Amsoft

HAPPY NUMBERS

Full colour graphics
number recognition and counting program

y Bourne Educational Software

LUSTIGE ZAHLEN

Ein Zahlenerkennungs-und Zählprogramm mit Farbgrafiken

von

Bourne Educational Software

2 *Lustige Zahlen*

- **Lehrt die Kinder, Zahlen zu erkennen und führt sie ins Zählen ein.**
- **Hilft den Kindern zu lernen, wie man einen Computer benutzt, ohne daß irgendwelche Lesefähigkeit nötig wäre.**

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- **Bei richtigen Antworten werden Blumenreihen aufgebaut, die den Kindern ihren Punktestand anzeigen.**
- **Bei falschen Antworten wird die falsche Zahl gezeigt, damit diese Zahl mit der Zahl der gezeigten Blumen in Zusammenhang gebracht werden kann.**
- **Besitzt alle BES-Monitoreinrichtungen. Gibt Auskunft über die Eingaben der letzten fünf Kinder. Zahlen, die besondere Probleme bereiten, können leicht erkannt werden.**
- **Komplett mit erklärendem Büchlein.**
- **Für Vorschulunterricht geeignet**

Am besten für Kinder im Alter von 3-5 Jahren.

LUSTIGE ZAHLEN

Zuerst zeichnet das Programm eine große, deutliche Zahl, die zwischen 1 und 9 liegt. Das Kind muß die dazugehörig. Zifferntaste auf der Tastatur finden. Jedes mal, wenn das Kind diese Taste drückt, erscheint eine Blume. Das Kind muß die der Zahl entsprechende richtige Anzahl Blumen sammeln. Bei richtiger Eingabe gibt es ein Lächeln, amüsante Geräusche und visuelle Effekte.

Wenn das Kind einen Fehler macht, verzieht sich das 'Lustige Gesicht', das Programm zeigt, was falsch war und bietet dem Kind die Möglichkeit, die richtige Antwort zu erfahren.

Wenn das Kind einige Zahlen schwierig findet, kann das Programm so eingestellt werden, daß das Kind die Möglichkeit hat, diese Zahlen länger zu üben. Das Programm vermerkt die Antworten des Kindes, damit Fortschritt und Probleme leicht erkannt werden können.

PROGRAMMHINWEISE/INHALT

EINLEITUNG 5

DAS HAUPTPROGRAMM 6

1. Start 6

2. Zahlenfolge festsetzen 8

3. Monitorergebnisse nachschlagen 8

DIE LUSTIGE PROGRAMMREIHE 10

WEITERE BES-PROGRAMME 11

ÜBER DIESES BÜCHLEIN 14

EINLEITUNG

Dieses Programm soll Kindern helfen, Zahlen zu erkennen und von 1 bis 9 zu zählen. Es wird für Kinder im Alter von 3 bis 5 Jahren, wo besondere Übung notwendig ist, empfohlen.

Das Programm ist als Ergänzung zu bestehenden Lehrmethoden gedacht; die motivierenden Aspekte des Mikrocomputers werden benutzt, um zum Üben zu ermutigen und so die gewünschte Fertigkeit zu erzielen.

DAS HAUPTPROGRAMM

Das Programm zeigt eine Liste mit folgenden Möglichkeiten:

1. Start

Am Anfang wird das Kind gebeten, seinen Namen einzugeben. Wenn eine Zahlen-folge eingegeben wurde (s. Möglichkeit 2), können danach entweder beliebige Zahlen oder die festgesetzte Zahlenfolge gewählt werden. Das Programm entwickelt dann die Bildschirmumrandung und das 'lustige Gesicht'.

Weder lächelt das 'lustige Gesicht' am Anfang des Programms noch verzieht es sich. Wenn die Zahl gebildet ist, kündigt ein Klingelgeräusch den Abschluß dieses Vorgangs an, und der Computer wartet darauf, daß das Kind die richtige Taste drückt. Alle Tasten, außer der richtigen Zahlentaste, werden stillgelegt mit Ausnahme der ESCape-Taste.

Bei zweimaligem Drücken von ESCape an einer beliebigen Stelle im Programm kehrt das Programm zum Hauptmenü zurück.

