

LRS – Software

(zusammengestellt von Robert Strauch)

Budenberg-Lernsoftware

Die Programmserie ist aufgrund ihrer vielfältigen Möglichkeiten geeignet für Schülerinnen und Schüler der Grundschule und der Hauptschule bis zur 6. Klasse, für Lernbehinderte, geistig Behinderte und speziell auch für Körperbehinderte. Außerdem ist sie einsetzbar zur Nachhilfe und Einzelförderung. Inzwischen umfasst die Sammlung 59 Programme, die einzeln oder als Gesamtpaket gekauft werden können.



Zu bestellen über <http://www.budenberg.de>

Gesamtpaket 1. - 6. Schuljahr, € 360,00.

Das Hauptmerkmal der Budenberg-Programme ist ihre klare Bildschirmgestaltung, die nicht von den eigentlichen Aufgaben ablenkt. Außerdem zeichnet sich die Software durch folgende Merkmale aus: sinnvolle Veranschaulichung durch Mengendarstellung bei den Matheaufgaben, Bilddarstellung und Sprachausgabe bei Erstleseprogrammen, Aufbau der Übungen in kleinen Schritten, eingegrenzter didaktischer Bereich, abrufbare oder automatische Hilfe bei Fehlern, gleichmäßig kurze Zeitspanne der einzelnen Einheiten (circa 15-20 Minuten), schriftliches Ergebnisprotokoll (speicherbar) und Speicherung der Ergebnisse im Ergebnismenü. Ausdrucken von Kopiervorlagen zu fast allen Teilprogrammen in unterschiedlichen Anforderungsstufen per Tastendruck. (siehe Lehrer-online.de)

Mimamo - Phonologische Bewusstheit

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

Einzellizenz 49.90 € Schullizenz 199 €

Bu	Da	Ma
be	me	ma
Bu-be	Da-me	Ma-ma

<http://www.etverlag.de>.

Der Computer spricht sinnfreie oder sinntragende Silben und Wörter. Die Inhalte sind frei editierbar. Bei der "Hören-Diagnose" gibt der Schüler über die Tastatur ein, was er meint gehört zu haben. Der Computer vergleicht und erstellt einen Testbericht. Im "Hören-Schreiben-Training" gibt der Computer sofortige Rückmeldung ob Schreiben und Hören identisch sind, bzw. was verbessert werden muss. Beim "Hören-Lesen-Training" hört der Schüler Laute, Silben oder Wörter und klickt im Multiple-Choice-Verfahren die richtige Lösung an. Die Übung: Texte anhören" dient dem Kennenlernen von Schriftbild und Aussprache. Im "Lesefahrstuhl" kann die jeweilige Fahrstuhlsilbe mit beliebigen anderen Silben spielerisch kombiniert werden. Stellt der Computer die Aufgabe, muss der Schüler die richtige Silbenkombination finden. Einsatzbereiche: Vor-, Grund-, Förderschule / Rehabilitation / Logopädie / Aphasietherapie / Alphabetisierung

Celeco - Richtig Lesen Lernen



Die Lern-Software-Serie celeco RICHTIG LESEN LERNEN bietet die Möglichkeit, Lesestörungen systematisch zu erkennen, näher zu bestimmen und mit speziell ausgerichteten Übungen zu behandeln.

Bezugsadresse: <http://www.celeco.de/>

Die Software wurde in enger Zusammenarbeit mit der Universität München, PD Dr. Dr. Reinhard Werth entwickelt, wo die zugrundeliegende Methode seit Jahren erfolgreich im klinischen Einsatz ist.

Übungs-Set : Software speziell zum Lesen üben für Eltern/Schüler

Kinder im Leselernalter lernen sehr leicht auswendig. Damit Texte wirklich gelesen und nicht - gestützt auf die Textvorlage - auswendig wiedergegeben werden, ist es wichtig, dass Übungstexte in genügender Zahl und Auswahl zur Verfügung stehen und Wiederholungen mit gleichen Texten vermieden werden. Wir empfehlen täglich 10 - 15 Minuten mit Hilfe des Übungs-Sets lesen zu üben.

- Übungen zum Erkennen von Buchstaben/Buchstabengruppen, Einzelwörtern "auf einen Blick". Hierbei kann die Darbietungszeit variabel auf den jeweiligen Schüler eingestellt werden.
- Lehrplanabgestimmtes Standardvokabular 1. - 4. Grundschulklasse, zusätzliches Wortmaterial für Klasse 5 und 6
- Interessante Lesetexte (derzeit bis 5. Klasse), die mit einer Reihe von frei einstellbaren Parametern und computergestützten Hilfsmitteln auf die jeweilige Leseschwäche eingestellt werden können
- Editor zur Erstellung eigener Übungen und zum Einlesen oder Eingeben eigener Texte
- Sinnentnehmende Fragen zur Absicherung des Leseverständnisses

Das Übungs-Set ist hauptsächlich für das Üben zuhause; es wird aber auch gerne von Schulen eingesetzt, die nur begrenzte Zeit zur Diagnose haben und mit den Schülern vor allem üben möchten. Das Übungs-Set ist als Einzelplatzlizenz unbefristet auf einem einzigen vorbestimmten PC nutzbar (99,- Euro). Eine Weitergabe des Produktes bedarf der Genehmigung der Firma celeco. Das Profi- und Übungs-Set sind über die Funktion "Hausaufgabendiskette" voll integrierbar, d.h. der Therapeut/Lehrer kann mit Hilfe des Profi-Sets Hausaufgaben mit schülerindividuellen Übungen stellen und auf eine Diskette abspeichern. Der Schüler kann mit Hilfe des Übungs-Sets die Hausaufgaben bearbeiten, die dann wiederum beim Lehrer/Therapeut eingelesen und begutachtet werden können.

