

palabra

SchriftSprache mit System



Phonologische Bewusstheit • Lesen • Schreiben • Wortschatz • Grammatik

Lernwege SchriftSprache

paedalogis



Was ist palabra?

Das Computerprogramm palabra bietet Kindern ab fünf Jahren die Möglichkeit, nach einem wissenschaftlich fundierten Konzept auf individuellen Lernwegen und in ihrem eigenen Lerntempo die **Schrift- und Lautsprache** zu erwerben. Dazu stehen in den Bereichen **Phonologisches Bewusstsein, Lesen, Schreiben, Wortschatz und Grammatik** insgesamt 69 Übungsmodule zur Verfügung, wobei jedes einzelne durch Einstellungen so variiert werden kann, dass eine optimale **Passung von Anforderungen und Fähigkeiten** erreicht wird (Flow). Dies ist die Grundlage für ein motivierendes, erfolgreiches Sprechen- und Schreibenlernen.

Ziel des Programms ist es, Spaß an (Schrift-)Sprache zu vermitteln und zum Sprechen über Sprache (**Metasprache**) anzuregen. Durch pittoreske Bilder und Formulierungen werden Kinder dazu motiviert, die abwechslungsreich gestalteten Module als **Sprechanlass** zu sehen und Entdeckungen mit dem Lernpartner zu diskutieren. Die Lernzeit kann maximal für das Lernziel genutzt werden, da **keine ablenkenden Elemente** enthalten sind und die Aufmerksamkeit auf den Lerninhalt fokussiert wird.

So wird das Lernen mit palabra für Kinder und Jugendliche zum Vergnügen!



Einsatzbereiche von palabra

Lehrer, Pädagogen, Therapeuten, Logopäden, Legasthenieinstitute, Institute für Deutsch als Fremdsprache, ... nutzen palabra zur Förderung

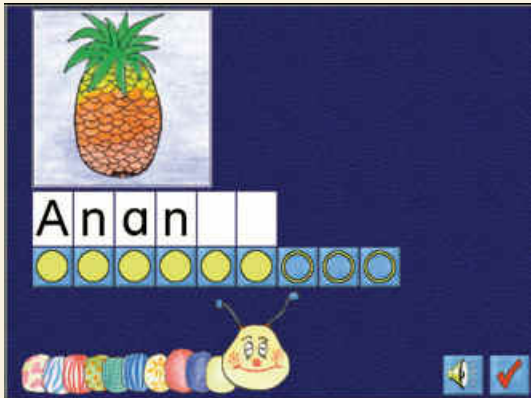
- der **Sprachentwicklung** (normaler und gestörter Spracherwerb)
- des **Schriftspracherwerbs** (normaler Schriftspracherwerb, LRS, Legasthenie)
- des **Zweitspracherwerbs** (Deutsch als Fremdsprache, Mehrsprachigkeit)



Sprachförderung mit palabra

Das Computerprogramm palabra bietet **69 Übungsmodule** in fünf Bereichen. Ziel aller Module ist es, sowohl die Schrift- als auch die Lautsprache integrativ zu fördern.





Phonemsegmentierung mit Schreiben (Bereich Schreiben)

Ziele: Lautgetreue Wörter abhören, in Laute (Phoneme) gliedern (visualisiert durch die gelben Steine) und Buchstaben (Grapheme) dazu schreiben, Wortschatz abrufen

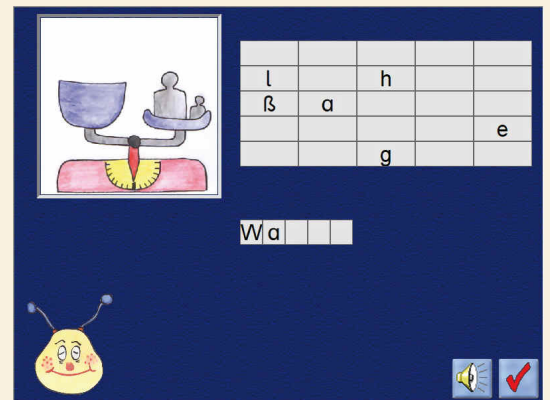
Aufgabe: Das Kind benennt das Bild oder hört sich das Wort an (Lautsprecher-Knopf). Dann legt es für jeden Laut einen gelben Stein. Die Items sind dabei so gewählt, dass keine Mehrgraphie sowie nur lautgetreue Wörter vorkommen. Im zweiten Schritt schreibt das Kind zu jedem Stein den passenden Buchstaben. Dabei kann es sich das Wort immer wieder anhören.

