

Allgemeine Angaben

Titel:	Cesar Lesen 2.0
Untertitel:	Software zur Förderung der Lesekompetenz
Alter/ Klasse:	4. bis 6. Klasse
Unterrichtsfach:	Deutsch
Zielgruppe:	Schüler der Klassen 4 bis 6 mit Problemen im Lesen/ Leseverständnis; Förderschule bis Klasse 8
Klassifikation:	Lernspiel
Hersteller/Vertrieb:	CES Verlag GmbH Wieblinger Weg 19 69123 Heidelberg Vertrieb z. B. über Cotec oder den Anbieter selbst: http://www.ces-verlag.de/
Technische Voraussetzungen:	Windows-PC: -ab Pentium II 200 MHz -Windows 98 oder höher (max. WinXP) -mindestens 64 MB RAM -4-fach-CD-ROM -16 Bit Grafik -Soundkarte Apple-Macintosh: -ab Power Mac G3 oder schneller -Mac OS X (ab 10.1) -128 MB RAM -Farbbildschirm
Preis:	Einzelplatz 99,00 €, Schullizenz 399,00 €
Inhalt:	CESAR 2.0 besteht aus 12 methodisch vielfältigen Übungen die der Förderung der Lesefertigkeit und des Leseverständnisses dienen. Schnelle Rückmeldungen des Programms sorgen für eine ebenso schnelle Korrektur fehlerhaften Lesens. Die voneinander unabhängigen Spielmodule fördern zielgerichtet die Wahrnehmung beim Lesen. Individuelle Fortschritte werden erfasst und dokumentiert. Ein Editor ermöglicht die Erweiterung und Modifizierung der vorhandenen Themen und Übungen. Zusätzlich können in einigen Bereichen Arbeitsblätter ausgedruckt werden. Für das kompetente Lesen notwendige Teilleistungen wie synthetisches Lesen, automatische Worterkennung, konstruierendes Lese-Sinn-

Verständnis und komplexes Lese-Sinn-Verständnis werden gefördert.

Eine angenehme Grafik ohne ablenkende überflüssige Rahmenhandlung führen bei gezieltem Einsatz zu Lernspaß und Lernerfolg.

Unsere Eindrücke

Bedienung:

Nach dem Einlegen der CD startet automatisch die Installation, sofern am Rechner die Autostartfunktion aktiviert ist. Das Lernspiel lässt sich ohne Probleme, auch ohne große technische Kenntnisse installieren, einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen und maximal den Speicherort ändern. Nach der Installation ist es unter Programme – CES zu finden.

Beim MAC öffnet man die Datei - Lesen 2-Installation und folgt wieder den Installationsanweisungen.

Zum Arbeiten wird unter Windows wird die CD nicht benötigt. Das Programm legt automatisch ein Desktopsymbol für den Programmstart an. Eine Deinstallation ist ohne Probleme möglich.

Nach der Installation ist die Arbeit mit dem Programm sehr einfach. Die Schüler werden aufgefordert, ihren Namen einzugeben oder aus der Liste auszuwählen. Das Intro kann durch Mausklick abgebrochen werden und man gelangt sofort zur Übungsauswahl. Der Bildschirm ist übersichtlich ohne übertriebene grafische Elemente gestaltet, so dass man das Programm intuitiv schnell beherrschen kann.

Zu den Übungen gelangt man entweder durch die Auswahl des zu fördernden Bereiches oder zu einer Gesamtübungsliste (Klick auf die Schatztruhe). Für die Automatische Worterkennung stehen 4 Übungen, das Synthetische Lesen 3 Übungen, das Konstruierendes Lese-Sinnverständnis 2 Übungen und für das Komplexe Lese-Sinnverständnis 3 Übungen zur Auswahl.

Die Aufgabenstellungen stehen als Text zur Verfügung und können erlesen werden, ein Vorlesen der Aufgabe ist aber auch möglich durch Klick auf ein entsprechendes Symbol über dem Aufgabentext.

Kopfhörer sind hier von Vorteil. Die Navigation im Spiel ist unkompliziert und ist schnell erlernt. Bei jedem Spiel gelangt man über „Menü“ zu verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten, die sich von Spiel zu Spiel etwas unterscheiden. Hier lässt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen, die Aufgabenstellung kann noch mal angezeigt werden, es gibt Informationen zum Sinn dieser Übung und die Übung kann beendet werden.