Rechtschreibwerkstatt

Einfach und schnelle Auswertung von Schülertexten. Die Verschreibungen pro Lernbereich der Kinder werden eingetragen, und es wird angezeigt, wo die Schüler noch Übungsbedarf haben.



<http://www.collishop.de.>

In übersichtlich strukturierten Ergebnisdiagrammen können die Leistungen einzelner Schüler oder auch ganzer Klassen miteinander verglichen werden. Das Programm gibt jedem Schüler individuelle Rückmeldungen für den Rechtschreibpass. Eigene Texte können ebenfalls eingegeben werden. Einfache Import- und Exportfunktionen erlauben den Datenaustausch zwischen verschiedenen Programmnutzern. Alle Diagramme können exportiert und in anderen Programmen weiter verarbeitet werden.

Würzburger Trainingsprogramm

Würzburger Trainingsprogramm zur phonol. Bewusstheit und Sprachprogramm zur Buchstaben-Laut-Verknüpfung mit Handbuch (124 Seiten) und Protokollbögen. (Multimediaspiele auf CD-ROM)

Preis Brutto: 194,90 EUR



In der Multimediaversion 1.0 sind bereits die meisten Übungen und Spiele des WüT in interaktive Multimediaspiele umgesetzt. Diese Version des Trainingsprogramms ist insbesondere für eine intensive individuelle Förderung einzelner (Risiko-)Kinder entwickelt worden und kann zur Unterstützung des Gruppentrainings nach dem Arbeitsbuch Hören, Lauschen, Lernen oder auch allein eingesetzt werden.

Info: Laier & Becker GbR www.psychologie-multimedia.de/

Dybuster - <http://www.dybuster.ch/ch/>

Das Konzept von Dybuster

Das menschliche Gehirn nimmt Informationen über verschiedene Kanäle auf. Die meisten dieser Kanäle werden beim herkömmlichen Erlernen von Lesen und Rechtschreiben nicht genutzt. Das Konzept von Dybuster besteht deshalb darin, neue Kanäle für das Erlernen anzusprechen, mit



- **Schrift**
- **Farben**
- **Formen**
- **Tönen**

So wird ein Wort nicht nur in schwarzer Farbe auf weißem Papier dargestellt, sondern zusätzlich in eine klar bestimmte Reihenfolge von Farben, Formen und Tönen übersetzt. Daneben wird die Silbentrennung des Wortes in 3D dargestellt, um die räumliche Vorstellung zu fördern. Das Gehirn ist dann in der Lage, die Informationen der einzelnen Kanäle zu verknüpfen und zum gesamten Lernerfolg zu verbinden. Diese multimodale Lernform gilt in der Neuropsychologie als effizientestes Lernen. Es wird in Dybuster mit den modernsten graphischen Möglichkeiten des Computers umgesetzt. Auf diese Weise erhält der Legastheniker die Möglichkeit, seine besonderen Stärken für den Schriftspracherwerb einzusetzen.

Dybuster setzt konsequent auf das Prinzip des **sofortigen Feedbacks**. Wird ein falscher Buchstabe getippt, reagiert das Programm nicht nur mit einem Fehlerton, sondern zeigt auch eine Farbe, die den Fehler sofort erkennen lässt. Dies ermöglicht eine umgehende Korrektur und verhindert, dass sich der Benutzer ein falsches Schriftbild einprägt. Wird das Wort richtig geschrieben, wird der Benutzer mit einem visuellen Effekt belohnt.

Der Lernsoftware liegt ein mathematisches Modell zugrunde, welches das Lernverhalten des einzelnen Benutzers abbildet und genau auswertet. Dybuster berechnet zu jedem Zeitpunkt, welches Wort als nächstes abgefragt werden muss, um den nötigen **individuellen Lernerfolg** zu erzielen.

Lesehaus – Lernsoftware Medienwerkstatt Mühlacker

<http://www.medienwerkstatt-online.de/reload.html?/products/lesehaus/index.php>

Für leseschwache Kinder der Grundschule stellt Lesehaus eine motivierende, genau dosierbare und individuell konfigurierbare Übungsumgebung dar, die sich im Bereich Blitzlesen dem Lesetempo des Kindes anpasst und es ständig fordert. Im Lesehaus erfolgt eine individuelle Ausrichtung der Übungen an den Erfordernissen des leseschwachen Kindes. Lesehaus berechnet von Wort zu Wort automatisch eine passende Darbietungszeit und eine günstige Wortlänge. Von Beginn an. Zusammen mit dem umfangreichen Wortschatz erwirbt das Kind eine bessere Lesetechnik. Die richtige Technik zum flüssigen Lesen.



