

PCTEACH JUNIOR (WIN) 2.0

Ein Lernprogrammeditor zur freien Eingabe von Lerndateien für Rechnen und Sprache.

Hardware: IBM und kompatible, min. 2,5 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte, WINDOWS, Color-Monitor von Vorteil

Copyright (c) Horst Rokitte, HR Soft 1993

Bezugsquelle für Vollversion:

Horst Rokitte
Adolf-Färber-Strasse 7
57413 Finnentrop

EINLEITUNG

Auch wenn dieses Programm vornehmlich für Kinder geschrieben wurde, sollten sich die Eltern die Mühe (oder auch den Spaß) machen, die einzelnen Programmteile zunächst einmal selber durchzutesten und bei den ersten Anwendungen Ihrer Sprößlinge dabeizusein, um Hilfestellung zu leisten. Einige Lernprogramme oder auch Spiele sind doch erklärungsbedürftig und benötigen eine Erläuterung durch Erwachsene oder ältere Kinder. Erst wenn Sie der Meinung sind, daß Ihr Kind alleine mit den Programmen zurechtkommt und den Lernstoff auch schon bewältigt, sollten Sie sie alleine mit dem Programm lassen.

Die Lernprogramme sollen Spaß machen und über den Spaß zum Lernerfolg führen. Nichts ist frustrierender, als wenn sich das Kind beim Lernen überfordert fühlt oder mit den Lehrmitteln (hier dem Programm) nicht richtig umgehen kann. Nehmen Sie sich also die Zeit, Ihr Kind Schritt für Schritt in die Programmsammlung einzuarbeiten.

Einige Lerndateien sind bereits vorgegeben, um das Programm antesten zu können. Die weiteren Lerndateien, besonders im Bereich Sprache, sollten individuell auf das Kind zugeschnitten sein und müssen noch angelegt werden.

Das Programm besteht aus den Menüpunkten

RECHNEN

LERNEN

SPIELE

SPRACHE

DATEI

RECHNEN

SPRACHE

ENDE

RECHNEN LERNEN

Die Lernprogramme RECHNEN beinhalten insgesamt 21 verschiedene Programme, die durch die Dateiauswahl noch weiter aufgegliedert und den jeweiligen Lernzielen angepaßt werden können.

Die einzelnen Grundrechenarten mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen können ebenso gelernt werden, wie als Einsteiger das Zählen und Vergleichen von Zahlen, Textaufgaben, das Rechnen mit Uhrzeit, Kalender, Geldrechnen, Längenmaßen und Gewichten.

DIE GRUNDRECHENARTEN

Bei allen Grundrechenarten besteht die Möglichkeit, das Ergebnis oder einen Faktor abfragen zu können.

TEXTAUFGABEN

Die Textaufgaben bieten die Möglichkeit, nach der Reihenfolge der Eingabe abzufragen oder per Zufall. Als Hilfe kann der Lösungsweg angezeigt werden.

UHRZEIT

Es gibt vier verschiedene Abfragemöglichkeiten. Es können Stunden und Minuten addiert werden, Minuten in Stunden und Minuten umgerechnet werden, zu einer Uhrzeit Stunden und Minuten hinzuaddiert werden und die Stunden und Minuten zwischen zwei Uhrzeiten zu errechnen.

KALENDER

Es gibt vier verschiedene Abfragemöglichkeiten. Aus der Vorgabe von Jahr, Monat und Woche muß die Anzahl der Monate ermittelt werden, aus einer Vorgabe in Tagen die Zahl der Wochen und Tage, aus einem Datum plus Tage das neue Datum und aus der Zeitspanne zwischen zwei Datumsangaben die Anzahl der Tage.

GELDRECHNEN

Sie können zunächst einmal aus einem Wertebereich bis 10 DM und über 10 DM wählen. Desweiteren können Sie die vier Grundrechenarten in Verbindung mit den Geldeinheiten abfragen lassen.

LÄNGENMAßE

Von Kilometer bis Millimeter können Längenmaße addiert oder subtrahiert werden. Aus einer vorgegebenen Maßeinheit kann in andere Längenmaße umgerechnet werden. Welche

Längeneinheiten abgefragt werden, entscheidet das Programm per Zufall.

GEWICHTE

Aus einem vorgegebenen Gewicht müssen die Gewichtssteine ausgewählt werden, die auf einer Waage das Gewicht ergeben. Zunächst einmal ist das Gewicht anzuwählen, dann die Gewichtssteine und zur Überprüfung der Eingabe "LÖSUNG".

Aus markierten Gewichtssteinen ist das entsprechende Gewicht durch Anklicken herauszufinden.

