

Merkmale der Programme

- ❖ Verwendung von umfangreichem Bildmaterial
- ❖ Übersichtliche Bildschirmgestaltung: Gruppierung und farbliche Gestaltung der Bedientasten
- ❖ **Verwendung von Sprache bei der Aufgabenstellung, der Hilfe und der Ansage der Richtigkeit der Lösung**
- ❖ Inanspruchnahme und Training 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

BEDIENUNG:

- ❖ Leichte Bedienbarkeit , durch Schüler beherrschbar
- ❖ Große Bedienflächen (Spastik)
- ❖ **Alternative Bedienung**
mit Tastatur, Maus, Trackball, Touch-Screen-Monitor möglich
- ❖ Einheitliche Tastenbelegung, angelehnt an den Microsoft - Standard
- ❖ Geschickte Benutzerführung durch optische Hervorhebungen und durch Programmhilfen

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

- ❖ Lernprogramme (Lesen, Schreiben, Rechnen)
- ❖ Allgemeine Fertigkeiten: Umgang mit Geld, die Uhr
- ❖ Therapieprogramme
- ❖ Behandlung von Lese/Rechtschreibschwäche
- ❖ Übungen bei Rechenschwäche
- ❖ Adaptive Diskriminierung (zuordnendes Sprach-Hörtraining)
- ❖ Training der Intelligenz (Denkspiele, Kombinationsvermögen)

2. Große Tastaturen:



Dipl.-Ing Hans-Jürgen Nitschke



Informationen
über die Lernsoftware

Links und rechts unten, oben

Raum - Lage - Beziehungen Mathematik

LINKS
RECHTS
OBEN
UNTEN
VORN
HINTEN
AUF
UNTER
ÜBER
IM
NEBEN

Einsatz bei erhöhtem Förderbedarf

Software für Grundschule und Förderbereich

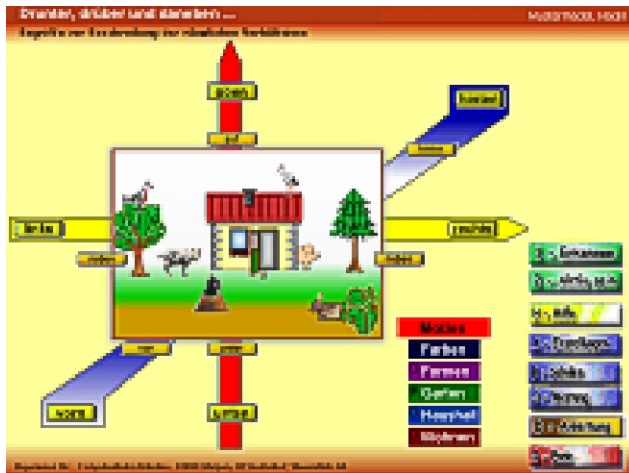


Bestelladresse:

01833 Stolpen , Wesenitzstr. 94
Tel.: 035973 24 221 Fax: 035973 69 434

<http://www.computerstudio-nitschke.de>
E-Mail: service@computerstudio-nitschke.de

Der Eröffnungsbildschirm mit Hauptmenue:



Aufgabenstellungen - Beispiele

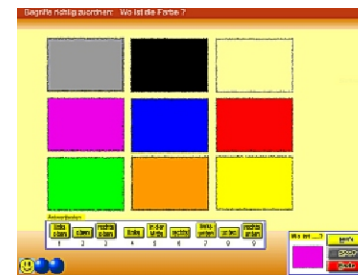


Erkennen, wo sich die Menschen und Tiere befinden. Drücke die richtige Taste!

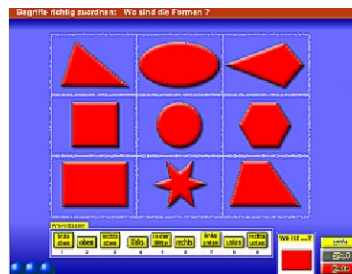
Oben, unten,
Links, rechts
Vorn, hinten

Farben erkennen, Lage benennen

An welcher Stelle befindet sich die im unteren Aufgabenfeld angezeigte Farbe
Links oben, rechts oben
Oben, unten,
Links, rechts
Links unten, rechts unten
in der Mitte



Einfache Formen



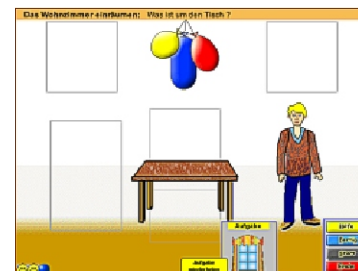
An welcher Stelle befindet sich die im unteren Aufgabenfeld angezeigte einfache Form

Links oben, rechts oben
Oben, unten,
Links, rechts
Links unten, rechts unten,
in der Mitt

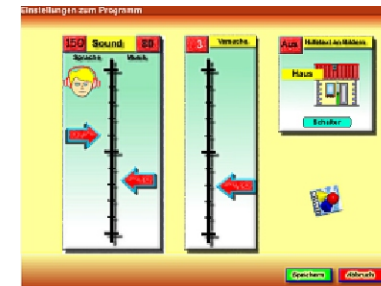
In der Wohnung

Hier muss man die Möbel und Gegenstände an die richtige Stelle rücken.

Links oben, rechts oben
Auf und unter dem Tisch
Über dem Tisch
Links neben,
Rechts neben



Einstellungen / Optionen



Im Programm sind Parameter einstellbar:
Lautstärke der Sprache
- Lautstärke der informativen Geräusche (Tastenklick, Hilfe-Ansagen)

Zur Wirkung kommen 5 Motive

- Farben
- Einfache Formen
- In der Natur: Karli, Anne und die Tiere
- In der Wohnung
- In der Küche

- Unterschieden wird jeweils in

passives Erkennen und

aktives Umgehen mit den Gegenständen

Inhaltliche Zielsetzung

- ❖ Vermittlung von elementaren Erfahrungen der Raum-Lage-Beziehungen
- ❖ Geometrische Grunderfahrungen der Fläche und des Raumes
- ❖ Raum-Lagebegriffe begreifen und bewußt verwenden
- ❖ Alltägliche Gegenstände nach vorgegebenen Lagebegriffen anordnen
- ❖ Farben erkennen und bezeichnen
- ❖ Gegenstände nach Farbe, Form und Verwendung ordnen
- ❖ Lage der Gegenstände zueinander erkennen
- ❖ Gegenstände auf der Fläche anordnen

In der Hauswirtschaft



Aus der Hauswirtschaft bekannte Gegenstände sind zu erkennen und ihr Standort ist zu benennen.

Dazu verwenden wir Dinge aus der Küche, wie Schneidbrett, Messer, Topf, Tiegel.