Das Kind muß die richtige Taste entsprechend oft drücken, um ein Blumenmuster zu bilden, d.h. wenn das Programm eine Sechs zeigt, muß das Kind die Sechsertaste sechs

Mal drücken. Nachdem dies geschehen ist, muß nur noch ENTER gedrückt werden; wenn das Muster richtig ist, lächelt dann das lustige Gesicht, die Zahl wird zu einem blinkenden Muster, und es wird eine fröhliche Melodie gespielt. Wenn das Kind die Taste zu oft gedrückt hat, kann die DELETE-Taste zum Verringern der Blumenzahl benutzt werden, bevor die Eingabe durch Drücken von ENTER angenommen wird. Das Kind erhält dann auf der linken Bildschirmseite eine Blume.

Wenn die falsche Anzahl Blumen eingegeben wurde, verzieht sich das lustige Gesicht, die Blumen werden weiß, und es erscheint die der falsch eingegebenen entsprechende Zahl. Nach Drücken der <Leer> - Taste wird die richtige Blumenzahl gezeigt; danach folgt langsam die ursprüngliche Zahl und ein '='-Zeichen. Beim Erscheinen der Blumen auf dem Bildschirm kann das Kind sie zusammen mit dem Computer zählen. Wenn versucht wird, mehr als 9 einzugeben, ertönt ein kurzes Warnsignal, woraufhin entweder die DELETE – oder ENTER – Taste gedrückt werden dann. Durch erneutes Drücken von <Leer> erscheint die nächste Zahl (wahllos oder der Zahlenfolge entsprechend) außer wenn die Folge Zu Ende

ist oder 10 richtige oder falsche Eingaben erreicht wurden. Eine falsche Eingabe wird durch einen Blumenstiel rechts auf dem Bildschirm gekennzeichnet.

2. Zahlenfolge festsetzen

Diese Möglichkeit wurde extra für den Fall entworfen, daß ein Kind besondere Probleme beim Unterscheiden zwischen zwei Zahlen oder beim Erkennen einer speziellen Zahl hat. Nachdem die Eltern (oder der Lehrer) das Problem durch Benutzen der Monitoreinrichtung (Möglichkeit 3) erkannt haben, können sie eine Zahlenreihe (maximal 19) schaffen, die dann unter Möglichkeit 1 benutzt werden kann. Die Zahlenreihe wird zum Gebrauch aufbewahrt und evtl. Abwechselnd mit der beliebigen Reihenfolgenmöglichkeit benutzt, bis entweder der Computer ausgeschaltet wird oder eine andere Folge im Rahmen dieser Möglichkeit eingegeben wird.

Die Zahlen erscheinen der Eingabe entsprechend nacheinander.

3. Monitorergebnisse nachschlagen

Alle BES-Programme enthalten ein Leistungsaufzeichnungssystem, genannt Monitor. Bei Benutzung dieses Systems können Lehrer,

Eltern oder das Kind sehen, wie gut die Aufgabe gelöst wurde. Die Fähigkeiten und die pädagogischen Bedürfnisse des Kindes können so festgestellt werden.

Jedes Mal, wenn nach dem Start des Programms aus dem Hauptmenü ein neuer Name eingegeben wird, wird eine neue Monitorunterlage geschaffen. Diese Einrichtung behält die Leistungsunterlagen der letzten fünf Kinder (nach Nummer sechs über Nummer eins aufgenommen, sieben über zwei, usw.).

Bei dieser Einrichtung ist der Zugang zu genauen Informationen über die Eingaben jedes Kindes gegeben, und die Daten werden wie folgt festgehalten:

(a) Name des Kindes
(b) Benötigte Zeit
(c) Ursprung der benutzten Zahlen – z.B. festgesetzte Zahlenfolge oder beliebig.
(d) Gezeigte Zahlen, richtige Eingaben (grün) und falsche Eingaben (rot).

Eine genaue Analyse der in diesen Unterlagen gespeicherten Informationen gibt wertvolle Hinweise auf spezifische Nummernerkennungsprobleme oder allgemeinere Schwierigkeiten oder Erfolge.

DIE LUSTIGE PROGRAMMREIHE

Die Lustige Programmreihe stellt eine Reihe von BES-Programmen dar, die für Kinder im Alter von 3-6 Jahren gedacht sind. Die Serie umfaßt u.a. Zahlen, Buchstaben und Schreibfertigkeit. Eines der Begleitprogramme zum Lustigen Zahlenspiel ist 'Lustige Buchstaben', ein Programm zur Erkennung und zum Zusammenpassen von Buchstaben für 3-6 Jährige. Das Programm enthält folgende Möglichkeiten:

(1) Kleinbuchstaben zusammenpassen
(2) Kleinbuchstaben/Wörter in Kleinbuchstaben zusammenpassen.
(3) Groß-/Kleinbuchstaben zusammenpassen
(4) Großbuchstabentasten finden
(5) Großbuchstabentasten bei gezeigten Kleinbuchstaben finden.

