

Grundschultrainer 3. Klasse

Spielidee:



Der *wissen.de Grundschul-Trainer* gehört zur neuen Kinderlernsoftware-Reihe von Coktel. Er soll beitragen zum effektiven Lernen, Üben und Wiederholen für Schüler der 3. Klasse. Er ist an den Lehrplan der Schule angepasst. Schüler können sich mit den Kernfächern Mathe, Deutsch und Englisch auf spielerische Weise in ihrer Freizeit auseinandersetzen. In 3 Welten - in Form von Raumschiffkugeln - stehen dem Spieler ca. 495 Aufgaben und Übungen zur Verfügung sowie eine Auswahl an Puzzeln und Spielen für den Spiel- und Pausenspass. Bei dem Grundschul-Trainer steht „Lernen“ im Vordergrund, Ablenkungen durch umfangreiche Nebenfunktionen entfallen.



Der schnelle und einfache Zugang zu den Aufgaben gewährleistet ein effektives Üben und Wiederholen. Der Grundschultrainer bietet Aufgabenblöcke mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad, und somit die Erstellung eines persönlichen Übungs- und Lernprogramms. Der Spieler kann sein eigenes Lerntempo bestimmen.

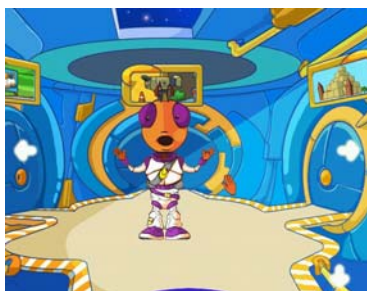
Geleitet wird der Spieler durch die nebenan aufgezeigte Amy, die den Spielverlauf begleitet, und Informationen gibt. Der Spielverlauf wird mittels dieses Symbols



gelenkt: Sobald sich die Hand  in folgendes Zeichen  umwandelt, ist dies eine erforschende Aufgaben und Übungen. Weiße Pfeile im Spiel geben richtungsweisende Informationen.

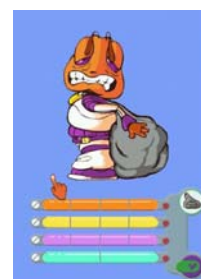
Der Schwerpunkt des Grundschul-Trainers liegt auf Rechtschreibung, Wortschatz und Wortarten, Sätze und ihr Aufbau, der Umgang mit Zahlen, Plus und Minus, Mal nehmen und Teilen, der Umgang mit Größen und Gewichten sowie Geometrie. Im Fach Englisch lernt der Benutzer sich vorzustellen, Fragen zu stellen und zu beantworten.

Spielbeschreibung



Nach der Identifizierung des Spielers beginnt das Spiel in einer Raumstation. Um das Spiel zu beginnen, muss vorab der Rucksack mit den Lehrinhalten gefüllt werden. Diese Funktion ist von der Raumstation, dem Ausgangspunkt des Spiels, zu erreichen. Welche Lehrinhalte mit welcher Gewichtung in den Rucksack kommen, ist jedem Spieler frei gestellt. Je mehr Inhalte in den

Rucksack gepackt werden, desto größer die Auswahl an Übungspotential. Der Transfer von dem Ausgangspunkt, also der Raumstation zu den drei dem Spieler zur Verfügung stehenden Welten in Form von Weltraumkugeln geschieht durch den Transfer mit dem Raumschiff.




Wenn der Spieler in der Raumstation angekommen ist, stehen ihm drei Welten zur Verfügung. In welche Welt der Spieler sich nun begibt, ist seine eigene Entscheidung. Zur Auswahl stehen die Geschichte-Kugel, die Kino-Kugel und die Sport-Kugel. Ganz frei nach Interessen und Prioritäten kann der Spieler seine Erkundung wählen. In allen diesen Welten sind die Themengebiete sowie Aufgaben für den Spiel- und Pausenspass zu erreichen.




Die 3 Weltraumkugeln



Das nebenstehende Bild zeigt eine Übungsfunktion. Jeder Spieler kann sich für ein Themengebiet der Fächer Mathe, Deutsch, Englisch oder aber für den Spiel- und Pausenspass entscheiden. Zu diesen Themengebieten sind jeweils untergeordnete Gruppen auswählbar. Die Antworten sind durch Klicken der linken Maustastatur einzugeben.

Nach Beantwortung einer jeden Frage muss die Antwort mit dem folgenden Zeichen bestätigt werden.  Bei richtiger Lösung, wird der Spieler durch eine verbale Anerkennung gelobt und bekommt dafür auf einer an der linken Seite des Spiels aufgeführten Skala eine Vermerkung mit einem grünen Punkt. Bei nicht korrekter Antwort besteht die Möglichkeit zu einem erneuten Versuch. Nach zwei falsch eingegebenen Lösungen, kommt es zur schriftlichen oder verbalen Berichtigung. Im Skalavermerk wird ein roter Punkt sichtbar. Dadurch kann der Spieler seine eigene Lernfortschrittskontrolle durchführen. In jeder Spalte kann es bei maximaler Füllung des Rucksackes zu 6-7 Kategorien mit jeweils 5 Fragestellungen kommen. Sollte der Spieler zwischenzeitlich eine Welt wechseln, ist es an später aufgezeigten Symbolen erkennbar, in welchen Gebieten der Spielende bereits war, und wie diese abgeschlossen wurden. Das Spiel ist zu jeder Phase zu verlassen.