MAX UND MORITZ – Medienwerkstatt Mühlacker

<http://www.medienwerkstatt-online.de/reload.html?/products/maxundmoritz/>

Rechtzeitig zum 100. Jahrgedächtnis Wilhelm Buschs gibt es die weltberühmten Lausbubengeschichten auch in einem liebevoll gestalteten Spiel für den PC. Kinder erschließen sich in übersichtlicher, ansprechend gestalteter Umgebung unter Ausnutzung der multimedialen Möglichkeiten in vielfältigen, variantenreichen Übungsformen sehend, hörend, lesend, erzählend und reflektierend zusätzliche Zugangswege zu Inhalt und Dramaturgie der unübertroffenen Streiche, die uns einer der ersten Comiczeichner in der Menschheitsgeschichte hinterlassen hat. An dieser Stelle ein großes Dankeschön an den unvergesslichen Wilhelm Busch.



Rotkäppchen 1+2, 3+4 - LRS Lernsoftware Förderung der Rechtschreibschwäche

<http://www.sidesoft.de/>

Mit den aus dem gleichnamigen Märchen bekannten Spielfiguren Rotkäppchen und dem bösen Wolf steigern die Kinder beim Spielen

- die Aufmerksamkeit
- das Reaktionsvermögen
- das Konzentrationsvermögen
- die Motorik der Finger zur Handlung am Bildschirm passend und natürlich
- die korrekte Schreibweise von Wörtern



Mit der Wahl der richtigen Klassenstufe wird der auf das Alter angepasste Lernwortschatz und die Geschwindigkeit des Spielablaufs gewählt. Der Spieler wird somit nicht über- aber auch nicht unterfordert. Je höher die gewählte Spielstufe und das schon erreichte Level, umso flinker wird der Spielablauf.

Durch eine äußerst gelungene Kombination von Lernspiel, Geschicklichkeitsspiel, Glücksspiel und Abenteuerspiel sind die Schüler mit großer Aufmerksamkeit und anhaltender Ausdauer bei der Sache und haben eine hohe Motivation zum Weiterspielen. Dabei kommt das Herumwandern in der Rolle des Rotkäppchens dem

Bewegungsbedürfnis der Kinder sehr entgegen. Das Hauptanliegen des Spiels - die Rechtschreibung zu trainieren - wird fast nebenbei erledigt und gar nicht so als Mühsal empfunden. Im Vordergrund steht der Ansporn, den heulenden Wölfen geschickt auszuweichen, und die Freude ist groß, wenn überraschend ein Bonus (Kleeblatt, Hase, Schmetterling) im Spielfeld auftaucht. Ein Schüler bemerkte, er fände an dem Spiel gut, dass man auch noch etwas Sinnvolles (die Rechtschreibung) dabei lernen würde und nicht nur "herumballern" müsste. Kommentar eines meiner schwächsten Rechtschreiber: "Das ist mit Abstand eines meiner Lieblingsspiele!" Hinter der zunächst vielleicht naiv anmutenden Oberfläche mit liebevoll gemachter Grafik steckt ein ganz ausgefeiltes Programm, das allen pädagogischen Ansprüchen genügt: Der Schüler erhält direkte Rückmeldung für seine Leistungen: für richtig geschriebene Wörter erhält er Punkte; Fehler werden mit dem Opfern eines Gegenstandes oder dem Verlust eines "Lebens" beantwortet. Er muss jedes falsch geschriebene Wort erneut schreiben. Die Schwierigkeitsstufe der Wortanzeige passt sich der individuellen Schülerleistung an, indem sie mit der Anzahl der "Leben" verknüpft ist. Bei guter Leistung - und vielen erworbenen "Leben" - wird die Wortdarbietung kürzer. Leistungsschwächere Spieler dürfen die abzuschreibenden Wörter länger anschauen. Die Wortanzeige passt sich dabei auch der Wortlänge an. Es wird eine Liste der falsch geschriebenen Wörter angelegt. Ein einfach zu bedienender Editor zum Anlegen eigener Wortlisten ist ins Programm integriert. Es kann jede vorhandene Wortliste im *.txt Format zum Spiel benutzt werden. Der Spielstand kann jederzeit gespeichert werden. Die Leistung wird in der Bestenliste dokumentiert.

Graf Orthos - Vokal-Hörprogramm "Ratten raten"

<http://www.rechtschreib-werkstatt.de/GrafOrtho/ortho/>

Passend zur "Vokalhörgruppe" LV der Rechtschreibwerkstatt von N. Sommer-Stumpenhorst

Mit Graf Orthos Vokal-Hörprogramm "Ratten raten" wird an Hand verschiedener Übungen systematisch trainiert, ob ein langer oder kurzer Vokal zu hören ist. Beherrschen die Kinder diese Übung, wird trainiert, welche Folgekonsonanten nach kurzen Vokalen zu hören sind.



