

# Spielend leicht lernen

Viele Kinder sind von Computerspielen fasziniert. Kein Wunder, dass die Branche längst entdeckt hat, wie sich Software auch zu Lernzwecken einsetzen lässt. Doch ab welchem Alter ist das Lernen am Bildschirm sinnvoll? Und woran erkennen Eltern gute Lernsoftware? Eselsohr beantwortet die wichtigsten Fragen zum Thema und stellt eine Reihe empfehlenswerter Produkte vor.

Der Computerspiel-Markt hält ein breites Angebot an Lernsoftware für Kinder bereit. Dennoch bleiben Lernprogramme unter den Spielen wohl ein Nischenprodukt, denn sie werden nicht von der breiten Masse gekauft, sondern von wohlmeinenden Eltern und Pädagogen. Grundsätzlich gilt: **Wenn Kinder alt genug für die Schule sind, können sie auch langsam an das Lernen am Rechner herangeführt werden.** Allerdings brauchen sie dabei immer auch ein Elternteil in der Nähe: Vater oder Mutter sollten jedes Lernprogramm gemeinsam mit dem Kind erforschen und durchprobieren, um Verständnisprobleme gleich zu klären und zu wissen, womit sich ihr Kind gerne beschäftigt.

**Auf der Suche nach der richtigen Software klären Eltern am besten zuerst, welche Ziele sie damit verfolgen:** Soll das Kind einen Unterrichtsstoff nacharbeiten oder vertiefen? Soll die Software auf den Lehrplan abgestimmt sein oder unabhängig vom Unterricht Interesse für ein Thema wecken? Im Zweifelsfall kann man die Lehrer fragen, zu welchen Lerninhalten es maßgeschneiderte Lernsoftware gibt. Falls es darum geht, größere Lücken zu schließen, kauft man besser Software, die für die vorherige Klasse vorgesehen ist. Denn gerade Kinder mit negativen Erfahrungen brauchen viele kleine Erfolge, um einen neuen Zugang zum Lernen zu finden. Wichtig: **Vor allem Kinder im Vorschul- oder Grundschulalter sollten täglich nicht länger als 30 Minuten am Computer lernen.** Ein Kind, das bereits mehrfach mit einem Lernspiel geübt hat, kann die erste Viertelstunde durchaus alleine arbeiten, die zweite Hälfte sollte ein Eltern-

teil mit dabei sein, um eine Kontrolle über das Arbeits- und Lernverhalten zu behalten.

## Fit für Schule, Verkehr und Freizeit

Kinder zwischen fünf und acht Jahren trainieren mit **Fragenbär: Richtig konzentrieren – Das Gold von Pottslund** gemeinsam mit dem Titelheld Fragenbär und den Igelbrüdern Fit und Findig an verschiedenen Spielstationen Logik, Konzentration, Gedächtnis, Ausdauer, visuelle Wahrnehmung und Hörverständnis. Die einfache Bedienung und die kindgerechte Aufbereitung der Geschichte, Grafik und Charaktere fördern das selbstständige Ausprobieren. Ein ergänzendes Booklet liefert Erläuterungen zu den Spielen. Die Bedienung ist kinderleicht, es gibt unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und weder Zeitdruck noch einschränkende Vorgaben. Die Software erhielt jüngst den Deutschen Bildungsmedien-Preis **digita 2009**.

Das richtige Verhalten im Straßenverkehr will gelernt sein. Das haben sich auch die Kinder der Multimedia AG an der Theodor-Heuss-Grundschule in Eppelheim gedacht und eine CD-ROM zum Thema **Verkehr** veröffentlicht, bei der sie alles selbst umsetzen: So bestehen die Menü-Buttons aus gemalten Verkehrsschildern, die Texte wurden von den Kindern geschrieben und vorgetragen. Die authentische CD ist nicht nur optisch ausgesprochen beeindruckend, sondern überzeugt auch mit nützlichen Tipps – zum Beispiel fürs Fahrrad flicken.

Das kleine Lehrprogramm **Kuck mal Kunst!** ist weder neu noch mit spektakulärer Grafik ausge-

stattet, und doch ist es genau das Richtige, um Kinder an Kunst heranzuführen. 200 Gemälde und Skulpturen aus dem Art Institut of Chicago schicken Kinder auf eine interaktive Entdeckungstour durch 5000 Jahre Kunstgeschichte. Im virtuellen Museum werden alle Werke detailliert und mit vielen Informationen zu den Künstlern und zur Entstehung vorgestellt. Kleine Spiele schulen darüber hinaus den Blick, denn die CD setzt auf kindlichen Entdeckungseifer und Neugierde.