In der Abfrage "ERGÄNZE" ist ein vorgegebenes Gewicht durch Eingabe auf 10 kg zu ergänzen.

RECHNEN

SPIELE

ADAM RIESE

Wie der Name schon vermuten läßt, geht es hier um das Rechnen. Die Spielstärke bestimmt den Zahlenbereich aus dem die Aufgaben kommen. Durch Anklicken der Kästchen in der Box Rechenfaktor lassen sich die Rechenarten auswählen.

Ein Klick auf 'Adam Riese' startet das Spielprogramm. Gestellt werden Aufgaben aus den vier Grundrechenarten Plus, Minus, Mal und Geteilt (je nach Vorauswahl). Du kannst den Bereich, aus dem die Aufgabe gestellt werden soll durch Anklicken des Schalters auswählen. Für das richtige Ergebnis erhältst Du je nach Aufgabenart unterschiedliche Punktwerte gutgeschrieben.

Sollte Dir die Aufgabe nicht zusagen, kannst Du durch Klicken auf "=" die Aufgabe überspringen. Als zusätzliche Schwierigkeit läuft die Zeit mit, je nach Schwierigkeitsgrad mal schneller, mal langsamer.

DOMINO

Dieses Lernspiel lehnt sich an das bekannte Domino-Spiel an, in dem es darum geht, Spielsteine mit gleichen Symbolen aneinander anzulegen. Dieses Spiel kann mit bis zu vier Spielern gespielt werden. Es stehen wieder drei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Verfügung.

Insgesamt gibt es 36 Paare, von denen immer 12 angezeigt werden. Ein Paar besteht aus einer Rechenaufgabe und der dazugehörenden Lösung. Durch Anklicken einer Tafel wird der Dominostein entweder der Lösung der Aufgabe zugeordnet. Wenn der Stein paßt erscheint der lustige Smiley, sonst der traurige. Entsprechend werden Punkte verteilt. Ein Klick auf den Smiley gibt das nächste Paar frei. Wenn man keine passenden Steine mehr findet klickt man auf "WEITER" und der 12 neue Paare erscheinen auf dem Bildschirm. Allerdings ist dann der nächste Spieler dran.

MEMORY

Nach dem bekannten Memory-Spiel müssen in diesem Spiel Zahlenpaare oder je nach Spielstärke Aufgaben und Lösung aufgedeckt werden. Auch hier können wieder vier Spieler miteinander wetteifern.

Je nachdem wie gut man schon rechnen kann, wählt man die Zahl der Paare: 12, 24 oder 36.

Der Smiley gibt nach Anklicken wieder das nächste Paar frei. Hat man falsch geraten, ist der nächste Spieler an der Reihe.

PICASSO

Hinter 24 Tafeln verbirgt sich ein Bild, daß Du durch die richtige Zuordnung der Zahlen bzw. Aufgabe und Lösung sichtbar machen kannst. Wähle durch einen Klick die passende Zahl bzw. Lösung aus. Hast Du richtig geraten verschwindet die Tafel und ein Teil des darunterliegenden Bildes wird sichtbar.

RECHENKETTE

Bei der Rechenkette mußt du zwölf Aufgaben lösen, um sie zu beenden. Das Ergebnis einer Aufgabe ist immer Ausgangspunkt einer neuen. Je nach Spielstärke sind die Aufgaben mal leichter, mal schwerer.

RECHEN-RALLYE

Bei der Rechen-Rallye können bis zu vier Mitspieler gleichzeitig ihre Rechenkenntnisse testen, indem sie einen Parkour mit 73 Feldern durchlaufen.

Wähle zunächst die Anzahl der Spieler und die Spielstärke aus. Nach der Eingabe der Namen klicke auf den Würfel, der über die Zugweite entscheidet. Mit dem Würfel wechselt auch manchmal der Smiley, der für das Vorrücken unterschiedliche Bedeutung hat. Entweder müssen alle Aufgaben (Würfelzahl) beantwortet werden, um Vorrücken zu dürfen oder nur die Hälfte der Würfelzahl (aufgerundet) oder bei einem lachenden Smiley darf man Vorrücken, ohne die Aufgaben lösen zu müssen.

Zum Lösen der Aufgaben bzw. zum Vorrücken mußt Du auf den Smiley klicken, danach wieder auf den Würfel usw.

RECHENSTERN

Drei Rechensterne stellen jeweils fünf Aufgaben mit einem Ergebnis. Ergänze die fehlende Zahl, um den Stern zu vervollständigen.

