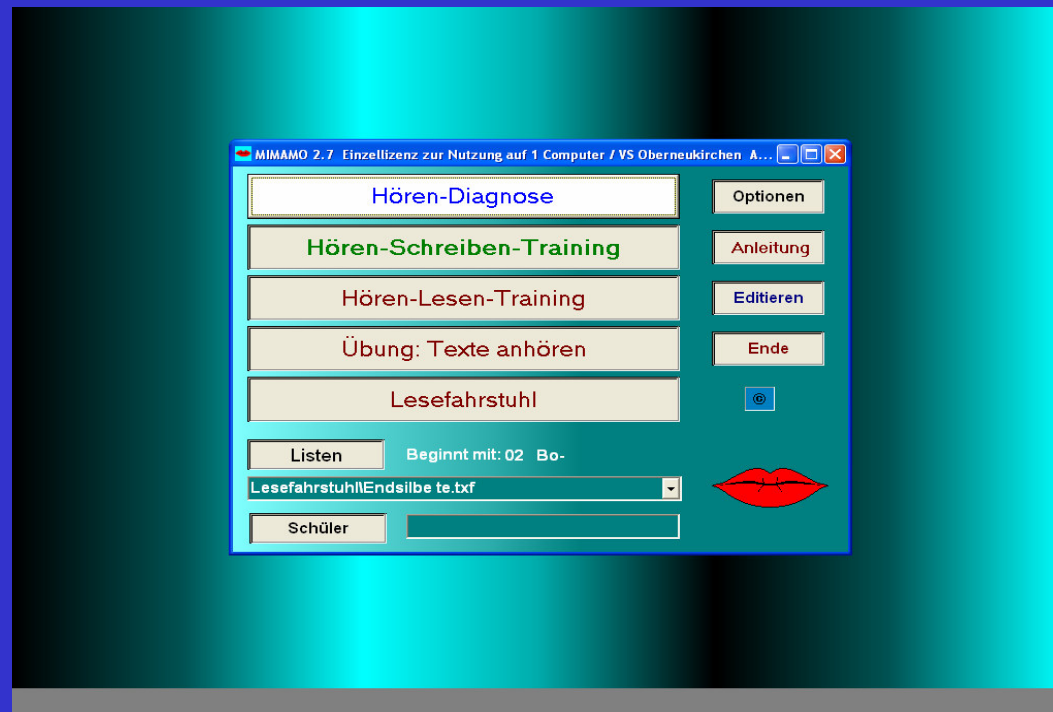
Alphabet

An interactive alphabet grid with 12 cells. Each cell contains a letter and a corresponding illustration: D (a green character), F (a green frog), E (a grey donkey), G (a white swan), I (a brown hedgehog), A (a brown monkey), B (a sunflower), H (a brown rabbit), and J (a boy in blue). The letter 'E' is highlighted in blue in the top-right cell. Below the grid are buttons for 'Optionen' and '→ Ende'. A label 'Nr. 2' is visible in the middle of the grid.

A 4x4 grid for word matching. The words are: Affe, Esel, Gabel, Gabel, Dose, Dose, Insel, Affe. The grid contains several yellow blocks representing missing words. Below the grid are buttons for 'Optionen', '→ Ende', 'NEU', and 'Nr. 2'.

Affe			
	Esel	Gabel	Gabel
Dose	Dose		Insel
Esel			Affe

MI-MA-MO



Lesen und Schreiben lernen, auch für Kinder mit erheblichen Defiziten.

Der Computer spricht: "mi" oder "bu" oder "lamipu" oder sinntragende Silben und Wörter. Die Inhalte sind frei editierbar.

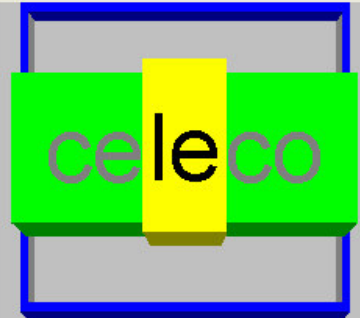
Startseite - Eltern

Datei Bearbeiten Ansicht Wechseln zu Extras ?