In den ersten drei Lernstufen werden den Kindern Wörter vorgesprochen, wobei die Aussprache des ersten Vokals im Wort variiert wird. Das Wort wird "normal" vorgesprochen, dann mit kurz gesprochenem ersten Vokal und anschließend mit lang gesprochenem ersten Vokal. Die Kinder sollen das vorgesprochene Wort jeweils nachsprechen. Dann sollen Sie entscheiden, welche Aussprache korrekt ist.

In Lernstufe 4 und 5 werden nur noch Wörter mit kurz gesprochenem Vokal vorgesprochen. Die Kinder sollen den Vokal und anschließend die Folgekonsonanten heraushören.

Für Lehrer und Eltern gibt es ein Betreuermenü, in dem sie Schwierigkeitsgrad und Dauer der Übungen einstellen können.

ARELA



<http://www.alfa-zentaurus.de/Produkte/Software/ARELA/Rahmenprogramm/rahmenprogramm.html>

Die technische und didaktische Basis der ARELA-Programme bildet das so genannte Rahmenprogramm. Es bietet Wörter eines gewählten Übungsschwerpunktes in großformatiger Schrift zum Nachschreiben auf dem Bildschirm an. Jedes richtig geschriebene Wort wird mit einer bestimmten Punktzahl vergütet, die seiner Schwierigkeit entspricht. Nach Erreichen der Höchstpunktzahl wird der Zugang zu den Rechtschreibspielen freigeschaltet, die die Möglichkeit bieten, das im Rahmenprogramm Geübte auf spielerische Weise weiter zu vertiefen.

Optional besteht die Möglichkeit ein Wortdiktat durchzuführen. Durch eine integrierte synthetische Sprachausgabe kann ARELA nicht nur richtige, sondern auch falsche Schreibungen vorlesen. Dadurch wird ein experimenteller Zugang zur Schrift möglich.

Das Arbeitstempo wird nicht vom Programm, sondern von den Lernenden selbst bestimmt.

Auf fehlerhafte Schreibungen werden die Lernenden sofort aufmerksam gemacht.

Messinstrumente am Bildschirmrand informieren über die im Verlauf einer Sitzung erzielten Erfolge.

Im Hintergrund führt das Programm Protokoll über die richtig und falsch geschriebenen Wörter.

Dieses kann am Ende einer Sitzung mit einem individuellen Arbeitszeugnis ausgedruckt werden.

Zur Verwaltung und Auswertung von Protokollen steht eine komfortable Administrations-Software zur Verfügung.

Zum Lieferumfang des Rahmenprogramms gehört eine rechtschreibliche Datenbank mit rund 3.000 Einträgen, die nach neuesten sprachwissenschaftlichen Gesichtspunkten zusammengestellt wurde.

Mit Hilfe des ebenfalls mitgelieferten Datenbankeditors kann der Wortschatz der ARELA-Programme auf komfortable Weise modifiziert und ergänzt werden.

Uniwort - Universelles Worttraining, Eugen Traeger, Lotte

49,90 € Einzellizenz - 199,00 € Schullizenz

Mit diesem Programm werden Wörter geübt. 10 Übungsformen werden angeboten - wovon einige wenige nicht sinnvoll sind (z. B. "durcheinander" auf dem Bildschirm gezeigte Buchstaben sollen die Kinder zu einem Wort zusammenfügen). Doch das "Blitzwort"-Training - ein Wort erscheint auf dem Bildschirm und verschwindet nach einer von der Lehrerin festgelegten Zeit wieder - bietet gute Übungsmöglichkeiten. "Uniwort" ist auch einsetzbar im differenzierenden Rechtschreibunterricht.



AUDILEX

<http://www.audilex.de/>

Ein Lesetherapie-Programm aus Finnland



Audilex, entwickelt von Professor Kai Karma aus Finnland, ist ein Computer-Programm, das das Ziel hat, die Basisfähigkeiten zum Erlernen des Lesens zu verbessern.

Zielgruppe: Kinder mit Schwierigkeiten im sinnentnehmenden Lesen (Dyslexie).

AUDILEX hat keinerlei Leseübungen im traditionellen Sinne. Stattdessen zielen seine Übungen darauf ab, das Fundament zu stärken, auf dem Lese- und Schreibfähigkeiten beruhen. Es sind dies im einzelnen:

1. Wahrnehmung von akustisch codierten Mustern(Lautabfolgen)
2. Wahrnehmung der Verbindung zwischen visuellen & akustischen Mustern
3. Wahrnehmung von Richtungen

Fächer und Einsatzbereiche:

Deutsch bzw. Leseförderung. Das Programm wurde laut Eigenbeschreibung in Schulen wie auch Kindergärten eingesetzt.

Programmfunktionen/Programmanpassung

AUDILEX besteht aus 2 Therapie-Programmen. Die Kinder hören Tonfolgen, deren Einzeltöne unterschiedlich lang und unterschiedlich laut erklingen. Sie müssen entscheiden, ob sie das obere oder das untere Muster gehört haben. In der Übung 2 gibt es nur noch ein visuelles Muster, dem der Sound zuzuordnen ist. Aber es kommt ein Geschwindigkeits-Faktor dazu, der nur mit sehr intensiver Konzentrations-Anstrengung zu leisten ist.