Das Programm lief unter beiden Betriebssystemen äußerst stabil, Abstürze traten nicht auf. Ohne Probleme lässt sich das Lernspiel an jeder beliebigen Stelle beenden. Das Programm reagiert sofort und lässt sich ohne Fehlfunktionen schließen. Das Anfertigen von Sicherungskopien war mit Nero Burning ohne Probleme möglich. Der CD liegt eine kleine gedruckte Dokumentation bei. Das Programm ist aber so intuitiv bedienbar, dass ich erst später in dieses Heft gesehen habe. Viele Übungen verfügen über einen editierbaren Wortschatz. Im Editor findet man auch einige Arbeitsblätter, die ausgedruckt werden können.

Gestaltung:

Der Aufbau des Lernspiels ist übersichtlich ohne störende Elemente gestaltet. Das Intro lässt sich per Mausklick abbrechen, es gibt keine unnötigen und aufwendigen Animationen, statt dessen eine Konzentration auf die Inhalte. Bei einem Klick auf einen Button oder ein Symbol reagiert das Spiel umgehend. Aufgabenstellungen sind eindeutig und leicht verständlich formuliert. Neben dem Erlesen der Aufgabenstellen ist ein Vorlesen der Aufgabe per Mausklick zusätzlich möglich.

Die einfache Grafik lenkt nicht unnötig von den Inhalten ab. Die Aufgabenstellungen sind durch individuell anpassbare Schwierigkeitsgrade bestens dazu geeignet, sich mit den Lerninhalten auseinander zu setzen. Das Programm gibt bei Fehler eine unmittelbare Rückmeldung.

Soundeffekte lassen sich abstellen. Wenn die Aufgabenstellung erlesen werden muss, wird keine Sprachausgabe benötigt.

Schülerreaktionen:

Schüler der Klassenstufe 5 und 6 (Regelschule) fanden die Grafik zunächst „kleinkindhaft“, nach der gestellten Aufgabe spielte die Grafik aber keine Rolle mehr, da die Schüler mit der Bewältigung der Aufgabe zu tun hatten.

Schüler waren über die Aufgabenstellungen begeistert, sahen hier mehr den Spiel- als den Lerncharakter. Einige Schüler nutzten Programmteile sogar in Freiarbeitsphasen.

In leichteren Schwierigkeitsgraden lässt sich das Spiel schon ab Klasse 3 anwenden. Auch hier waren die Schüler sehr begeistert und durch die Aufgabenstellungen motiviert.

Bemerkungen/ Erfahrungen im Unterricht:

Die Entwicklung der Lesefertigkeiten ist Bestandteil des Lehrplanes Deutsch. Darüber hinaus ist das Muttersprachliche Prinzip Bestandteil jeder Unterrichtsstunde. Das selbstständige Erlesen von Texten ist immanenter Bestandteil des Fachunterrichts. Das Lernspiel ist hervorragend für die individuelle Förderung sowie für die Differenzierung im Gemeinsamen Unterricht. Die Schüler beherrschen sehr schnell den Umgang mit dem Lernspiel. Durch einstellbare Schwierigkeitsstufen kann das Programm auf dem individuellen Entwicklungsstand angepasst werden.

Die Sprache ist der geplanten Altersgruppe entsprechend angepasst. Durch Informationen erhalten die Schüler Hintergrundwissen, wobei ihnen die aktuelle Übung im Alltag behilflich sein kann. Hier wird nicht an der Realität vorbei gelernt bzw. der Sinn der Übung dem Lernenden verdeutlicht. Spezielle medientechnische Kenntnisse sind zur Arbeit mit dem Lernspiel nicht erforderlich.

Die einzelnen Übungen sind völlig unabhängig voneinander zu bearbeiten. Nur die zu fördernden Teilleistungen können hier absolviert werden. Schwierigkeitsgrade sind individuell anpassbar, bei vielen Spielen ist eine Zeitnahme möglich, um individuelle Lernfortschritte dokumentieren zu können.

Nur überlegte Vorgehensweisen führen bei den meisten Übungen zum

Begutachtung von Unterrichtsoftware in Thüringen

Erfolg, die Schüler erkennen schnell, dass sie mit raten oder probieren nicht zum Ziel gelangen. Bei auftretenden Fehlern gibt das Spiel umgehend eine Rückmeldung, so dass fehlerhaftes Lesen korrigiert werden kann.

Gesamturteil: sehr_empfehlenswert

Weitere Materialien: <http://www.ces-verlag.de/>

Erprobungsschule: Förderzentrum Bleicherode/ Sülzhayn (Verbund), Schulteil Sülzhayn

Kontaktperson: Klaus – D. Hoche

E-Mail: Klaus.Hoche@gmx.de

Erstellt am: 27.01.2009