Startseite
 Unterricht
 Musterklasse
 Müller Anne
 Einzelne Buchstaben
 Sensorisches Intervall
 Nichtverbales Erkennen
 Nichtverbales Vergleichen
 Störeinflüsse Einzelbuchstabe
 Blicksprung (Variante a)
 Blicksprung (Variante b)
 Lesen und Schreiben
 Mehrere Buchstaben
 Erkennen auf einen Blick
 Nichtverbales Erkennen
 Störeinflüsse Buchstabengrupp
 Blicksprung (Variante a)
 Blicksprung (Variante b)
 Lesen und Schreiben
 Texte lesen
 Sonderübungen
 Augenbewegungen
 Regressionen verhindern
 Zu frühen Blicksprung verhinde
 Müller Lena
 Mustermann Monika
 Lesetexte
 Übungsmaterial erstellen
 Standards einstellen
 Gelöschte Objekte

Willkommen bei celeco RICHTIG LESEN LERNEN

Wählen Sie in der linken Ansicht mit Doppelklick einen Schüler aus oder legen Sie unter "Unterricht" einen neuen Schüler an.



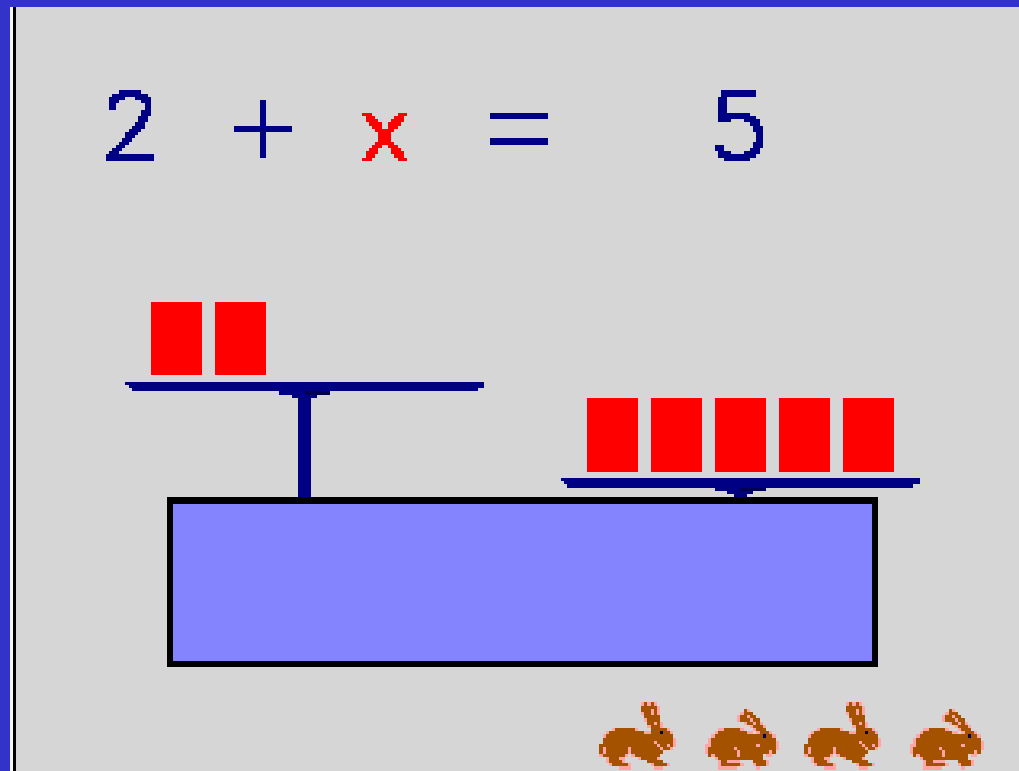
RICHTIG LESEN LERNEN

Start-Set

celeco GmbH, Postfach 600550
 81205 München Tel.: 089 / 82006916

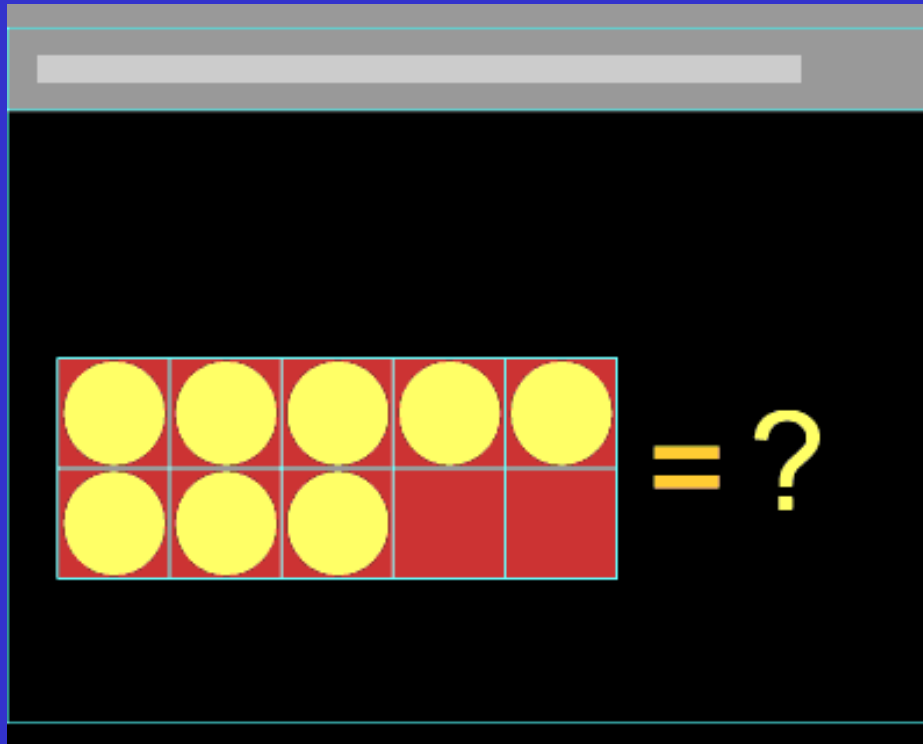
Start | Startseite - Eltern | DE | 07:18

Rechenwaage



Die Zahlenwaage
Stäbchenrechnen
Nachbarzahlen
Das Thermometer
Zahlenstrahl
Geheimzahl
Wie viele Mäuse
sind im Karton?

Plättchenrechnen



- Grundlegendes Rechenprogramm.
- Vom Abzählen einzelner Plättchen über Mengenbildung, Plus-/Minusrechnung führt das Programm bis zum kleinen 1 x 1.

Plättchenrechnen