Im Therapie-Programm 1 erzeugt der Computer zwei visuelle Muster per Zufallsfolge. Danach erklingt eine Melodie oder ein Rhythmus, die/der zu einem der beiden visuellen Muster passt. Visuelle und auditive Codes laufen immer von links nach rechts - wie im geschriebenen oder zu lesenden Text. Die Aufgabe besteht darin, das Balken- Muster auszuwählen, das zu der akustischen Darbietung passt.

Im Therapie-Programm 2 sieht man auf dem Bildschirm nur ein Muster von Balken verschiedener Länge. Der Computer spielt eine Melodie oder Rhythmen ab, die zu diesem Muster passen. Das Kind muss die Töne nachverfolgen und die Leertaste unmittelbar dann drücken, wenn der letzte Sound einer Serie erklingt.

Vergleiche auch Informationen der Webseite: » <http://www.audilex.de/>

Zielgruppe: Kinder mit Schwierigkeiten im sinnentnehmenden Lesen (Dyslexie).

Graf Orthos Laut-Buchstaben-Sortiermaschine 1.5

Graf Orthos Laut-Buchstaben-Sortiermaschine ist ein Computerprogramm für Schülerinnen und Schüler im Grundschulalter.

<http://www.collishop.de>.



Um erfolgreich Lesen und Schreiben zu lernen, müssen Kinder in der Lage sein, den verschiedenen Lauten die richtigen Buchstaben zuzuordnen. Genau hierfür ist Graf Orthos Laut-Buchstaben-Sortiermaschine entwickelt worden. Systematisch wird die Laut-Buchstaben-Zuordnung anhand vieler verschiedener Bildkarten trainiert. Alle Wörter auf den Bildkarten werden auf Wunsch auch auf Englisch vorgesprochen. Kinder, deren Muttersprache Arabisch, Französisch, Polnisch, Russisch, Spanisch oder Türkisch ist, können sich alle Wörter außerdem in ihre Muttersprache übersetzen lassen.

Das Programm integriert sich nahtlos in das Konzept der Rechtschreibwerkstatt (Zimmer LB) und eignet sich so ideal zur Ergänzung und Festigung des Unterrichtsstoffes.

Das Programm ist in den vergangenen Monaten aktualisiert worden. Neu in Version 1.5 sind fünf weitere Fremdsprachen, eine differenzierte Lernerfolgsmeldung, eine Schüler- und Klassenverwaltung sowie eine Netzwerk-Version.

Schreiblabor 2 - Medienwerkstatt Mühlacker

<http://www.medienwerkstatt-online.de/reload.html?/products/schreiblabor/index.php>

Das Schreiblabor ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, die Welt der Laute, Buchstaben und Wörter selbstgesteuert zu erforschen und das alphabetische Prinzip unserer Schriftsprache (lauttreues Schreiben) systematisch zu entdecken.



Kinder lernen Sprechen durch Sprechen und Schreiben durch Schreiben

"Das Schreiblabor ermöglicht Ihren Schülerinnen und Schülern, die Welt der Laute, Buchstaben und Wörter selbstgesteuert zu erforschen und das alphabetische Prinzip unserer Schriftsprache (lauttreues Schreiben) systematisch zu entdecken. Es unterstützt damit effizient Ihren Anfangsunterricht im Lesen und Schreiben. Die Maschinen des Schreiblabors ermöglichen eine Vielzahl entdeckender Lernerlebnisse, produktiver Fehler und konstruktiver Schreiberfahrungen; sie arbeiten nicht nach sturem "drill-and-practice"-Verfahren, leiten aber immer wieder konsequent auf die Prinzipien lauttreuen Schreibens zurück. Die in der Benutzerführung auf die besonderen Bedürfnisse von Schulanfängern eingerichtete Lernsoftware passt sich dabei den individuellen Lernprozessen der Kinder flexibel an, stellt didaktisch sinnvoll gestufte Aufgaben, gibt Rückmeldungen und Arbeitshinweise, führt so stringent von einem Lernschritt zum nächsten und entlastet Sie dadurch spürbar von Routinearbeiten. Im Lehrkraftmodus können Sie den jeweiligen Arbeitsstand Ihrer Schülerinnen und Schüler einsehen, lerndiagnostische Hinweise abrufen und eine Vielzahl von Funktionen verändern und auf den Unterricht einstellen."

