

Merkmale der Programme

- ❖ Verwendung von umfangreichem Bildmaterial (350 Artikel aus dem Alltag: Lebensmittel, Obst und Gemüse. Kleidung, Spielzeug, Möbel usw.)
- ❖ Übersichtliche Bildschirmgestaltung: Gruppierung und farbliche Gestaltung der Bedientasten
- ❖ Verwendung moderner Programmier- verfahren, wie sie auch im Internet zur Anwendung kommen
- ❖ Inanspruchnahme und Trainierung aller Sinne zur Aufgabenlösung
- ❖ Förderung der Freude am Erfolg
- ❖ Förderung der Konzentration
- ❖ Veranschaulichung der Thematik durch Anknüpfung an Erfahrungen im Alltag
- ❖ Die Auswahl der Aufgaben erfolgt nach dem Zufallsprinzip.
- ❖ Zahl der Übungen pro Lerndurchgang je nach Konzentrationsfähigkeit von 1 bis 15 einstellbar.

BEDIENUNG:

- ❖ Leichte Bedienbarkeit , durch Schüler beherrschbar
- ❖ Die Funktionen der Schaltflächen können ebenso mittels Tastatur gesteuert werden.
- ❖ Einheitliche Tastenbelegung, angelehnt an den Microsoft - Standard
- ❖ Geschickte Benutzerführung durch optische Hervorhebungen und durch Programmhilfen

- ❖ Weitestgehend barrierefrei
- ❖ Bedienbar mit Tastatur und Trackball, Touch-screen-Monitor, Maus,

Lernen am Computer

Einkaufe 5.1 - Systemanforderungen:

- Pentium 4
- Windows XP / Vista / 7
- RAM: 1 Gbyte,
- HDD: ca. 220 MB
- CD-Laufwerk, Sound
- Internet empfohlen

Bei Netzbetrieb:
Ablage der Dateien durch Admin-Vorgabe steuerbar

Lernsoftware

mit förderpädagogischem Zuschnitt

Wir bieten für

- ❖ **Grund- und Sonderschulen,**
- ❖ therapeutische Einrichtungen und
- ❖ Privatanwender

- ❖ **pädagogisch hochwertige,**
- ❖ **unter Mitarbeit von erfahrenen Spezialisten erstellte,**
- ❖ **vollkommen gewaltfreie Software.**

Lernsoftware

Lebenspraktische Themen für Schüler mit erhöhtem Förderbedarf

2. Große Tastaturen:



Dipl.-Ing Hans-Jürgen Nitschke



Informationen
zur Lernsoftware

Einkaufe
mit Geld selbständig umgehen

€

Einkaufs-Center

Einsatz bei erhöhtem Förderbedarf

Software für Grundschule und Förderbereich



Bestelladresse:

Dipl.-Ing Hans-Jürgen Nitschke
01833 Stolpen, Wesenitzstr. 94
Tel.: 035973 24221 Fax: 035973 69434
<http://www.computerstudio-nitschke.de>
E-Mail: service@computerstudio-nitschke.de

Der Eröffnungsbildschirm mit Hauptmenue:



Wie funktioniert der Einkauf ? Was muss man tun ?



Kleine Einführung für die Kaufhalle: Vom Wagen holen bis zum Kassieren.

Auf den Einkauf sollte man sich vorbereiten ! Katrin überlegt was Sie braucht: Merktzettel, Geldbörse... ? Aber Eistüte, Hund und Katze bleiben zu Hause!



Inhaltliche Zielsetzung

- ❖ Verhalten beim Einkauf
- ❖ Verstehen des Tauschvorganges "Ware gegen Geld"
- ❖ Rolle Käufer und Verkäufer
- ❖ Beherrschen des Geldwertes
- ❖ Der Einkauf: Was sollte man mitnehmen ?
- ❖ Wo kann man Welche Waren kaufen
- ❖ Kennenlernen der Münzen und Scheine
- ❖ Waren auswählen und Bezahlen mit über 350 Artikeln im Shop
- ❖ Euro: Wechseln, Abzahlen bei Geldrückgabe
- ❖ Festigung geografischer Kenntnisse

Sonderfunktionen:

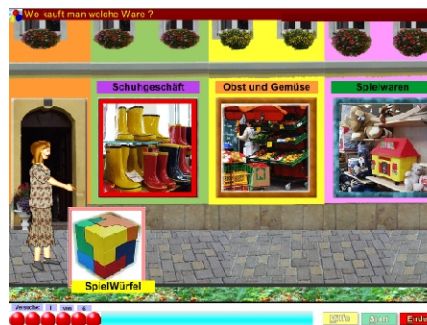
- ❖ Gesprochene Aufgabenstellung
- ❖ Einschränkung des Wertebereiches durch Setzen der Unter- und Obergrenze
- ❖ Möglichkeit der Leistungserfassung mit Name, Versuchsanzahl, Richtige, Prozent
- ❖ Hilfe - Funktionen mit Sprachausgabe
- ❖ Sehr gute interaktive Bedienbarkeit bei motorischer Behinderung
- ❖ Bedienbarkeit mit Tastatur, Maus, Touch-Screen möglich

Nun geht es um's Geld !



Die Geldwerte kann man anklicken und sich von vorn und hinten ansehen. Auf 3 Seiten erfährt man Wissenswertes zu Form, Farbe und Motiv.

Seit 2009 haben 16 Länder den Euro. Man erfährt Wissenswertes über Sie. Die Euro-Länder auf der Karte zu finden ist nicht ganz leicht.



Bleibt noch die Frage: Wo bekommt man die Waren, die man braucht? Bei diesem Lernspiel braucht Katrin Unterstützung!

Hilfe Hilfe durch Hinweise ---> per Sprache, Geräusch und Animation

Unter 'Geld wechseln' kann man sich schwer etwas vorstellen

Ein kleiner Film beschreibt den Vorgang.



Beim Bezahlen stehen über **350 Artikeln in 5 Preisgruppen** aus dem Alltag zur Auswahl.

Wurde richtig bezahlt, hat man das Stück erworben. Es erscheint am unteren Rand. Ansonsten geht die Ware zurück. Die Preisgruppe ist vorwählbar. Die Zahl der Versuche auch. Es stehen noch 3 leere Wagen bereit.