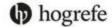
Lesespiele mit Elfe und Mathis



Alexandra Lenhard Wolfgang Lenhard Petra Küspert Computerbasierte Leseförderung für die erste bis vierte Klasse

3., überarbeitete Auflage





Inhalt

2 Installation und Systemvoraussetzungen 2.1 Systemvoraussetzungen 2.2 Installation unter Windows 2.3 Installation unter macOS 2.4 Betrieb im Netzwerk 2.5 Hinweise zur Bildschirmauflösung und zu Lautsprechern 2.6 Programmupdates 3 Allgemeine Gestaltungsprinziplen 3.1 Aufbau des Übungsprogramms und Rahmenhandlung 3.2 Verstärker 3.3 Adaptivität 3.4 Effektivität 3.4.1 Methode 3.4.2 Ergebnisse 3.4.3 Diskussion 4 Inhalte 4.1 Laute und Silben 4.1.1 "Den Anfang finden" 4.1.2 "Koboldsprache entschlüsse/n" 4.1.3 "Silben finden"	7			
₹ Installation und Systemvoraussetzungen				
	2.1	Systemvoraussetzungen	13	
	2.2	Installation unter Windows	13	
	2.3	Installation unter macOS	13	
	2.4	Betrieb im Netzwerk	13	
	2.5	Hinweise zur Bildschirmauflösung und zu Lautsprechern	13	
	2.6	Programmupdates	14	
3 Aligemeine Gestaltu	ngsprinziplen		15	
	3.1	Aufoau des Übungsprogramms und Rahmenhandlung	15	
	3.2	Verstärker	16	
	3.3	Adaptivität	17	
	3.4	Effektivität	17	
	3.4.1	Methode	18	
	3.4.2	Ergebnisse	18	
	3.4,3	Diskussion	19	
4 Inhalte			20	
	4.1	Laute und Silben	20	
	4.1.1	"Den Anfang finden"	21	
	4.1.2	"Koboldsprache entschlüssein"	22	
	4.1.3	"Silben finden"	23	
	4.1.4	"Silben verbinden"	25	
	4.1.5	"Wörter reimen"	26	
	4.2	Wörter	27	
	4.2.1	"Wärter finden"	27	
	4.2.2	"Schnelllesen"	28	



	4.3	Satze	32
	4.3.1	"Das Satzpuzzle losen"	33
	4.3.2	"Das Stolperwort entdecken"	34
	4.3.3	"Das passende Wort finden"	35
	4.3.4	"Bilder und Sätze zuordnen"	38
	4.3.5	"Mittlesen"	37
	4.4	Texte und Strategien	38
	4.4.1	"Die Lucken füllen"	38
	4.4.2	"Fragen aus der Menschenwelt beantworten"	39
	4.4.3	"Das falsch geschriebene Wort finden"	40
	4.4.4	"Das unpassende Wort erkennen"	42
	4,4,5	"Überschriften finden"	43
	4.5	Therapeutischer Bereich	44
	4.5.1	Grapheme	44
	4.5.2	Pra- und Suffixe	44
	4.5.3	Haufige Worter	45
5 Durchführung			47
	5.1	Hinweise fur die Betreuungsperson	47
	5.1.1	Sozial- und Instruktionsformen	47
	5.1.2	Hilfestellungen bei unbekanntem Wortmaterial	48
	5.1.3	Übungsdauer	48
	5.2	Auswahl der Übungen	48
	5.3	Anpassung der Programmschwierigkeit an die Leseleistung	49
	5.4	Ablauf einer regulären Übung	50
	5.5	Ablauf der Übungen im Therapeutischen Bereich	51
6 Bedienung			52
	6.1	Anlegen, laden und speichern eines Spielstandes	52
	6.2	Durch das Labyrinth navigieren	53
	6.3	Bedienung der Spiele	53
	6.3.1	Aufgabenbereich	53
	6.3.2	Steuerbereich	54
	6.4	Menüpunkt Datei	54
	6.4.1	Personenverwaltung	54
	6.4.2	Datentransfer, Import und Export von Spielständen	56
	6.4.3	Einstellungen	56
	6.4.3.1	Grundlegende Programmeinstellungen	56
	6.4.3.2	Serverbetrieb	56
	6.5	Menüpunkt Aufgaben	57
	6.8	Menupunkt Zusatzfunktionen	57
	6.6.1	Therapeutischer Bereich	58
	6.6.2	Statistiken	59
	6.7	Hilfe	59
7 Literatur			60

4.2.3 "Den Wortstamm erkennen"

4.2.4 "Das Wortteil finden"

4.2.5 "In Silben zerlegen"

29

30

31