STIBITZI

12 Felder zeigen 12 verschiedene Zahlen an. Nach einem Klick auf 'Stibitzi' verschwinden die Zahlen und tauchen, je nach Zahl der Durchgänge unterschiedlich viele, an verschiedenen Stellen wieder auf. Sobald der Piepton ertönt, haben die Zahlen ihren Platz erreicht und blinken noch einige Male an dieser Stelle auf. Dann verschwinden die Zahlen und in der Mitte wird Ihnen eine Aufgabe angezeigt. Du mußt nun durch Klick auf das entsprechende, im Moment leere Feld, die letzte Position der Zahl erraten. Hast Du richtig geraten geht es in die nächste Runde, ansonsten hast Du einen weiteren Versuch, bis Du die Position gefunden hast.

In den nächsten Runden erscheint jeweils eine Zahl mehr und es ist entsprechend schwieriger, sich die Positionen zu merken.

Das Spiel erfordert neben guten Rechenkenntnissen eine hohe Konzentrationsfähigkeit. Bitte Deine Eltern einmal, es auch einmal auszuprobieren (natürlich sofort mit der höchsten Spielstärke).

ZAHLENFANGEN

Auf dem Spielfeld erscheinen nach dem Anklicken von 'Start' mehrere Zahlen, die Du durch Anklicken versuchen mußt zu fangen. Allerdings bleiben die Zahlen nicht geduldig auf ihrem Platz, sondern wechselt je nach Schwierigkeitsgrad entsprechend schnell ihre Position.

Jeder 'Klick' bedeutet einen Versuch weniger. Für jeden Treffer erhältst Du je nach Schwierigkeitsgrad die entsprechende Punktzahl gutgeschrieben.

ZAHLENHIMMEL

Aus einem Himmel "tropfen" jeweils sechs Zahlen zur Erde hinab. Deine Aufgabe ist es nun, die herabfallenden Zahlen aufzufangen, bevor sie die Erde (der grüne Balken) erreichen. Du wählst hierzu zunächst eine Aufgabe mit dem Laufbalken aus und klickst dann die entsprechende Zahl am Himmel an. Wenn Du die richtige Zahl getroffen hast, geht dieser "Tropfen" wieder zurück zum Ausgangspunkt und fällt wieder von ganz oben hinunter. Für jede richtige Lösung erhältst Du Punkte gutgeschrieben. Am Ende des Spiels kann man sich seine Punktzahl notieren und im nächsten Versuch zu überbieten versuchen.

SPRACHE

ABC-SCHÜTZE

Hinter 27 Tafeln verbirgt sich ein Bild, daß Du durch die richtige Zuordnung der Begriffe sichtbar machen kannst. Wähle durch einen Klick den passenden Begriff aus. Hast Du richtig geraten verschwindet die Tafel mit der Vokabel und ein Teil des darunterliegenden Bildes wird sichtbar.

ARCHE NOAH

Auch in diesem Spiel müssen die passenden Begriffspaare gefunden und in die Arche gebracht werden.

DIKTAT

Zunächst kann man sich nach Auswahl der Datei den kompletten Text ansehen und einprägen. "START" bringt den ersten Textabschnitt auf den Bildschirm. Jetzt muß man sich diesen Text merken. Nach einem Klick auf "DIKTAT" verschwindet auch dieser Textteil und man muß ihn aus dem Gedächtnis eintippen. Nach Beendigung der Eingabe mit "return" erscheint der nächste Textteil usw. "KORREKTUR" läßt wieder den kompletten Text erscheinen und Du kannst vergleichen, ob Du alles richtig geschrieben hast.

DOMINO

Dieses Lernspiel lehnt sich an das bekannte Domino-Spiel an, in dem es darum geht, Spielsteine mit gleichen Symbolen aneinander anzulegen.

Insgesamt gibt es 36 Begriffspaare, von denen immer 12 angezeigt werden. Durch Anklicken einer Tafel wird der Dominostein dem oben angezeigten Begriff zugeordnet. Wenn der Stein paßt erscheint der lustige Smiley, sonst der traurige. Entsprechend werden Punkte verteilt. Ein Klick auf den Smiley gibt das nächste Paar frei. Wenn man keine passenden Steine mehr findet klickt man auf "WEITER" und der 12 neue Paare erscheinen auf dem Bildschirm. Allerdings ist dann der nächste Spieler dran.

Man kann Domino auch mit Zeitlimit spielen, dann werden alle Steine angezeigt und man kann solange Begriffe suchen, bis das Zeitlimit erreicht ist.

