

Allgemeine Angaben

Titel:	Matheland
Untertitel:	Arithmetik, Sachrechnen, Geometrie
Alter/ Klasse:	Klasse 3 und 4
Unterrichtsfach:	Mathematik
Zielgruppe:	Schüler
Klassifikation:	Lernspiel
Hersteller/Vertrieb:	Cornelsen Verlag Mecklenburgische Str. 53 14197 Berlin Einzellizenz ISBN 3-464-90906-9 Bildstellenlizenz ISBN 3-464-90907-7 Schulmehrplatzlizenz ISBN 3-464-51166-9
Technische Voraussetzungen:	<ul style="list-style-type: none">-Pentium 100 oder höher-16 MB Arbeitsspeicher oder mehr-16-bit-Soundkarte, DirectX-fähig-Grafikkarte sollte DirectX-fähig sein,-Quadspeed-CD-ROM Laufwerk oder schneller-20 MB freier Festplattenspeicher-ab Windows 95 (Produkt wurde auch unter Windows 2000 ohne Einschränkungen getestet)
Preis:	Einzellizenz 49,95 Euro, Bildstellenlizenz 185,00 Euro, Schulmehrplatzlizenz für 5 Arbeitsplätze 165,00 Euro
Inhalt:	Matheland stammt aus dem Jahr 1998 und ist ein Lernspiel, in dem mathematische Aufgabenstellungen der Grundschule implementiert sind. Das Programm wurde für den Nachmittagsbereich der Schülerinnen und Schüler konzipiert. Ein direkter Einsatz im Unterricht ist aus unserer Sicht nur bedingt möglich. Die SchülerInnen können ihre Kenntnisse vertiefen, üben und neue Inhalte in spielerischer Form selbstständig entdecken. Es wird unterschieden zwischen den Inhalten der 3. und 4. Klasse. Die Kinder begeben sich auf die Suche nach dem verschwundenem Schatz vom Matheland. Dabei reisen sie mit einem kostenpflichtigen Pferdetaxi durch die Spielwelt, wobei das notwendige Geld durch die Lösung von Rechenaufgaben verdient werden muss. Bei ihrer Reise begegnen Ihnen liebenswürdige Gestalten, die nichts als Zahlen im Kopf haben und die man als Spieler in Rechenwettkämpfen

herausfordern muss oder die man durch das Lösen mathematischer Aufgaben unterstützt. Folgende Themen werden behandelt:
Arithmetik (u. a. Zahlenraum, Grundrechenarten, Kopfrechnen)
Geometrie (u. a. Koordinatensystem, Symmetrien, Netze und Wege)
Sachrechnen (u. a. Entfernungen, Schätzen, Währungsrechnen)

Unsere Eindrücke

Bedienung:

Das Programm lässt sich problemlos installieren, eine Deinstallationsroutine ist nicht vorhanden. Für den Start der Software ist die Programm-CD zwingend erforderlich. Der Test, das vollständig auf Festplatte kopierte Programm von dort zu installieren und zu starten schlug fehl. Eine Verwendung im Netzwerk ist somit nicht möglich. Der Startablauf ist sehr langwierig, denn neben den Benutzereinträgen Name, Geschlecht, Klassenstufe wird stets die zu Grunde liegende Geschichte erzählt- bei Erstbenutzung sicher wichtig, später eher nervend. Dieser Vorgang ist nicht zu unterbrechen. Vor und nach jedem Aufgabenblock werden akustische Erklärungen beziehungsweise Auswertungen gestartet, die sich nicht abstellen lassen. Während des Abspielens der Sounddateien ist die weitere Bedienung der Software nicht möglich. Die dadurch entstehenden vermeidbaren Zeitverzögerungen stellen im Nachmittagsbereich kein Problem dar, führen aber im Unterricht nicht zur Konzentration auf das Wesentliche. Mitunter kommt der Erstnutzer nur mit Versuch- Irrtum weiter, weil eine Navigation nicht vordergründig erkennbar ist (Beispiel: Anklicken der Straße im Dorf, um in die übergeordnete Landschaft zu kommen; Korrektur einer Eingabe nur über den Radiergummi, Kontrolle von Ergebnissen nur nach dem Drücken eines bestimmten Button). Ein Wechsel der Übungen ist aufgrund der damit verbundenen „Taxifahrten“ in der Spielwelt nur umständlich möglich. Die Lernbereichsvielfalt ist trotzdem gegeben, wobei der Nutzer über eine spezielle Figur, die ihn begleitet, ständig Lösungshilfen in Anspruch nehmen kann.

Gestaltung:

Die grafische Gestaltung des Produktes ist kindgemäß und optisch ansprechend im Sinne des Spielcharakters. Die Sprache ist verständlich, mitunter zu ausladend. Die damit verbundenen Ladezeiten der Tonsequenzen sind zumutbar. Multimediale Effekte sind abhängig vom Aufgabenmodul und werden an einigen Stellen überzogen.

Schülerreaktionen:

liegen bisher noch nicht vor

Bemerkungen/ Erfahrungen im Unterricht:

Der Lern- bzw. Spielstand wird bis zur Entdeckung des Schatzes lokal auf der Festplatte bezogen auf die persönliche Anmeldung gespeichert. Der Einsatz der Software auf Rechnern mit geschützten Festplatten (Datenairbag) ist dem zur Folge problematisch, weil der Schüler bei nicht gespeicherten Ständen immer wieder von vorne anfangen muss und dadurch leicht die Freude verliert. Es können mehrere Benutzer parallel angelegt werden, eine Rückmeldung über den Arbeitsstand der jeweiligen Benutzer, eine Fehleranalyse für Lehrer oder Eltern ist nicht möglich.

Aus Sicht des Nachmittagsmarktes im Sinne einer spielerischen Vertiefung, Festigung und Übung mathematischer Inhalte- gerade im Bereich des Kopfrechnens- erscheint uns das Produkt durchaus als „gut geeignet“. Der aus geschilderten Gründen nur bedingt mögliche Einsatz im Unterricht lässt dieses Gesamturteil allerdings nicht zu.

Fachberater/ Fachleiter Mathematik Grundschule haben diese Software während einer Arbeitsberatung getestet, allerdings nicht im Unterricht verwendet. Dies ist ein Eindruck, den man gewinnt, wenn man die Software zum ersten Mal benutzt.

Gesamturteil: geeignet

Erprobungsschule: Thillm Bad Berka

Kontaktperson: Constanze Gramann

E-Mail: CGramann@thillm.thueringen.de

Erstellt am: 05.11.2004
