

Lernsoftware

Die ergänzende Nutzung von Lernsoftware-Programmen ist sowohl beim Lesen- und Schreibenlernen, als auch für die Verständnisförderung beim Rechnen häufig hilfreich und bietet Kindern mit Legasthenie/Dyskalkulie einen spielerischen Zugang zum Lernen.

Wir haben für Sie eine kleine Auswahl von Online-Programmen zusammengestellt, die sich auch für die Förderung von Schüler*innen mit Legasthenie/Dyskalkulie zu Hause eignen. Wir bitten Sie, sich selbst ein Bild zu machen. Achten Sie dabei auf Demo-Versionen, mithilfe derer Sie zunächst prüfen können, ob das Programm für Ihr Kind in Frage kommt.

Die Nutzung von Lernsoftware und computergestützten Lernprogrammen kann jedoch keinesfalls eine professionelle Therapie ersetzen.

Inhalt

Dyskalkulie	2
Dybuster Calcularis	2
Meister Cody Talasia	2
Rechenspiele mit Elfe und Mathis Teile I und II	3
Zahlenrennen (number race)	3
Legasthenie	4
Dybuster Orthograph.....	4
Meister Cody Namagi	4
Morpheus.....	5
Lautarium	5
Lesespiele mit Elfe und Mathis.....	5
Lesikus®	6



Dybuster Calcularis

Die Software kann als Ergänzung zu einer professionellen Therapie zur Förderung der Grundkompetenzen (Zahlen- und Mengenverständnis), aber auch der Grundrechenarten eingesetzt werden.

In unterschiedlichen Spielformen müssen z.B. Zahlen als Mengen, Zahlworte oder als Ziffern notiert oder im Zahlenraum dargestellt werden. Die Lernsequenzen (jeweils 20 Minuten) sind selbsterklärend. Die Inhalte werden automatisch dem Lernstand angepasst, so dass keine Unter- oder Überforderung entsteht. Einfach zu bedienende Kontrollfunktionen ermöglichen auch den Eltern Einblick in das Gelernte.

<https://dybuster.de/de/calcularis/>

Meister Cody Talasia

"Meister CODY" wurde für Kinder in der 2. bis zur 4. Klasse entwickelt. Das CODY-Training konzentriert sich auf die Bereiche Mengenwahrnehmung, (Kopf-) Rechnen, Zahlenstrahl, Stellenwertsystem und relationaler Zahlenbegriff.

Es kann von den Kindern auf dem Smartphone oder Tablet selbstständig durchgeführt werden. Alle Aufgaben werden über den Lautsprecher erklärt. Das Training passt sich in der Schwierigkeit der Fähigkeit des Kindes automatisch an. Das Programm ist eingebettet in eine spannende Abenteuergeschichte mit dem Zaubermeister Meister Cody sowie zwei Königskindern, die die Kinder motiviert, freiwillig zu trainieren.

<https://www.meistercody.com/produkte/talasia-dyskalkulie/>

Rechenspiele mit Elfe und Mathis Teile I und II

Die beiden Programme von "Rechenspiele mit Elfe und Mathis I und II" wenden sich an Kinder der 1.-3. beziehungsweise der 3.-5. Jahrgangsstufe. Die Rechenspiele sind in eine Geschichte aus dem Elfenland eingebettet.

Die Spiele in Teil I für Kinder der 1.-3. Jahrgangsstufe bestehen aus 17 Einzelspielen, die sich auf die Bereiche Mengen, Zahlen, Sachaufgaben, Bilder und Rechnen verteilen. Die Spiele in Teil II für Kinder der 3.-5. Jahrgangsstufe bestehen aus 15 Einzelspielen, die sich auf die Bereiche Geometrie, Rechnen und Sachaufgaben verteilen. Das Programm passt den Schwierigkeitsgrad automatisch an das Fähigkeitslevel des Kindes an. Während des Trainings erhalten die Kinder immer wieder Belohnungen auf verschiedenen Ebenen.

Dieses Programm ist nicht mehr im Handel erhältlich. Es wird deshalb auch nicht mehr technisch aktualisiert. Sie können es aber unter dem folgenden Link kostenfrei herunterladen. Bitte beachten Sie die dortigen Angaben zu den Lizenzbedingungen.

<https://www.psychometrica.de/rechenspiele1.html>

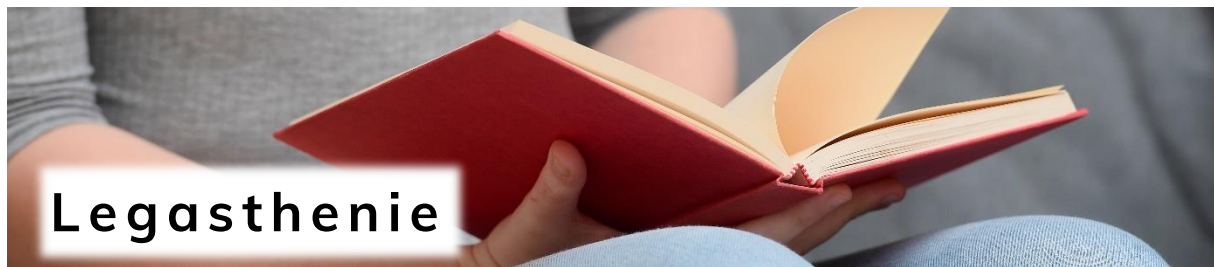
<https://www.psychometrica.de/rechenspiele2.html>