Buchstaben ordnen (Bereich schreiben)

Ziele: Wörter durchgliedern, hier mit orthographischen Besonderheiten (Dehnungen) bzw. Merkstellen, Wortschatz abrufen

Aufgabe: Das Kind ordnet die Buchstaben richtig, so dass das passende Wort zum Bild entsteht. Hier wurde zusätzlich eingestellt, dass Ablenker unter die Buchstaben gemischt werden sollen, d.h. es bleiben nach dem Legen noch Buchstaben übrig.

Das Modul existiert in verschiedenen Schwierigkeitsgraden, mit unterschiedlichen Übungswortschätzen, z.B. nur lautgetreue Wörter, Wörter mit Mehrfachkonsonanzen, Verdopplungen, Dehnungen oder orthographischen Besonderheiten.



Situationsbilder (Bereich Wortschatz)

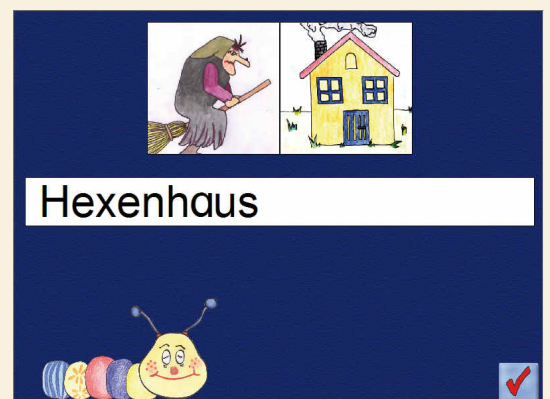
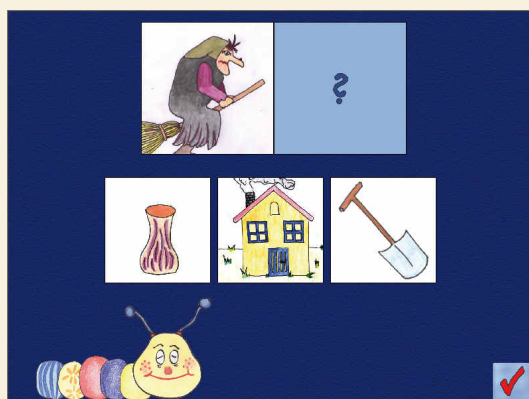
Ziele: Wortschatz, hier im semantischen Feld „Obst und Gemüse“, trainieren, metasprachliche Fähigkeiten anwenden (z.B. Begriffe definieren)

Aufgabe: Das Kind erkundet selbstständig das Bild. Ziel ist es, alle Obst- und Gemüsesorten zu finden, zu benennen und zu notieren. Der Computer unterstützt beim Finden der richtigen Schreibweise: Drückt man auf "?", gibt es einen Tipp.

Zusammengesetzte Nomen (Bereich Grammatik)

Ziele: Zusammengesetzte Nomen bilden, Fugenmorpheme finden, Wortbedeutungen erklären, Wort-Nichtwort-Entscheidungen treffen, mit Wortbausteinen kreativ umgehen

Aufgabe: Im ersten Schritt wählt das Kind ein Bild aus, so dass ein zusammengesetztes Namenwort entsteht (das Bild „Haus“, es entsteht nämlich „Hexenhaus“). Danach soll es das Wort aufschreiben: Dabei gilt es, auf die Fugenmorpheme (es heißt „Hexenhaus“, nicht einfach nur „Hexehaus“) zu achten.





