

Segmenti

als Lernsequenz

Beschreibung für Wisel*

Spielerisches Rechtschreibtraining am PC
interaktives Lern- und Übeprogramm
ansprechend gestaltete Lernumgebung
Werkzeug für selbsttätiges Lernen
wählbare Zugangswege nach Schwierigkeitsgrad und Spielart
mehrkanales Lernen: Lesen - Hören - Schreiben
bewusst machen von Wortstrukturen, die sonst verborgen bleiben
Übungen zu den wesentlichen Rechtschreibmustern wie S-Laut, Dopplung, Dehnung, tz, ck...
innovativer Zugang zur Rechtschreibung
individuelle Förderung

Die Fähigkeit, Buchstabenketten (=Wörter) in handliche Partikel zerlegen zu können, um sie zu verarbeiten (lesen, schreiben), ist eine wichtige Voraussetzung für den erfolgreichen Schriftspracherwerb.

Segmenti trainiert auf spielerische Weise das Segmentieren in Silben oder Morpheme und fördert somit die Bewusstheit für diese Wortsegmente.

Über das Segmentieren in Silben und Morpheme können Schwächen in der phonematischen Bewusstheit zum Teil kompensiert werden.

Die Segmentierfähigkeit ist der Schlüssel zur erfolgreichen Wortverarbeitung.

Kann das einzelne Wort in seinen Segmenten sicher erfasst werden, dann gelingt auch die Rechtschreibung bewusster und auch die Lesefähigkeit im Kontext wird gefördert.

Die Programmidee ist entstanden aus den langjährigen Erfahrungen mit den Schwierigkeiten von LRS-Schülern an einem Gymnasium (5.-7.Klasse).

Segmenti zielt inhaltlich genau auf den Übungsbedarf dieser Lerngruppe ab. Es kann jedoch auch für jüngere und ältere Schüler im Deutschunterricht eingesetzt werden.

Segmenti fördert die Bewusstheit für Wortstrukturen, lenkt die Aufmerksamkeit auf die Segmente: Morpheme, Silben. Mit bestimmten Rechtschreibmustern verbundene Rechtschreibregeln werden veranschaulicht. Rechtschreibkompetenz und Lesefähigkeit werden geschult. Da Lesen und Schreiben Basiskompetenzen für den gesamten Wissenserwerb darstellen, kommen die mit Segmenti geförderten Kompetenzen allen Lernbereichen zugute.

Zu folgenden Stichpunkten aus dem Lehrplan Deutsch (G8) Klasse 5-8 hat Segmenti Bezüge:

Fehlersensibilität

selbständig Computerübungsprogramme zur Fehlervermeidung nutzen, Selbstkorrektur

Sprachreflexion selbständige Einsichten in sprachliche Gesetzmäßigkeiten entwickeln

orthographische Prinzipien

- Phonologisches Prinzip

- Morphologisches Prinzip (Wortverwandtschaften/Wortbauregeln)

typische Präfixe und Suffixe erkennen

Wörter zerlegen: Vorsilbe, Stamm, Endung/Nachsilbe; Wortfamilien

abgeleitete Wörter, konjugierte und deklinierte Formen

Markieren, unterstreichen

kollektive und individuelle Rechtschreibschwierigkeiten, häufigste Fehler kategorisieren

Rechtschreibregeln erlernen und anwenden

Welche Lernziele werden erreicht?

a) Schriftsprachkompetenz: Rechtschreibkompetenz, Lesekompetenz

b) Selbstlernkompetenz

c) Medienkompetenz

a) Segmentierfähigkeit als Basisfähigkeit (Schlüsselqualifikation) für die Entwicklung der orthographischen/morphematischen Bewusstheit erwerben. Angemessenes Durchgliedern von Wörtern als Hilfe für die Rechtschreibung.

Fähigkeit zur Segmentierung in sprechbare Einheiten: Silben (Phonematische Bewusstheit, alphabet. Strategie)

Erkennen und Einprägen orthographischer Muster. Aufmerksamkeit selektiv auf Wortmuster richten.

Morphematische Bewusstheit: mit 1000 häufige Morphemen -> 100000 Wortformen bewältigen

(Einprägen nur weniger, aber häufiger Segmente hat hohe Effizienz für Rechtschreibfähigkeit!)

Segmentenspeicherung viel ökonomischer als Wortbildspeicherung, Transfer besser.

Auch in weniger bekannten, komplexeren Wörtern sollen die bekannten Morpheme wiedererkannt werden.

Isoliertes Wortlesen gebeugter Formen ohne Kontext verhindert Ratelesen.

Fokus primär auf Struktur, Aufmerksamkeit auf formalen Eigenschaften des Wortbaus

Wortstrukturen auf vielfältige Weise präsentiert

Bei Rechtschreibschwierigkeiten in Sekundarstufe wurden die orthographischen Strukturen noch nicht erkannt - auf diese soll die Aufmerksamkeit gelenkt werden. Durch spielerisches Üben sollen die Strukturen verinnerlicht werden. Es handelt sich hierbei nicht so sehr um ein Üben des individuellen Fehlerwortes, als vielmehr um ein Verinnerlichen der übergreifenden Struktur, was viel weitgehender ist und den Transfer unterstützt.