Zahlenrennen (number race)

Das "Zahlenrennen" ist eine Lernsoftware für Kinder im Altersbereich zwischen 4 und 8 Jahren, bei der sich der Schwierigkeitsgrad dem individuellen Niveau anpasst. Schwerpunkte sind Förderung des Zahlensinns (unter anderem: welche Zahl ist größer), Training der Basiskompetenzen (Zählfertigkeiten, relationaler Mengenaspekt, Mengen- bzw. Zahlengrößenvergleich), Verständnis von einfachen (einstelligen) Additions- und Subtraktionsaufgaben, Automatisierung des Rechnens mit einstelligen Zahlen.

Das Kind spielt gegen einen imaginären Gegner (kleiner Krebs); es kann sowohl allein, als auch zu zweit gespielt werden.

<https://www.malavida.com/de/soft/number-race/>



Dybuster Orthograph

Mit dem Programm kann ab der 1. Klasse der Grundwortschatz trainiert werden. Bei diesem Lernprogramm werden Buchstaben mit Farben, Formen und Tönen dargestellt, das Lernen findet über verschiedene Sinneskanäle statt.

Das Programm ist selbsterklärend. Es wird eine Fehleranalyse durchgeführt; die Lerninhalte werden automatisch an die Fähigkeiten des Kindes angepasst. Die positiven Rückmeldungen und das Belohnungssystem sorgen dafür, dass Ihr Kind motiviert übt.

<https://dybuster.de/de/orthograph/>

Meister Cody Namagi

Namagi beinhaltet verschiedene Übungen, in denen das Kind lernt, Laute und Buchstaben miteinander zu verknüpfen, Silben zu erkennen und erste Lesefähigkeiten zu festigen. Jede Übung passt sich nach und nach an den Lernstand des Kindes an.

Nach jeder Übung erhalten die Eltern einen Bericht über die Trainingsergebnisse per E-Mail. So erhalten Sie Information darüber, wie viel das Kind geübt hat und wie viele Aufgaben richtig beantwortet wurden.

Eingebettet sind die Übungen in spannende Abenteuergeschichten rund um Drachen, Piraten und verborgene Schätze, die in jeder Einheit kindgerecht weiter erzählt werden.

<https://www.meistercody.com/produkte/namagi-legasthenie/>

Morpheus

MORPHEUS ist für die 4. bis 8. Klassenstufe konzipiert und setzt die Beherrschung der Laut-Buchstaben-Zuordnung voraus.

Es ist ein morphematisches, auf Sprachsilben ausgerichtetes Grundwortschatz-Trainingsprogramm, das aus einem PC-Programm, Übungsbuch, Merkspielpuzzle sowie einem Wortbaukasten mit den wichtigsten Wortstämmen, Vor- und Nachsilben besteht. Aufgrund der Tipps im Handbuch und der genauen Beschreibungen der Spiele kann das Programm auch von Eltern zur Förderung ihrer Kinder eingesetzt werden kann. Bei älteren Schülern eignet sich das Programm auch zum Selbststudium.

Nach einem festgelegten Stufenaufbau lernen Kinder einzelne Wortstämme, von denen anschließend die entsprechenden Einzelwörter abgeleitet werden.

<https://www.testzentrale.de/shop/morphemunterstuetztes-grundwortschatz-segmentierungstraining.html>

Lautarium

Das Programm Lautarium ist als Ergänzung zu einer professionellen Legasthenie-Therapie bei Dritt- und Viertklässlern und als Präventionsprogramm bei Erst- und Zweitklässler mit erheblichen Problemen beim Schriftspracherwerb einsetzbar.

Die Lerneinheiten gewährleisten, dass das Kind seinem individuellen Lerntempo und Leistungsniveau üben kann. Das Programm ist so gestaltet, dass das trainierende Kind die Übungen selbstständig bearbeiten und ist auch für den Einsatz im Elternhaus geeignet.

<https://www.lautarium.de/>

Lesespiele mit Elfe und Mathis

Das Programm richtet sich an Schüler der 1. bis 6. Klasse.

Die Lesespiele umfassen die Bereiche Laute und Silben, Wörter, Sätze sowie Texte und Strategien. Der Aufgabenpool, aus dem die Aufgaben für die einzelnen Übungen ausgewählt werden, umfasst insgesamt 2.500 verschiedene Aufgaben. Das Kind befindet sich zusammen mit Elfe und Mathis auf einer Geheimmission zur Zurückeroberung des geheimnisvollen Alphabetikons.

<http://www.psychometrica.de/lesespiele.html>

Lesikus®

Lesikus® hat ein Baukastensystem entwickelt, das die grundlegenden Lesefertigkeiten einübt und automatisiert. Für Ihr Kind wird eine passende Programm-Empfehlung ausgegeben.

Die Lesikus-Förderprogramme bieten u.a. Lernsoftware zu den Bereichen Buchstaben lernen, Speichern der Buchstaben, blitzschnelles Abrufen der Buchstaben, Lesegenauigkeit und Lesegeschwindigkeit an.

<http://www.lesikus.com/>