

CD

Welt der Zahl 1 + 2

Schroedel Verlag GmbH; ISBN 3-507-45040-2; CD-ROM (ca. 59 MB); öS 715,—

Martin Schönhacker



Kindgerechte Lernsoftware zu programmieren, darf getrost als eine der schwierigsten Aufgaben überhaupt gelten. Daher ist es besonders spannend, ein neues Produkt in Händen zu

halten — bzw. auf dem Schirm zu haben — und testen zu dürfen.

Das vorliegende Programm lieferte gleich nach der einigermaßen problemlosen, wenn auch offensichtlich für Erwachsene gedachten Installation eine veritable Hürde: Es wurde auf zwei aktuellen PCs mit ähnlicher Ausstattung unter Windows 98 getestet und verweigerte auf einem der beiden hartnäckig den Start. Der Begrüßungsbildschirm erschien, aber das war es dann auch schon. Abhilfe schuf nur ein Blick in den Task-Manager (mit Hilfe der gefürchteten „finalen Geierkralle“ Strg-Alt-Entf). Dort fand sich ein seltsamer, hängengebliebener Prozeß mit dem vielsagenden Namen „Open file Error“, nach dessen Abschuss (nicht besonders kindgerecht ...) das Programm klaglos startete.



Hat man allerdings diese ersten Hürden genommen, macht die Software durchaus Spaß. Die beiden kleinen Drachen „Zahlix“ und „Zahline“, die leider nur auf der Schachtel vorgestellt werden, begleiten das Kind durch die Aufgabensammlung. Basierend auf einer schon lange bewährten Aufgabensammlung funktioniert auch diese elektronische Umsetzung von Übungsaufgaben für die 1. und 2. Schulstufe recht gut.

Man sucht sich ein Bild aus und setzt seinen Namen darunter, und schon kann es unter Programmaufsicht losgehen. Die

bewältigten Aufgaben werden in einer Übersicht markiert, sodass man jederzeit den Überblick über bereits geleistete Arbeit bewahren kann. Auch der direkte Weg zu den Aufgaben steht aus dieser Übersicht offen.



Die gesamte Geschichte spielt sich auf und in Schiffen bzw. Hafengelände ab. Man trifft einen Vogel, der auf Kommando eine bestimmte Anzahl von Schreien von sich gibt, eine tutende Schiffspfeife und eine läutende Glocke. Es gibt Bojen zum Bemalen und einen Strand zum Faulenzen. Sogar abenteuerliche Ballonlandungen auf Frachtschiffen stehen auf dem Programm.

Für Kinder, die mit dem Lesen noch kleinere oder größere Probleme haben, werden alle Fragen und Hinweise auch mittels Sprachausgabe geliefert. Leider läßt sich diese nicht unterbrechen, und wenn man beim erfolgreichen Wählen von Telefonnummern (eine der Übungsaufgaben zum Thema „Erkennen von Zahlen“) zum zehnten Mal zwei Läutzeichen hört, gefolgt von einem nicht allzu enthusiastischen „Hier ist Zahline“, kann man (gerade als Kind!) schon etwas ungeduldig werden.



Auch einige Details der Benutzeroberfläche, zum Beispiel die Notwendigkeit, viele Eingaben durch einen grünen Haken am unteren Bildrand zu bestätigen, kann man offenbar nur durch Ausprobieren herausfinden. Leider gibt es zwar einen „Rettring“ (sprich: eine Hilfefunktion) am

unteren Rand der meisten Bilder, aber wenn man sich dort die Programmbedienung erklären läßt, wird auf gerade diese Eingabebestätigung großzügig vergessen. So bleibt das Experiment (kann ja ganz nett sein, ist wohl aber nicht der Sinn der Sache) oder die Frage an einen Erwachsenen (der sich vielleicht auch nicht besser auskennt, weil die Oberfläche nicht gerade dem Standard für „erwachsene“ Software entspricht).

Auch die Einrichtungen zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades und zur Bewertung sind gar nicht leicht zu erkennen und werden offenbar nicht erklärt (bzw. war die Erklärung nicht auffindbar). Angesichts der vielen gut gelungenen Aufgaben ist das wirklich schade. Zum Beispiel der Gedanke, durch die Lösung von Rechenaufgaben einer Möwe beim Flug gegen den Wind zu helfen, ist ausgezeichnet und ganz leicht nachzuvollziehen; man hat dadurch eine zeitabhängige Bewertung, und doch kommt kein „Prüfungsstreß“ auf.

Fazit: Das Programm macht durchaus Spaß, und die Aufgaben sind sinnvoll gewählt. Es scheint aber nötig zu sein, sich als Erwachsener erst einmal (zumindest) eine Stunde lang damit zu spielen, einige Aufgaben zu lösen und die Tücken der Bedienung zu erforschen, damit man später die unvermeidlichen und weithin gefürchteten Fragen „Wie?“ — „Wo?“ — „Warum?“ des eigentlichen Zielpublikums beantworten kann.



Nach etwas Einarbeitung — auch das Klicken und Ziehen mit einer Maus wird einfach vorausgesetzt! — besteht allerdings kein Zweifel, dass ein Kind in der 1. oder 2. Schulstufe mit dem Programm problemlos umgehen und auf lockere Weise viel lernen bzw. üben kann. Der leider relativ hohe Preis könnte einen allerdings schon abschrecken und doch zu bewährten „klassischen“ Lernmethoden greifen lassen.