Das Programm ist für ein sehr junges Publikum gedacht und daher außergewöhnlich leicht zu benutzen. Bei den anfänglichen Möglichkeiten braucht das Kind nur zwei Tasten zu bedienen – ENTER und die <Leer>-Taste. Die motivierenden Aspekte des Spiels bestehen in animierten Fischen und Krokodilen; beide haben sich während der ausgedehnten Tests, die BES in ausgewählten Schule durchführte, und beim

Gebrauch zu Hause und in Schulen als sehr beliebt erwiesen.

Das Programm behandelt Klein-und Großbuchstaben sowie das Erkennen der den Kleinbuchstaben entsprechenden Großbuchstaben. Um die Kinder mit der Tastatur vertraut zu machen, besteht auch die Möglichkeit, die den Buchstaben auf dem Bildschirm entsprechenden Tasten zu finden. Dies wurde weiter ausgebaut, so daß Kleinbuchstaben auf dem Bildschirm mit den Tasten in Übereinstimmung gebracht werden können. Dies soll über das Problem hinweghelfen, das dadurch entsteht, daß die Tastatur nur Großbuchstabentasten besitzt.

WEITERE BES-PROGRAMME

BES-Programme bedürfen größtenteils keiner weiteren Erläuterung und folgen ähnlichen Mustern (z.B. durch den Gebrauch der ESCape-Taste, um jederzeit zum Hauptmenü zurückzukehren). Die Kinder werden schnell mit neuen Programmen vertraut und können sie bei Bedarf mit einem Minimum an Hilfe benutzen.

WEITERE BES-PROGRAMME FÜR DEN SCHNEIDER CPC464

Lustige Zahlen ist Teil einer Reihe von Mikrocomputerprogrammen, die von Bourne Educational Software Ltd. herausgegeben wird, um das Lernen gleichzeitig leicht und unterhaltsam zu machen. Die Programme sind für den Gebrauch sowohl zu Hause als auch in der Schule gedacht und sind so konzipiert, daß Kinder der entsprechenden Altersgruppe sie leicht bedienen können, weil Dinge wie ESCape-Taste, um zu einem Menü der Programmmöglichkeiten zurückzukehren; <Leer>, um zum nächsten Bild zu gelangen und so weiter, häufig gebraucht werden.

Eine Eigenschft, die den meisten BES-Programmen gemein ist, ist das BES-MONITOR-System, das dem Lehrer, den Eltern oder dem Kind Zugang zu den gemachten Eingaben erlaubt und so bestimmte Leistungen oder Problemgebiete erkennen läßt. Dies schließt nicht aus, daß bei gewissen Programmen ein einfacheres und sichtbares Punktesystem benutzt wird, das der Motivation dienen soll.

Uhrenmann
Dieses Programm hilft den Kindern, die Uhr kennenzulernen und eine Uhr zu stellen. Ein attraktives Punktesystem mit einem Mann und einer Leiter erhält das Interesse der Kinder aufrecht. Wahl von zwölf zunehmend schwieriger werdenden Stufen sowie die üblichen ansprechenden Geräusche, Farben und Monitereinrichtung. (Alter 4-9 Jahre).

Wortgalgen
Diese Version des bekannten "Galgen"-Buchstabierspiels wurder als ". . . Luxusausgabe aller Galgen-Spiele" beschrieben! Enthält über 250 Wörter sowie die Möglichkeit, eigene Wörter einzugeben – einzeln oder in Gruppen. Verbessert die Buchstabierfähigkeit aller Altersgruppen ab 5 Jahren.