Lehrtexte und Informationen im Spiel

Im Logbuch, das jederzeit erreichbar ist, wird der Lernstand festgehalten. Lernkontrollen können zu jeder Phase des Spiels durchgeführt werden. Unter dem Begriff der „pädagogischen Hilfe“ findet der Spieler gut erklärte Lösungswege für jede Aufgabe. Diese können jederzeit eingesehen werden. Im zweiten Schritt können der Lehrtext  oder weitere Informationen aufgerufen werden. Die Lehrtexte sind in schriftlicher Form abgefasst, daher ist es notwendig, dass der Spieler das Lesen beherrscht. Dem Spieler ist es möglich im selbstbestimmten Tempo zu Lernen und zu Üben.

Hinweis und Hilfefunktionen



Das nebenan aufgeführte Zeichen ist in jeder Etappe des Spiels mittels der Funktion der linken Maustaste abfragbar. Durch das 1. Symbol besteht die Möglichkeit den gerade aufgeführten Bildabschnitt zu drucken. Der Schwimmring gibt Hilfeangebote. Um das Spiel zu verlassen muss das 3. Symbol aktiviert werden. Mit dem 4. gelangt der Spieler zurück zum Logbuch. Mit dem Symbol des Koffers kann das Gepäck auch während des Spiels jederzeit verändert werden.

Erklärungen vorhandener Symbolbuttons



= Aufgabe würde angesehen



= Bestätigung jeder Angabe mittels diesen Buttons



= Übung rückgängig machen



= Übung fast fertig



= Übung gemeistert



= Hinweisfunktion etwas zu entdecken



= Führung durch das ganze Spiel



= Hinweis auf pädagogische Hilfefunktion während des Spiels



= Spiel verlassen, das Spiel ist zu jeder Etappe zu verlassen

Handbuch

Das Handbuch ist übersichtlich gestaltet und leicht verstehbar. Die Texte sind klar verständlich, und in kurzer Form wird Sinn und Zweck des Spiels erklärt. Eine Empfehlung zeigt das empfohlene Anwenderalter auf. Die Installation ist leicht durchführbar, bei vorgegebener Systemvoraussetzung auch von den eigentlichen Anwendern der Kinder der 3. Klasse. Zudem bestehen Hinweise auf Ratgeber bei auftretenden Problemen. Eine ausführliche Spielanleitung liegt als Booklet vor.

Spielbeurteilung:

Der Grundschultrainer besteht aus einer Mischung zwischen Text, Bild und Ton. Das Spiel bietet die Möglichkeit sich in verschiedenen Welten zu bewegen. Es gibt kein explizites Spielziel. Lehrtexte sind von jeder Etappe des Spiels einsehbar und gut verständlich. Die verschiedene Pfade und Wege lassen sich problemlos wiederfinden. Zu jeder Phase kann ein Spiel bzw. eine Übung verlassen werden. Die Lehrtexte sind klar verständlich und geben darüber hinaus weitergehende Informationen zu den Aufgaben.

Die Übungen sind nach mehrmaligem Gebrauch schnell zu überblicken, und auswendig zu lernen. Die verbale Lobausssprechung bei richtig beantworteter Aufgabe wirkt eher verhalten als motivierend. Zudem fehlt eine Hinweisfunktion, sich bei nicht bestandener Aufgabe nochmals intensiver mit dem Stoff auseinander zu setzen, um bestehende Defizite zu beheben. Eingeschränkt finde ich zudem die Notwendigkeit, jede Spielaktivität mittels der linken Maustaste bestätigen zu müssen, denn ohne diese Bestätigung ist ein Fortlaufen des Spiels nicht möglich.

Die Idee einer Wissensvermittlung- und Förderung mittels einer Raumschiffatmosphäre ist ansprechend und gibt den Kindern ein Gefühl von Entdeckerlust. Das Spiel führt durch diese Atmosphäre spielerisch an Lernaktivitäten heran und macht es den Kindern leichter sich mit dem in der Schule anstehenden Stoff auch in ihrer Freizeit zu beschäftigen. Der Spiel und Pausenspaß ist gut gestaltet, und bietet in den Quizfragen ein breites Spektrum an Alltags- und Allgemeinwissen. Gemäß dem Computerzeitalter gibt das Spiel eine gute Möglichkeit, Kinder mit Hilfe von neuen Medien an Lernaktivitäten heranzuführen.

Systemvoraussetzungen:

WIN 95/98/ME/2000XP
Pentium 200 MHz MMX
32 MB RAM
70 MB freier Festplattenspeicher
12-fach CD-ROM-Laufwerk
4 MB Grafikkarte Auflösung 800x 600
65.000 Farben
16 Bit Windows-kompatible Soundkarte

MAC OS 8.0 und 9.0
Power PC 266 MHz
32 MB RAM
70 MB freier Festplattenspeicher
12-fach CD-ROM-Laufwerk
Grafikkarte Auflösung 800x 600
Millionen von Farben

Spielbeurteilung: Sylvia Meyer