

ADDY - Mathe - Klasse 3 & 4

Silke Redl

Allgemeines

Altersgruppe

9-10 Jahre

Sachgebiet, Lernbereiche

- Zahlen von 100 bis 200, von 200 bis 1.000, bis 5000, bis 10.000, bis 1.000.000
- Die römischen Ziffern
- Addition, Subtraktion. Multiplikation, Division
- das Einmaleins bis 100
- Multiplikation und Division bis 100
- Größen: Längenmaße, Hohlmaße, Gewichte, Geld, Zeit Kommaschreibweise für km, kg und t
- Tabellen und Diagramme
- Geometrie: ebene Figuren und Formen, Symmetrie und Verschiebung, Würfel und Quader.

Serie

- ADDY Mathe: Klasse 1+2; Klasse 3+4; Klasse 5+6; Klasse 7+8
- ADDY Deutsch: Klasse 1+2; Klasse 3+4; Klasse 5+6; Klasse 7+8
- ADDY Englisch: Klasse 1+2; Klasse 3+4; Klasse 5; Klasse 6; Klasse 7; Klasse 8

Preise und Auszeichnungen

- Kindersoftware Ratgeber 1998: Beste Wertung
- Kindersoftware Ratgeber 1999: Beste Wertung



Systemanforderungen

ab Pentium 90 MHz.; Windows 95, 16 MB Arbeitsspeicher, 40 MB Festplattenspeicher, SVGA Grafikkarte (65.000 Farben), 4-fach CD-ROM Laufwerk, 100% Soundblaster oder Windows95-kompatible Soundkarte, 16 -bit; Maus, Modem, Internet

Online-Option

Modem 14.400 Baud (28.800 empfohlen), WIN-95-spezifische 32-Bit-DFÜ-Verbindung über einen Internet-Provider oder PROXI-Server

Sprache

Deutsch

Demos

ja

Beurteilung

PÄDAGOGIK



Pädagogische Eignung, Verwendung im Unterricht

Basierend auf den Lehrplänen der Schulen (weltweit, an die jeweiligen Länder angepasst) bietet ADDY eine komplette und zusammenhängende Reihe schulbegleitender Lernsoftware. Mit seiner, auf fächerbezogenen Modulen basierenden Konzeption, bietet ADDY eine Funktionsvielfalt, die ihresgleichen sucht.

ADDY leitet und begleitet die Kinder beim Lernen der fundamentalen Schulfächer. Auf der Grundlage einer Pädagogik, die aktiviert und mitreißt, basiert die ADDY-Methode auf der Beziehung, die sich zwischen ADDY und dem Kind entwickelt. ADDY motiviert das Kind, zeigt ihm, wie man besser arbeitet, ermutigt es und bleibt während des ganzen Jahres sein Begleiter. Lernen bleibt immer ein Erfolgserlebnis!

Der Hersteller hat mit ADDY eine kleine Kultfigur erschaffen, die alle Kinder kennen und schätzen.

Das Programm ADDY setzt sich aus drei unterschiedlichen CDs zusammen:

- CD mit beinhalteten Werkzeugen, Simulationen und Dokumentationen
- CD mit Spielen und Internet-Teil
- CD mit zahlreichen Übungen

Die Spiele und Dokumentationen versuchen das interaktive, multimediale Lernkonzept mit Spaß und Unterhaltung zu verbinden. So findet das Lernen in einer stark spielerischen Umgebung statt.

Zur Übung am Nachmittag geeignet, im Unterricht nur eingeschränkt einsetzbar (vor allem Stütz- und Förderunterricht).

Idee, Spielziel

- Eine ausgewogene Mischung aus Lernen, Entdecken, Kreativität und Unterhaltung
- Mehr als 1500 Fragen pro Fach
- 20 Lektionen, die mit Hilfe von animierten Zeichentrickfilmen die Kernpunkte des Lehrstoffes illustrieren.
- 5 reichhaltig mit Fotos und Videos ausgestattete Dokumentationen: der Atlas, die Eroberung des Weltalls, bedrohte Tierarten...
- 3 interaktive Simulationen für eigene Experimente: Umweltverschmutzung, Jahreszeiten...
- Grafische Kreativ-Werkzeuge zum Schreiben, Zeichnen und Animieren von Geschichten...

Feedback, Belohnung

Jede Antwort wird kommentiert, falsche Antworten werden korrigiert und es wird der Lösungsweg aufgezeichnet.

Die Fehlerkontrolle findet sofort statt, wobei gleichzeitig Hilfen gegeben werden. Die Hilfsmittel, wie Notizblock, Taschenrechner, Zeichentrickanimationen, Grundkurs im Hypertext bieten verständliche Erklärungen. Die Lernfortschrittskontrolle hält die Erfolge differenziert fest.

Altersgerechtigkeit

dem Alter entsprechend

BENUTZERFREUNDLICHKEIT



Benutzerführung (Navigation, Non-Linearität)

Relativ leichte und eigentlich recht übersichtliche Navigation, wenn man die Vielfältigkeit dieses Programms bedenkt.

Einfache Symbole in einer Menüleiste am unteren Rand des Bildschirms, helfen den Kindern sich zu orientieren.

Spieleinstieg

Der Spieler wählt zu Beginn des Spieles ein Gesicht aus, das er nach eigenen Wünschen gestalten kann.

Mindestens 5 Minuten müssen für den sehr langen Fragenkatalog bei einem Ersteinstieg in das Spiel eingeplant werden.

Das Programm merkt sich diese Daten und verwendet sie als "Visitenkarte" für das "Virtuelle Klassenzimmer" im Internet.