The diagram shows a transition from concrete to abstract arithmetic. On the left, two ten-frames are shown. The top frame has 5 yellow circles in the top row and 0 in the bottom row. The bottom frame has 2 yellow circles in the top row and 0 in the bottom row. A plus sign is between them. Below these is an equals sign followed by a single ten-frame with 7 yellow circles (5 in the top row, 2 in the bottom row). On the right, a grey box contains the number 5, a plus sign, and a question mark. Below this is an equals sign followed by a blank grey box.

- Beispiel: Übergang zum schriftlichen Rechnen. Plättchen horizontal
Zahlen bis 20

Individualisierung des Unterrichts

Übungen selbst erstellen

Clic

Übungsprogramme selber erstellen
ohne Programmierkenntnisse

<http://clic.eduhi.at>



Hot Potatoes™
From Half-Baked Software Inc

Version 6

www.hotpotatoes.de

Individualisierung des Unterrichts

Selbstbestimmtes,
entdeckendes Lernen

Blinde Kuh

zzzebra

Das Web-Magazin für Kinder

GEOlino.de

Individualisierung des Unterrichts

Hypertext und Hypermedia

- Hypertext und Hypermedia bieten dem Lernenden eine neue Möglichkeit, sich Wissen bzw. Informationen zu beschaffen. Das Neue ist die sinnvolle Vernetzung der gespeicherten Inhalte, die Hypertext und Hypermedia für den schulischen Unterricht interessant machen.
- Die Verbindung einzelner Medien im Computer (Multimedia) und ihre synchrone Anwendung in einem sinnzusammenhängenden Netzwerk ist das eigentliche Qualitätsmerkmal von Hypermedia.