PHONOlogo – Ein interaktives Förderprogramm zur Verbesserung der Voraussetzungen für das Lesen- und Schreibenlernen und zur Vermeidung von Lese- Rechtschreibschwierigkeiten - Medienwerkstatt Mühlacker Einzelplatzlizenz EUR 39,- Schullizenz EUR 99,-



<http://medienwerkstatt-online.de/reload.html?/products/phonologo/phonologo.html>

Eine Basisqualifikation für den Einstieg in den Lese-Schreibprozess ist nach heutigen wissenschaftlichen Erkenntnissen die „phonologische Bewusstheit“. PHONOlogo arbeitet auf der Wort-, Silben-, Laut-, und Leseebene und bietet hierfür 16 Übungen und Spiele mit jeweils vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten an. Dabei werden "auf Lautebene" von Anfang an die Laute mit ihren Repräsentanten, den Anlautbildern und Buchstaben, kombiniert. Hinter diesem Ansatz steht die „phonologische Verknüpfungshypothese“, die besagt, dass eine Kombination des Trainings der phonologischen Bewusstheit und des Trainings der Buchstabenkenntnis gute Voraussetzungen für den Schriftspracherwerb (Lesen und Schreiben) ist. Dies ist als Voraussetzung für jede Methode des Lesen- und Schreibenlernens sinnvoll und hilfreich.

Sy la bo - Silbierendes Rechtschreibtraining nach der Methode von Buschmann, Reuter-Liehr und FRESCH (Freiburger Rechtschreibschule) – Medienwerkstatt Mühlacker Einzelplatzlizenz EUR 39,- Schullizenz EUR 99,-



<http://medienwerkstatt-online.de/reload.html?/products/syllabo/index.php>

Intensivförderung von Kindern mit Lese-Rechtschreibschwierigkeiten

Syllabo realisiert ein Förderkonzept, bei dem durch Schwingen von Silben versucht wird, Sprechartikulation, Lese- Schreibrichtung und Synchronisierung von Sprechen und Schreiben zu verknüpfen. Das Lese- und Schreibtraining nach der Methode des rhythmisch -silbierenden Mitsprechens (dynamisch- integratives Sprechen, Schreiben und Lesen) ist eine sehr erfolgreiche, praxiserprobte Methode des "Schriftspracherwerbs" des Anfangs- sowie des Förderunterrichts.

WTP Lauschen, reimen und Sätze, Wörter

"Lauschen, reimen, ..." und "Sätze, Wörter, ..."

Sonderausgabe der Übungsprogramme nach dem Würzburger Trainingsprogramm. "Lauschen, reimen, Silben trennen" und "Wörter, Sätze, Laute" - beide Programme auf einer CD mit Handbuch (28 Seiten). (Multimediaspiele auf CD-ROM)



Preis Brutto: 48,25 EUR

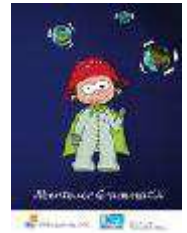
Übungsprogramme nach dem Würzburger Trainingsprogramm. "Lauschen, reimen, Silben trennen" und "Wörter, Sätze, Laute"

Abenteuer Grammatik "Satzbau"

Preis Brutto: 48,00 EUR

<http://kon-lab.com/onlineshop.html>

Kinder mit Spracherwerbsstörungen und Migrantenkinder haben große Schwierigkeiten, die grammatikalischen Regeln des Satzbaus im Deutschen zu erlernen. Um diese Kinder systematisch zu fördern, wurde eine Lernsoftware entwickelt, die den Kindern mit Hilfe spezieller Multimediaeffekten die Satzstrukturregeln näher bringt. Eingebettet in einer fantasievollen Geschichte einer Reise in fremde Planeten entdecken die Kinder die syntaktischen Regeln der Satzstruktur in drei Bereichen:



- a. Hauptsatzstruktur Aussagesätze
- b. Fragebildung
- c. Nebensatzstruktur

CESAR SCHREIBEN

http://www.ces-verlag.de/deutsch/CESAR_lernspiele.php5?PHPSESSID=1c5cfg3spv7innf4mmjj4vs721

CESAR SCHREIBEN für 2. - 4. Klasse bietet Strategien zur lautgetreuen Verschriftung auf Laut-, Silben- und Wortebene; Eigenkorrektur; Graphemaufbau erfassung; ganzheitlichen Wortbilderfassung; Wahrnehmung von kleinen phonematischen Unterschieden; Lautsynthese- und -analyse; Anwendung metasprachlicher Prozesse.

Einzelplatzlizenz: 99,50 € Schullizenz: 399.- €

In neun unabhängigen Spielen mit zahlreichen Spiel-Optionen wird der Lernstoff der ersten beiden Grundschuljahre als reduzierter Karteikasten angeboten. Dabei kann in zwei Spielen der Wortschatz zusätzlich frei eingegeben werden. Das Programm verfügt über eine Fehleranalyse und bietet darüber hinaus eine quantitative und qualitative Fehlerauswertung; Einzelfehler und Statistik werden unter dem Namen des Kindes gespeichert und können ausgedruckt werden. Die Spiele werden in den Gruppen AUDITIV, VISUELL und AUDITIV - VISUELL angeboten.