Spieldauer unbegrenzt

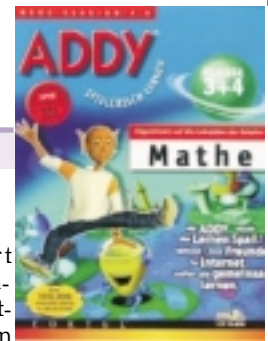
Möglichkeit der Spielunterbrechung

Die Möglichkeit eines Ausstieges aus dem Programm ist jederzeit über die Türe rechts unten gegeben.

Mögliche Anzahl der (Mit)Spieler

Bis zu 16 verschiedene Kinder können mit einem Programm arbeiten, es kann aber immer nur ein Kind spielen.

Mit und/oder ohne Ton spielbar mit Ton spielbar



ADDY, Verlag Cendant, Hersteller: Sierra Coctel, 1998; ISBN 2-84226-183-6; DM 69,95/ ca.ÖS 550,-

GESTALTUNGSQUALITÄT


Qualität der Grafik, Illustrationen, Videos, Sound, Sprecher, Text

Im Oktober 1999 erschien die Reihe ADDY in einem völlig frischen Outfit, der Außerirdische selbst mit lustigem 3-D-Körper und Turnschuhen.

Graphische Gestaltung des Lernprogrammes spricht Kinder aller Altersstufen an.

Verpackung und Booklet (Handbuch) ausführlich und gut gestaltet

BEURTEILUNG DER KINDER



Mein Lieblingsspiel, das hab ich auch zu Hause.

GESAMTBEURTEILUNG UND FAZIT



ADDY kann als schulbegleitendes Lern- oder Übungsprogramm vor allem zu Hause sinnvoll eingesetzt werden. Viele Rahmenhandlungen wie Dokumentationen, Simulationen, Spiele, Werkzeuge, Überraschungen, usw. bieten zahlreiche Ablenkungen bzw. Pausen vom eigentlichen Üben. Auch ist das Programm so angelegt, dass ein Kind alleine am Computer sitzt und von ADDY, einem Außerirdischen mit 3-D-Körper, wie von einem "Gesprächspartner, Arbeits- und Spielkamerad" geleitet wird. Gleichzeitig bietet ADDY den Kindern die Möglichkeit, an virtuellen Klassen im Internet teilzunehmen. Diese erlauben, in einer dynamischen Gruppenatmosphäre Lernstoffe zu wiederholen und in den Pausen mit anderen "weit entfernten" Klassenkameraden Ideen auszutauschen, zu diskutieren und sich mit ihnen zu unterhalten. Genaue Zugriffs- und Benutzungsmöglichkeiten können von Erwachsenen bestimmt werden.

Das MitterNachtsSpiel

Martin Schönhacker



Tivola; CD-ROM (ca. 669 MB); ISBN 3-931372-42-1; öS 525,— / ca. Euro 38,15

„Bezaubernde Musik, liebevolle Details, unzählige Animationen und jede Menge Spielideen machen den Computer zu einem phantastischen Kreativitätsspielplatz. Die Zauberwelt von Kveta Pacovská ist ein spannendes Erlebnis für Kinder und Erwachsene. Klassikerqualitäten, immer wieder spielbar. Kreativer Umgang mit Farben, Formen und Musik.“

Die obigen Zitate stammen von der Rückseite der CD-ROM, und zum Inhalt kann man eigentlich schon fast nicht mehr sagen. Das vorliegende Spiel ist sozusagen „unbeschreiblich“ und hat keine Handlung im klassischen Sinn. Die CD-Hülle weist es als geeignet von 4 bis 102 Jahren aus, und auch das mag stimmen — obwohl die Obergrenze durchaus noch angehoben werden könnte. Es steht aller-

dings zu befürchten, dass nur ein gewisser Teil der Bevölkerung an diesem „Spielplatz“ seine Freude hätte.

Im Prinzip besteht die CD aus einer Sammlung von Animationen und einfachen Spielen; z.B. kann man mit der Maus plötzlich zeichnen, oder man räumt einen Haufen Zeitungsschnipsel aus dem Weg. Nach einer unmittelbaren Motivation darf man eher nicht fragen, und darum soll wohl auch um Mitternacht gespielt werden: Wenn man entsprechend müde und zu keiner geistigen Hochleistung mehr fähig ist, könnte diese CD gerade recht kommen.

Technisch ist die Sache liebevoll und aufwendig gemacht. Lustigerweise wurden alle auf der CD-ROM enthaltenen Dateien als „versteckt“ markiert, sodass die CD bei Verwendung der Standardeinstellungen von Windows schlicht und einfach leer zu sein scheint. Aber man braucht auch nicht zu wissen, was sich darauf befindet, denn beim Einlegen startet automatisch ein Menü. Auf der Festplatte muss gar kein Platz geopfert werden, wenn QuickTime 3 (wird mitgeliefert) schon installiert ist. Das Spiel läuft dann unmittelbar von der CD.

Hier ein Gesamturteil abzugeben, ist problematisch. Manche mögen begeistert sein, andere können mit den etwas zielloseren Spielereien nichts anfangen. Auf alle Fälle stellt sich — bei aller Liebe zur Kunst — die Frage, ob der relativ hohe Preis für eine Sammlung von zweifellos kreativen, aber auch ziemlich seltsamen Illustrationen und Animationen gerechtfertigt ist. Möglicherweise ist man mit den zumindest fünf gedruckten Taschenbüchern, die um den gleichen Preis zu haben sind, besser beraten...

