

NAMODELI, MODELINA, DELIMONA?

Silbenpuzzle lePuzz

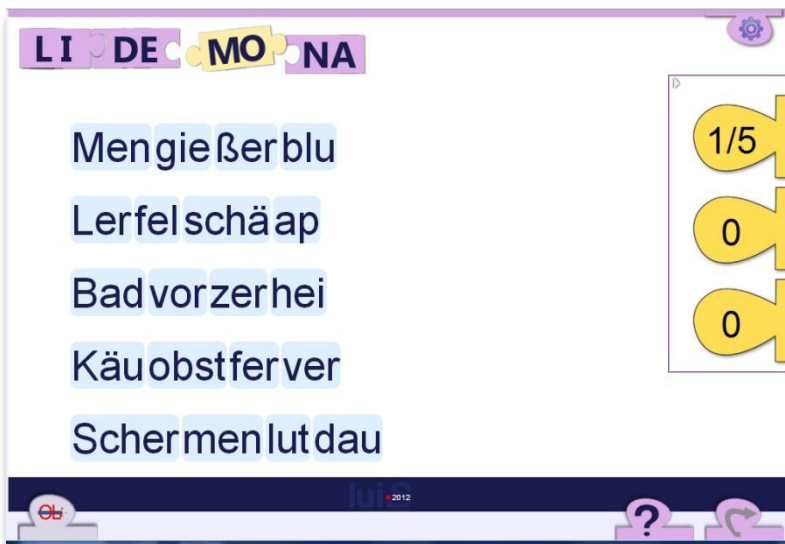
Information zur Anwendung



Die Animation auf dem Startbildschirm führt vor, worauf es bei diesem Lernspiel ankommt: Silben ergeben, entsprechend gereiht, ein Wort.

Was sich vordergründig als reines Spiel präsentiert, beinhaltet gleichzeitig wichtige Einblicke in Sprache: Silben als Bestandteile von Wörtern, die selbst wieder als Bestandteile von Wortzusammensetzungen fungieren können.

„Sicheres Leseverständnis auf Wortebene“ und „Einsicht in den morphologischen Aufbau der Sprache“ sind Zielsetzungen, die bereits in den BiSt für die 4te Schulstufe definiert sind.



Im Prinzip kommt die Anwendung, die für den Einsatz auf Tablets optimiert ist, mit den zwei Bedienungsschaltflächen im rechten unteren Bildschirmrand aus. Nach dem Klick auf den Pfeil („Neue Wortserie“) erscheinen untereinander fünf Wörter, deren Bestandteile ordentlich durcheinander geraten sind. Die einzelnen Silben eines Wortes sind frei verschiebbar (gedrückte linke Maustaste oder Touch am Tablet). Nach Klick auf das Fragezeichen wird die Zusammenstellung auf Richtigkeit überprüft.

Anzeige des Spielstands einblendbar:

- Aktuelle Runde
- Punktestand
- Zuganzahl

Je größer die Silbenanzahl, desto schwieriger wird es, das Lösungswort zu erraten.

Wortzusammensetzungen machen die Sache noch komplizierter - vor allem dann, wenn es sich um recht kreative ;-) Wortschöpfungen handelt!

Tipp: Wenn möglich soll versucht werden, das Umstellen der Silben primär in der gedanklichen Vorstellung vorzunehmen und erst dann real durchzuführen (*besseres Einprägen von Wortbildern)

„Trial und Error“-Aktivitäten (Hin und Herschieben von Silben, bis das jeweilige Wort sich zwangsläufig von selbst ergibt) werden registriert und auf der Feedbackseite angezeigt.

Nach Beendigung jeder Serie folgen Feedback und Detailinformationen zu den Aktivitäten.



Der Übungserfolg wird in einem Prozentwert ausgedrückt.

Jedem das Seine:

Motivation: Schaffe ich auch bei erhöhten Anforderungen 100%?



Mit jedem Klick auf eine Einstellfläche ändert sich der Vorgabewert.

Kartenhintergrund ein- oder ausblenden

Festlegen der Silbenanzahl (3,4, 5 oder beliebig)

Festlegen der Rundenanzahl (3,4, 5 oder unbegrenzt)

lePuzzle ist neben **LeseBOX** und **Lesewurm** eine von drei Anwendungen, die sich mit dem Problembereich Lesen auseinandersetzen und die ihre Existenz letzten Endes den beunruhigenden Ergebnissen der PISA-Testung und der PIRLS-Studie „verdanken“.