CESAR LESEN 1.1

http://www.ces-verlag.de/deutsch/CESAR_lernspiele.php5?PHPSESSID=1c5cfg3spv7innf4mmij4vs721

LESEN 1.1 (2.-4. Klasse) ist die überarbeitete und erweiterte Auflage des 1998 erschienenen Titels CESAR LESEN 1.0, der ersten CD-ROM der CESAR Lernspielreihe. Sie umfasst 12 unabhängige Lernspiele in 4 Gruppen und fördert die Kompetenzen für: RAUM - LAGE, IDENTIFIZIERUNG VON BUCHSTABEN, LAUTANALYSE - UND SYNTHESPROZESSE und LESE - SINNVORSTÄNDNIS

Einzelplatzlizenz: 99,50 € Schullizenz: 399.- €



Das Erkennen der Raum-Lage ist eine Dimension der visuellen Wahrnehmungsentwicklung. Bis zu einem Alter von 6 bis 7 Jahren identifiziert das Kind einen Gegenstand aus verschiedensten Blickwinkeln signifikant besser als der Erwachsene. Der sprunghafte Zuwachs der Raum-Lage-Wahrnehmung - in der Regel innerhalb des ersten Schuljahres - bedeutet, dass das Kind die Ausrichtung des Gegenstandes als eventuell bedeutungstragenden Faktor nun zusätzlich ermitteln kann. Das Kind, das gestern noch mühelos in Spiegelschrift schrieb und Buchstaben verdrehte, benutzt jetzt die Buchstaben richtig, die von der Form her identisch, von der Ausrichtung und damit ihrer Bedeutung aber völlig unterschiedlich sind. Bei Kindern mit Lese-Rechtschreibschwäche verläuft dieser Prozess deutlich verzögert. Daher wird in dieser Lernspielgruppe mit „verkehrten“ Buchstaben gespielt: in ALPHABET auf Buchstabenebene, in ZAUBERWÖRTER auf Wortebene und in GEHEIME BOTSCHAFTEN auf Textebene. Die eingebauten Fehler können nicht auswendig gelernt werden, da CESAR sie nach dem Zufallsprinzip immer neu generiert. Mit Fehlern spielen, heißt mit Fehlern umgehen lernen.

Auf dem Weg zum sinnerfassenden Lesen werden eine Vielzahl von Leistungen vom Kind erbracht. Die Analyse von Lesestörungen zeigt, dass das Kind schon beim ersten Schritt, nämlich bei der Erfassung von Buchstaben, nicht in der Lage ist, erforderliche Transferleistungen zu erbringen: visuelle Symbole sind zu dekodieren und in mundmotorische Muster zu übersetzen, welche eine Lautgestalt ergeben. Erst eine Kette dieser sich wiederholenden Arbeitsschritte ergibt die Lautgestalt eines Wortes, welches wiederum nur einen Teil des Satzgefüges und des Sinnzusammenhanges darstellt. Wenn die Buchstabenerkennung und ihre lautliche Realisierung nicht innerhalb von Bruchteilen einer Sekunde ablaufen, das heißt als automatisierte Routine abrufbar sind, kann das Kind nicht fließend lesen. Diese zeitliche Verzögerung kann das Kernproblem bei Störungen des Leseerwerbs in den ersten Grundschuljahren darstellen.

In dieser Lernspielgruppe wird dem zeitlichen Moment in den Spielen STÖRENFRIEDE und HONIGBUCHSTABEN in Form einer Zeitnahme der Identifizierungsleistung Rechnung getragen. Darüber hinaus liegt ein Schwerpunkt auf der Unterscheidung und dem Herausfiltern ähnlicher Buchstaben. Im Spiel EINER FEHLT wird der routinierte Umgang mit der Reihenfolge der Buchstaben im Alphabet geübt.

Wörter sind Lautgestalten oder Buchstabenanordnungen für entsprechende Bedeutungen, das heißt für ganzheitlich assoziierte Wahrnehmungs- und Erfahrungskomplexe. Neben psychischen und situativen Faktoren sind Bezeichnendes und Bezeichnetes wesentliche Säulen der Kommunikation. Um das Bezeichnete richtig auszusprechen und korrekt zu lesen, bedarf es einer bestimmten seriellen Anordnung der einzelnen Buchstaben und Laute. Vertauscht man sie, verwechselt sie oder lässt sie gar aus, kann eine unsinnige Botschaft oder ein Missverständnis entstehen. So unterliegt das Bezeichnende dem Diktat der richtigen Reihenfolge - Bedeutung ist immanent.

Es zeigt sich, dass Kinder mit Leseproblemen in der Regel nicht in der Lage sind, die Symbolfunktion einzelner Buchstaben und deren Reihenfolge dem Kontext einer Bedeutung zuzuschreiben. Ein Buchstabe alleine bedeutet nichts. Wozu dann eine Reihenfolge, die als mühsam und abstrakt empfunden wird und mit dem Bezeichneten in keinem Zusammenhang zu stehen scheint?

In der Sehnsucht nach Bedeutung werden die Kinder in dieser Lernspielgruppe herausgefordert, kleine Buchstabensequenzen zu meistern. Im Spiel FAHRENDE BUCHSTABEN werden die Bedeutungen vorgegeben - eines der gezeigten Bilder stellt das Lösungswort dar. Das Kind wird aufgefordert die fahrenden Buchstaben in die Reihenfolge zu bringen, die dem Lösungswort entspricht. Bei REIMQUARTETT wird das Kind motiviert, durch Auswechseln des ersten Buchstabens eines Wortes möglichst vielen Bedeutungen auf die Spur zu kommen. In REIMBILDER deckt das Kind durch die Suche nach klangähnlichen Lösungswörtern ein Szenenbild auf, dessen Elemente in einem semantischen Zusammenhang stehen.