Der österreichische Musiker und Experte für Musiksoftware, Johannes Kaiser-Kaplaner, ist Betreiber der Internetseite **www.musica.at/musiklehre**. Dort finden Kinder, die ein Instrument lernen oder in der Schule ein bisschen besser als die Konkurrenz durchblicken wollen, eine Fülle von Musik-Wissen leicht verständlich präsentiert und mit interaktiven Übungen, Spielen und Quiz garniert. Egal ob Notenschlüssel, die wichtigsten Komponisten, alles über den Quartsextakkord oder erste eigene Kompositionsversuche – die liebevoll gestaltete Seite lässt keine Fragen und Wünsche offen.

## Keine Angst vor Zahlen & Co

Robert findet Mathe einfach nur schrecklich, bis ihn nächtens im Traum der Zahlenteufel besucht. Der ewig wütende Kerl lässt nicht länger locker, bis der Mathemuffel endlich Spaß an den Geheimnissen der Mathematik findet. Schließlich – so muss auch der Spieler der CD schon bald entdecken – besteht die Welt der Zahlen eben nicht nur aus langweiligen Aufgaben, sondern auch aus spannenden Experimenten, verrückten Zaubertricks und kniffligen Rätseln. Im Gegensatz zu reiner Lernsoftware verfolgt das Programm **Der Zahlenteufel** einen fantasiereichen, poetischen und erzählerischen Ansatz und schafft es, Kinder für die Welt der Zahlen zu begeistern. Kein Wunder, denn die CD-ROM geht auf Hans Magnus Enzensbergers gleichnamiges Kinderbuch zurück.

Auch kleine Blutsauger können gute Lehrmeister sein. Das zeigt die Kooperation zwischen den Verlagen Tivola und Klett mit dem Titel **Lernerfolg Grundschule: Mathematik Klasse 1**. Auf Schloss Schädelrauch bietet Vampir Freddy zwei Herangehensweisen an: Üben, üben, üben – oder gleich ab zum Test. Die Lernteile werden



© Isabelle Dinter, Family Media



© Isabelle Dinter, Lingen



dabei immer wieder mit spielerischen Elementen verbunden. In Mathematik sind die zentralen Inhalte der Lehrpläne der Klassenstufen 1 bis 4 vertreten. Gleiches gilt auch für Englisch. Der Clou: Nach erfolgreichem Lernen wird noch das ein oder andere Minispiel freigeschaltet. Beide Lernprogramme gibt es inzwischen auch für den Nintendo DS.

### Sprachen lernen leicht gemacht

Solide Lernsoftware für die Fächer Mathematik, Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch und Latein – an den aktuellen Lehrplänen der Bundesländer ausgerichtet – das sind die **Lernvitamine** für die Klassen 5 bis 10 des Schulbuchverlags Cornelsen. In jeder Packung **Lernvitamin Mix** stecken vier CD-ROMs und eine Audio-CD. Bei den Sprachlernprogrammen wird großer Wert aufs Sprechen und Hören gelegt. Per Klick liest die Wörter wahlweise ein Mann oder eine Frau vor. Abwechslungsreiche Übungsarten wie drag & drop-, Schreib- oder Sprechaufgaben verhindern, dass Langeweile aufkommt. Sämtliche Übungen lassen sich auch für unterwegs ausdrucken und schriftlich bearbeiten. Den Lernerfolg bei Übungen und Prüfungen zeichnet der „Intelli-Plan“ auf.

Im Lernprogramm **Englisch mit Felix – eine abenteuerliche Sprachreise** hat es den reiselustigen Hasen nach London verschlagen. Doch er hat seinen Koffer vergessen und bittet nun die Kinder, ihm mit dem Gepäck nachzureisen. So beginnt ein unterhaltsamer Trip durch mehrere Länder, auf dem es viel zu hören, lernen und zu tun gibt. Die farbenfroh gestalteten Bilder sowie zahlreiche Rätselspiele bieten Kindern einen unterhaltsamen und lehrreichen Einstieg in die englische Sprache. Allerdings dürften trotz der Altersempfehlung für Vorschüler ältere Grundschüler besser mit der Software zurechtkommen, weil sie sich bereits mit dem Ablauf von Adventure-Spielen auskennen.

Mit **scoyo** ([www.scoyo.de](http://www.scoyo.de)) ist jüngst ein neues Webportal für Schüler der Klassen 1 bis 7 ans Netz gegangen. Die Seiten benutzen das „Sto-

rybased Learning“: In einer virtuellen Geschichten-Welt können Kinder Aufgaben, Probleme und Rätsel lösen, die an den Schulstoff angelehnt sind, oder bei Bedarf einen bestimmten Schulstoff nacharbeiten. Bei der Anmeldung gibt man sein Heimat-Bundesland an und erhält dann die lehrplanrelevanten Inhalte. Für eine ständige Lernkontrolle werden die bearbeiteten Lektionen in einem persönlichen Profil erfasst. Um die Lerninhalte der Fächer Deutsch, Mathematik, Biologie, Chemie und Physik nutzen zu können, ist der Abschluss eines kostenpflichtigen Monats-Abos nötig.