DONNERWETTER

Aus einem Himmel "tropfen" jeweils sechs Begriffe zur Erde hinab. Deine Aufgabe ist es nun, die herabfallenden Begriffe aufzufangen, bevor sie die Erde (der grüne Balken) erreichen. Du wählst hierzu zunächst einen Begriff aus dem Kästchen aus und klickst dann den entsprechenden Begriff am Himmel an. Wenn Du die richtige Vokabel getroffen hast, geht dieser "Tropfen" wieder zurück zum Ausgangspunkt und fällt wieder von ganz oben hinunter. Gleichzeitig wechseln die Tafeln ihren Inhalt. Für jeden richtigen Versuch erhältst Du 50 Punkte gutgeschrieben. Am Ende des Spiels kann man sich seine Punktzahl notieren und im nächsten Versuch zu überbieten versuchen.

KINDERQUIZ

Beim Kinderquiz können bis zu vier Mitspieler gleichzeitig ihre Kenntnisse testen, indem sie einen Parkour mit 73 Feldern durchlaufen und Fragen beantworten. Die ursprüngliche Quizdatei enthält bereits 100 Fragen und kann erweitert werden. Eure Eltern können aber auch neue Fragendateien anlegen.

Wähle zunächst die Anzahl der Spieler und die Datei aus. Nach der Eingabe der Namen geht es los. Mit dem Würfel wechselt auch manchmal der Smiley, der für das Vorrücken unterschiedliche Bedeutung hat. Bei einem lachenden Smiley darf man Vorrücken, ohne die Frage beantworten zu müssen.

Zum Beantworten der Frage muß einfach auf das entsprechende Antwortfeld geklickt werden.

KUCKUCKSEI

Es werden Dir vier Begriffe vorgegeben. Einer der Begriffe paßt nicht zu den anderen. Finde ihn heraus und klicke ihn an. Wenn der Smiley lacht hast Du gewonnen. Du kannst soviele Begriffe raten wie Du möchtest. "WEITER" wechselt die nächsten Begriffe aus.

LÜCKENTEXT

Auch hier muß Du versuchen, den Smiley zum Lachen zu bringen. Nach Auswahl der Datei werden Dir Texte angezeigt, die nicht vollständig sind. Diese Lücken muß Du ausfüllen. Sollte es Dir zu schwer sein, kannst Du Dir die Begriffe anzeigen lassen. Du brauchst sie dann nur noch richtig zuordnen.

MEMORY

Nach dem bekannten Memory-Spiel müssen in diesem Spiel Begriffspaare aufgedeckt werden. Auch hier können wieder vier Spieler miteinander wetteifern.

Je nachdem wie gut man sich schon etwas merken kann, wählt man die Zahl der Paare: 12, 24 oder 36.

Der Smiley gibt nach Anklicken wieder das nächste Paar frei. Hat man falsch geraten, ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPAGHETTI

Bei dem Spiel Spaghetti muß man aus den 'durchgeschüttelten' Buchstaben eines Begriffes, das richtige Wort zusammenstellen.

Du kannst Dir über den Schalter 'Hilfe' beliebig viele Buchstaben an ihrer richtigen Stelle im Wort anzeigen lassen.

Als Variante kann man auch einen Satz entwirren. Die Hilfe gibt dann jeweils ein Wort an seiner richtigen Stelle im Satz an.

STIBITZI

12 Felder zeigen 12 verschiedene Begriffe an. Nach einem Klick auf 'Stibitzi' verschwinden die Begriffe und tauchen, je nach Zahl der Durchgänge unterschiedlich viele, an verschiedenen Stellen wieder auf. Sobald der Piepton ertönt, haben die Begriffe ihren Platz erreicht und blinken noch einige Male an dieser Stelle auf. Dann verschwinden sie und in der Mitte wird ein neuer Begriff angezeigt. Durch Klicken auf das entsprechende, im Moment leere Feld, mußst Du die letzte Position des gesuchten Begriffes erraten. Hast Du richtig geraten geht es in die nächste Runde, ansonsten hast Du einen weiteren Versuch, bis Du die Position gefunden hast.

In den nächsten Runden erscheint jeweils ein Begriff mehr und es ist entsprechend schwieriger, sich die Positionen zu merken.

VERSTECKEN

In einem 16 x 16 Felder großen Buchstabenquadrat werden zehn Begriffe versteckt, die es gilt zu finden.

Durch Anklicken eines Begriffes in der linken Hälfte wird ein Begriff ausgewählt. Im Quadrat wird dieser Begriff dann durch Anklicken auf den Anfangsbuchstaben gekennzeichnet. Die Zeit läuft mit und nach und nach verschwinden die Smileys. Beeil Dich also, um möglichst viele Smileys zu behalten.

DATEI

Über diesen Menüpunkt können Deine Eltern neue Lerndateien erstellen.

Ich hoffe, daß Dir das Lernen mit den den Programmen und Spielen Spaß macht. Wenn Du Verbesserungsvorschläge hast, laß es mich wissen.

Copyright (c) 1993 HR Soft, Horst Rokitte Softwareentwicklung