ÜBER DIESES BÜCHLEIN

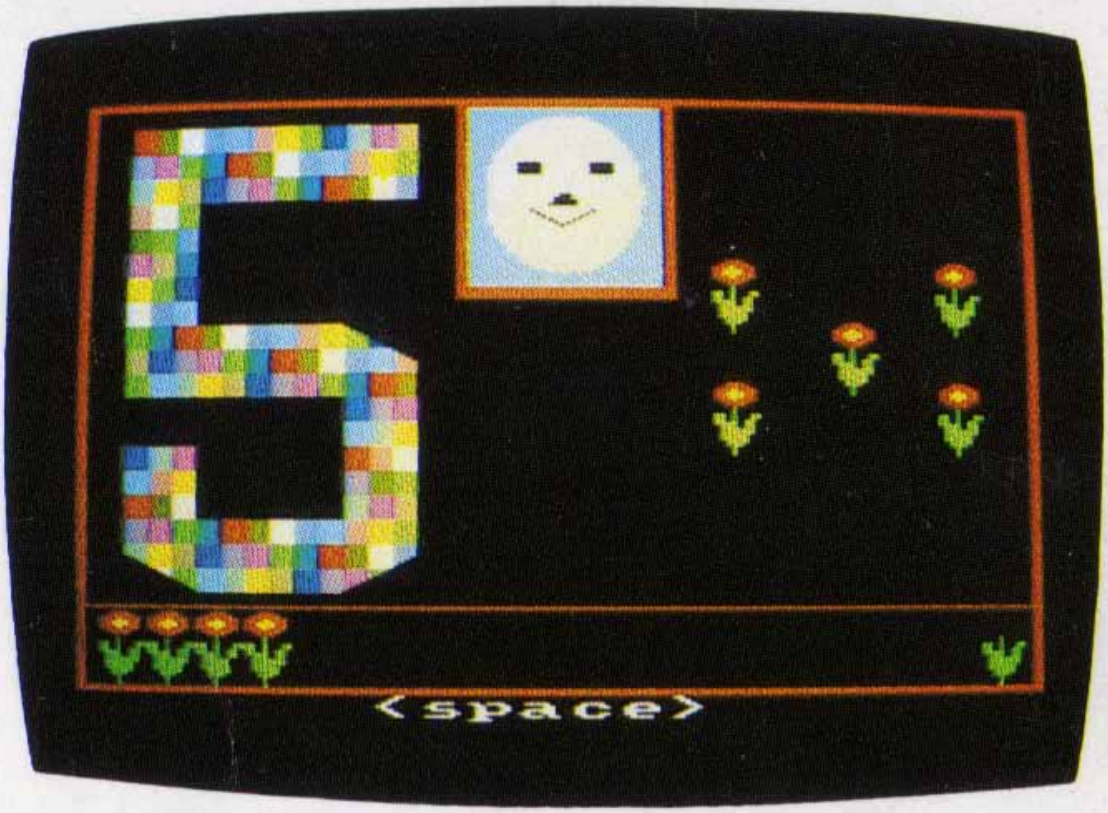
Die BES-Programme enthalten immer ein erklärendes Büchlein wie dieses; dies soll verschiedene Zwecke erfüllen. Erstens soll es die Ziele des Programms darlegen und Anleitung bezüglich der möglichen Programmanwendung, basierend auf der Erfahrung bei ausfürlichen Schul- und Haustests, geben. Zweitens ist es dazu gedacht, die Reihenfolgen im Programm zu erklären, weil die Zeit des Zugangs zum Mikrocomputer oft begrenzt sein kann. Drittens hilft das Büchlein, den umfangreichen Inhalt der BES-Programme voll auszunutzen, wenn vor, während oder nach deren Gebrauch auf dem Mikro in dem Büchlein nachgeschlagen wird.

Falls es bei der Benutzung dieses Programms Probleme geben sollte, oder wenn Sie Vorschläge haben, die mit in das Programm einbezogen werden können, zögern Sie bitte nicht, sich an die Schneider Computer Division zu wenden.

<Leer>

"Es besteht kein Zweifel, daß Kinder beim Spielen dieses Programms das Zählen lernen."
"Diese Qualitätssoftware gibt dem Lehrer mehr Freiheit, macht das Lernen zum Vergnügen und wird vielleicht eines Tages die entsprechenden Bücher ersetzen."

Personal Computing Today



"There is no doubt that children will learn about counting while playing this program."
"This sort of quality software should free the teacher, make learning enjoyable and may one day replace the equivalent text."

Personal Computing Today

BES

Bourne House, The Hundred,
Romsey, Hampshire, SO5 8BY
Tel: Romsey (0794) 523301

Amsoft

Brentwood House, 169 Kings Road,
Brentwood , Essex, CM14 4EF