### Kreative Hilfen bei Lernproblemen

Nach neuen Erkenntnissen der Legasthenieforschung soll die Ursache einer Lese- und Rechtschreibschwäche ein Problem in der Vernetzung des Seh- und Hörsinnes sein. Finnische Wissenschaftler haben deshalb mit **Audilex** eine Software entwickelt, die unabhängig von Sprache und Alphabet die Lesefähigkeit von Legasthenikern erheblich verbessern will. In einem Probelauf mit legasthenischen Erstklässlern, die mithilfe der Software einfache grafische Formen unterschiedlichen Tönen zuordnen mussten, konnten diese mehr Worte fehlerfrei schreiben und flüssiger lesen als Kinder einer untrainierten Vergleichsgruppe. Weil **Audilex** ohne den Einsatz von Worten oder sprachlichen Lauten auskommt, kann das Programm weltweit eingesetzt werden. Dennoch ist es in Deutschland kaum bekannt. Kooperationen zwischen Computerspiel-Produzenten und Lernverlagen gibt es im Bereich der Lernsoftware bislang noch nicht so oft. Wie erfolgreich solch ein Team sein kann, beweisen derzeit die Brainmonster Studios und der Cornelsen Verlag mit ihrem Programm **Zweistein: Lernen – Trainieren – Spielen**. Die Trainingsversion des inzwischen mit vielen Preisen ausgezeichneten Adventure-Games **Zweistein: Das Geheimnis des roten Drachen** ist eine Neuheit im Bereich der Lernsoftware für AD(H)S und Dyskalkulie. Das Besondere an dem Spiel ist die außergewöhnliche Verbindung von Lernen und Trainie-

ren mit Abenteuer, Spiel und Spaß. Die zahlreichen, separaten Trainingslevel fördern gezielt Mathematik, Konzentration, Aufmerksamkeit, Impulskontrolle und Handlungsplanung. Stets begleitet durch den knuffigen Drachen Zweistein können die Kinder 18 verschiedene Trainingsspiele direkt anwählen und zwischen fünf Schwierigkeitsgraden wählen. Das Spiel eignet sich für das Üben in der Schule genauso wie für das Nacharbeiten zuhause und wurde jetzt mit dem **Serious Games Award** als **Bestes Health Game 2009** prämiert.

Heike Byn

**Fragenbär: Richtig konzentrieren – Das Gold von Pottland.** Spielend Lernen 2008, CD-ROM für PC/Mac, ab 5, € 24,95. ISBN 978-3-940811-04-2

**Verkehr.** Theodor-Heuss-Grundschule Eppelheim 2002, CD-ROM für PC, ab 5, € 8,50. Bezug nur über [www.thgs-eppelheim.de](http://www.thgs-eppelheim.de)

**Kuck mal Kunst!** United Soft Media 2005, CD-ROM für PC/Mac, ab 8, € 9,99. ISBN 978-3-8032-4301-0

**Lernerfolg Grundschule: Mathematik Klasse 1.** Tivola 2002, CD-ROM für PC/Mac, ab 6, € 15,60. ISBN 978-3-89887-143-3

**Englisch mit Felix.** Eine abenteuerliche Sprachreise. Langenscheidt 2007, CD-ROM für PC/Mac, ab Vorschulalter, € 29,95. ISBN 978-3-468-20370-1

**www.scoyo.de.** Lernplattform der Bertelsmann AG, ab 6, Flatrate für ein Jahr € 9,99 monatlich

**Lernvitamine.** Deutsch Diktattrainer 5./6. Klasse. Cornelsen 2009, CD-ROM für PC, € 9,99. ISBN 978-3-06-090006-0

**Der Zahlenteufel.** Das Mathematik-Erlebnis auf CD-ROM. Terzio, 2006, CD-ROM für PC/Mac, ab 10, € 29,-. ISBN 978-3-89835-581-0

**Audilex.** Lesetherapie aus Finnland. CD-ROM für PC, ab 6, ab € 28,-. Die CD ist derzeit nicht über den deutschen Buchhandel erhältlich, aber über: [www.paedboutique.de](http://www.paedboutique.de)

**Zweistein: Lernen – Trainieren – Spielen.** Cornelsen/Brainmonster Studios 2009, DVD-ROM mit Fachbuch und Gamepad für PC/Mac, ab 6, € 97,95. ISBN 978-3-464-90167-0