Erfolgreiches Lesen basiert auf zwei verschiedenen Kompetenzen zur Erfassung des Sinnes. Zunächst wird anhand weniger Strukturmerkmale erkannt, um welches Wort es sich wahrscheinlich handelt - dies geschieht simultan. Passt dieses Wort nicht in den Kontext, erschließt es der Leser systematisch und sequentiell. Die erste Kompetenz ermöglicht es, schnell zu lesen, die zweite, dieses genau zu tun. Beide Kompetenzen werden in den Spielen der vierten Lernspielgruppe gefördert. Die Strategie dabei ist, dass dem Kind möglichst viele Wahrnehmungsmomente einer Sache vorgegeben werden: Bild, geschriebenes und teilweise auch gehörtes Wort. Die Bedeutung wird also angeboten und das geschriebene Wort (durchweg kurze Inhaltswörter) dieser zugeordnet. Lesen führt nicht zur Bedeutung, sondern Bedeutung führt zum Lesen.

In WÖRTERSUCHE wird durch das Angebot einsilbiger Wörter das Erfassen von Di- und Trigraphemen geübt sowie das genaue Erfassen der Reihenfolge einzelner Buchstaben. In BLITZWÖRTER sieht das Kind nur für sehr kurze Zeit ein- oder zweisilbige Wörter und muss sie durch ganzheitliches Erfassen ihrem Bild zuordnen. Das MEMORY besteht aus Kartenpaaren, die zum einen ein Wort und zum anderen dessen gemaltes Sinnbild beinhalten. Beim Aufdecken des Bildes hört das Kind das gesuchte Wort. Es gibt jeweils zwei ähnlich klingende und damit auch ähnlich geschriebene Begriffe mit ganz verschiedenen Bedeutungen. Das Kind muss der Provokation der Verwechslung widerstehen und erfährt den Erfolg durch ein gewonnenes Kartenpaar.

Labyrinth der Wörter - Software für die Klassen 1-9

zu bestellen über labyrinth@sigmeta.de

Die CD-Rom basiert auf dem Konzept von F.X. Müller, der das "Trainingsprogramm für rechtschreibschwache Kinder - So können Eltern helfen", 6. Auflage 2001 veröffentlicht hat.



Das Programm ist nicht für den Schulunterricht gedacht, sondern für das häusliche Üben. Zu Beginn wird das Kind aufgefordert, einen Eingangstest zu schreiben. Die Kinder ergänzen Wörter nach Diktat in einen unvollständigen Satz, anschließend erstellt das Programm eine qualitative Fehleranalyse. Anhand des persönlichen Fehlerprofils werden die Übungen für das Kind festgelegt. Täglich werden vier Übungsschritte gemacht:

Wiederholung geübter Wörter - Wortdiktat von 10 Wörtern – Satzdiktat - gezielte Übung falsch geschriebener Wörter.

Die tägliche Übungszeit liegt zwischen 15 und 30 Minuten.

Die Schule des Lesens

http://www.legimus.tsn.at/sdl/#schule_des_lesens.html

Die "Schule des Lesens" ist ein auf mehrere Jahre angelegtes Projekt des Landesschulrates für Tirol | Abt. APS (LSI Dr. Reinhold Wöll). Im Rahmen dieses Projektes arbeiten seit dem Sommersemester 2005 zwei Hauptschullehrer in Sachen "Lobbying für den Lesegedanken an Tirols Hauptschulen".



Die bisherigen Programme wurden auf der neu geschaffenen Download-Plattform "www.tibs.at/schuledeslesens" den Schulen zur Verfügung gestellt bzw. in Fortbildungsveranstaltungen näher gebracht. Da der Download frei zugänglich und kostenlos ist, werden auch andere Schultypen, Bundesländer und deutschsprachige Länder erreicht.

Inhaltlich und methodisch-didaktisch sind die Übungen breit gefächert und sollen jüngere und ältere Hauptschulkinder beiderlei Geschlechts ansprechen: Lesen nichtlinearer Texte (z. B. Fahrpläne), TLT - das Tiroler Lesetraining zur Vertiefung des SLS, Übungen zur Blickspannenerweiterung, Spiele zur Steigerung der Lesemotivation ... Für das Wintersemester 2006 ist unter anderem ein Modul zum Lesen von Grafiken und Diagrammen geplant.

Im Herbst 2005 wurde ein Förderkonzept zur "Stärkung der Lesekompetenz an Tirols Hauptschulen" umgesetzt. Dazu wurde eine Fördermappe mit Kopiervorlagen als Handreichung für die Leseförderung publiziert. Auf über 250 Seiten finden sich - in die Bereiche "Sinnerfassendes Lesen" und "Lautendes Lesen" gegliedert - schülergerechte Arbeitsblätter. Die Mappe steht als PDF-Dokument online unter <http://www.legimus.tsn.at/sdl/index.htm> zur Verfügung.