Vorteile von **palabra**

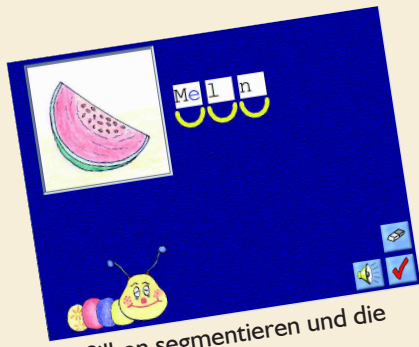
69
Module,
ca. 400
Übungen

Für Lehrer und Therapeuten:

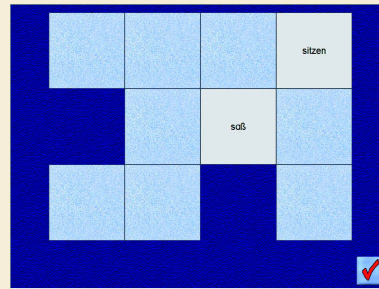
- Einfache Bedienung
- Spürbare Arbeitserleichterung durch flexible und einfache Übungsauswahl
- Wissenschaftlich fundiertes Übungsmaterial
- Computergestützte qualitative und quantitative Diagnostik
- Detaillierte Hilfestellungen im Programm
- Geringe Hardwareanforderungen

Für Kinder:

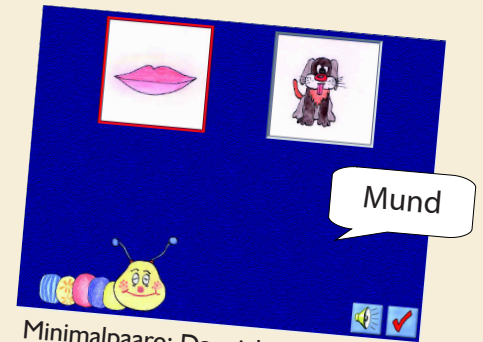
- Motivierendes Arbeiten am Computer
- Interaktive Lernumgebung
- Spielerisches Üben
- Sofortige Erfolgsrückmeldung
- Erwerb von Medienkompetenz
- Kindgerechte, pädagogische Gestaltung
- Riesiges Übungsspektrum für differenziertes, individuelles Üben



Silben segmentieren und die Vokale schreiben



Memory mit unregelmäßigen Verben: Infinitiv und Präteritum ergeben ein Paar

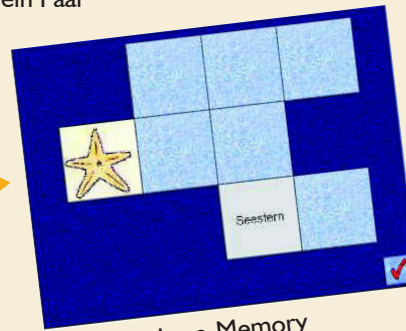


Minimalpaare: Das richtige, gehörte Wort auswählen



Schreiben mit Hilfe von Anlautbildern

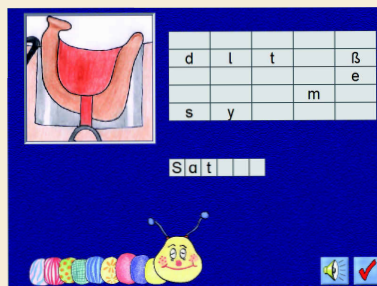
Übungen individuell variierbar



Lese-Memory

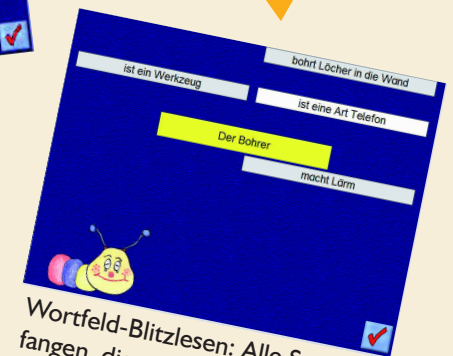
Ca. 8000 Übungs-items

1. Förderpreis dbbs 2002



Buchstaben ordnen: hier mit Verdopplungswörtern

Kein Basteln und Aufräumen



Wortfeld-Blitzlesen: Alle Satzteile fangen, die zum Satzanfang in der Mitte passen

Programmfumfang: Ca. 400 Übungen in 69 Modulen, umfangreiches Ton- und Bildmaterial, automatische Protokollfunktion, Klientendatenverwaltung, ausführliches Hilfesystem

Zielgruppe: Ab einem Entwicklungsalter von 5 Jahren

Systemanforderungen, Lizenzarten und Preise: vgl. www.paedalogis.com

paedalogis

Martin Steidl • Biberstr. 24 • 92637 Weiden • Deutschland
service@paedalogis.com • www.paedalogis.com