Manuela Grimm: Spielend Deutsch lernen

Beitrag aus Heft »2005/03: Handys im Jugendalltag«

Leporello 4. Lern-Spiel-Werkstatt Deutsch. Windows 95 / 98 / 2000 / ME / NT / XP. Westermann Schulbuch Verlag GmbH 2003. Vertrieb über www.toptem.de, 34 €

„Spielend Lernen“ ist bei Leporello 4-Lern-Spiel-Werkstatt Deutsch tatsächlich Programm. Beginnend im Spielzimmer gelangen die Kinder der 4. Jahrgangstufe durch Klicken auf die am Boden stehenden Werkzeug- bzw. Spiekekisten in die beiden Hauptbereiche „Werkstatt“ und „Lernspiele“. Die Lernspiele in Leporello zeichnen sich durch einen motivierenden Spielcharakter aus, wobei sie aber so aufgebaut sind, dass das Spielen und Üben untrennbar miteinander verbunden sind. Dabei decken die einzelnen Spiele verschiedene Ebenen des Übens ab, wie beispielsweise der „Teppichpilot“ dabei helfen kann, sprachliche Phänomene aufzuzeigen. In der Werkstatt, die bewusst offen und schlicht gehalten wurde, können die Kinder frei gestalten und schreiben. Verschiedene angebotene Schreibanlässe, die Möglichkeit, über die Email-Funktion mit Freunden zu kommunizieren oder Einladungskarten am PC zu gestalten hilft, das Gelernte umzusetzen. Zudem erscheint im rechten unteren Bildschirmrand neben den Namen des Kindes auch seine Punkte. Mit jedem erfolgreich beendeten Spiel steigen die Punkte an.

Dabei ist richtiges Schreiben in den Spielen bewusst viele Punkte wert. Dieses didaktische Belohnungssystem soll zusätzlich motivieren, denn schließlich können für die erspielten Punkte neben Grafiken auch weitere Funktionen in der Werkstatt freigeschaltet werden. Sowohl der klar strukturierte Aufbau als auch die Verbindung von Lernen und Spielen wurde hier mit viel Liebe und Phantasie umgesetzt. Egal ob es sich im „Kaktusgarten“ um das Entwickeln von Sätzen vom Verb aus handelt oder beispielsweise um das Verstehen des Bauprinzips von Wörtern mit Vor- und Nachsilben beim „Zauberfluss“, haben die Kinder sicherlich ihren Spaß. Außerdem gibt es auch die Möglichkeit, zu zweit die Hürden der deutschen Sprache zu nehmen. Schließlich sollte der Editor noch besonders hervorgehoben werden. Er ermöglicht Lehrkräften und Eltern, eigene Übungswörter oder ganze Übungen individuell zusammenzustellen. Die Lernsoftware ist inhaltlich abgestimmt auf das Lehrwerk Leporello 4 (allgemeine Ausgabe), kann aber auch mit jedem anderen Deutschlehrwerk der vierten Klasse eingesetzt werden. Ihr vielfältiger Einsatz erstreckt sich von der Schule bis zum Üben zu Hause.

Obwohl die Lernsoftware den Kindern problemlose und selbstständige Orientierung bietet, sollten vor allem Eltern eine stützende Funktion einnehmen und den persönlichen Fortschritt ihres Nachwuchses beispielsweise im interaktiven Wörterbuch überprüfen.