Nicht das Auswendiglernen von ganzen Wortbildern soll trainiert werden, sondern das Einprägen der häufigsten Wortsegmente, um diese in komplexen Wörtern automatisch wiederzuerkennen. Automatische Worterkennung.
Einsicht in Wortbau, Bewusstheit für orthographische und morphematische Strukturen.
Ein solchermaßen geschultes Worterkennen fördert auch die Lesefähigkeit.

b) Selbständiges/selbsttätiges Lernen, eigenverantwortliche Auswahl in komplexer, anregungsreicher Lernumgebung mit 8 Spielmodulen.
Durch attraktive Spiele werden Schüler motiviert zur selbständigen Auseinandersetzung mit den häufigsten Strukturen der deutschen Orthographie.
Wahrnehmung und Verinnerlichung von Wortstrukturen, Aufmerksamkeit, Bewusstheit, Konzentration, Ausdauer, Arbeitshaltung, Wortbildung selbstständig erforschen, Regelmäßigkeiten erkennen, Strategieerwerb, Experimentieren mit Segmenten, aktive Aneignung, Lernwerkstattcharakter, Forscherdrang angeregt, motiviert zum selbständigen Erkunden, handlungsorientiert, zu praktischer Eigenaktivität herausgefordert, konstruktiver Umgang mit Segmenten, explorierendes Lernen, Neugier, entdeckendes Lernen, Lernmotivation, Lernfreude, Sprachforscher, forschendes Lernen, Lernkultur
Interesse an Schrift
Anleitung und Motivation zum selbstständigen Lernen, Selbstorganisation des Lernens
in selbstständig organisierten Lernsituationen (Projekte, Freistunden, Unterrichtsausfall) genutzt
selbsttätiges Lernen mit automatischer Fehlermeldung, direktes Feedback

c) Medienkompetenz, Computerkompetenz (Computer-Literacy) - vierte Kulturtechnik neben Rechnen, Lesen und Schreiben
- für Wettbewerbsfähigkeit, kompetente Beteiligung in Wissensgesellschaft, für Chancengleichheit,
Lesen und Schreiben: unabdingbare Voraussetzungen für den kompetenten Umgang mit Computer und Netz
Schlüsselqualifikation für die Zukunftsbewältigung,
Computer als Lehr- und Lernmittel für ein zukunftsgerichtetes Lernen, als Hilfsmittel/Werkzeug des Lernens
effizienter, individueller und flexibler
Mit dem Computer kann besonders das selbstständige Lernen gefördert werden
motivierende Übungsmöglichkeit

Der Umgang mit den vielfältigen Programm-Modulen fördert die Geläufigkeit im Umgang mit Windows-Programmen und Tastatur.
Auf spielerischem Weg wird der Schüler zur Arbeit mit dem Computer motiviert.
Er kann erfahren, welche Vorteile der Computer für derartige Lernprozesse hat.

Gerade die in der Überzahl auftretenden
rechtschreibschwachen Jungen, die ansonsten nur schwer für Rechtschreibübungen zu motivieren sind, sind über das Medium Computer optimal anzusprechen. Auch die Mädchen sprechen sehr positiv auf Rechtschreibübungen am PC an und können so ihre technische Kompetenz spielerisch erweitern.

Sind die Materialien als Selbstlernmaterialien geeignet?

Dafür wurden sie entwickelt.
Bei den Spielen steht jeweils unten in der Task-Leiste, was zu tun ist.
Am Ende der Spielrunde werden die bearbeiteten Wörter in anschaulicher Weise gezeigt, um die orthografischen Strukturen zu verdeutlichen.
Bei der Auswahl des Spielniveaus kann gewählt werden, dass sich das Niveau interaktiv der Schülerleistung anpasst.
Hierdurch wird der Spieler entsprechend seines individuellen Leistungsniveaus gefordert.
Oder der Schwierigkeitsgrad kann stufenweise gesteigert werden durch Auswahl des nächsthöheren Niveaus.
In den Bestenlisten erhält der Schüler Feedback über seine Leistung und wird angespornt, sich zu verbessern.

Viele verschiedene Zugangswege zur Erarbeitung der Wortsegmente.
Differenzierung möglich durch freie Auswahl des Spielmoduls, der Spielart und des Niveaus.
In strukturierter Lernumgebung freie Auswahl nach eigenen Interessen.
Vergleichbar "Lernen an Stationen". Viele verschiedenen Lernwege bereitgestellt. Verschiedene Perspektive der Wortsegmente.
Der Spieler kann zu jedem Rechtschreibmuster eine Regel lesen.
Aufforderungscharakter:
Ansprechende Spielumgebung, vielfältige Auswahlmöglichkeiten und Wettkampfcharakter durch Bestenliste motivieren,
Segmente immer wieder zu spielen.

Testmöglichkeiten:
"Quiz" in "Wortstämme einsetzen" kann als Test benutzt werden (z.B. zu S-Laute, z/tz, k/ck, Dehnungs-h...)
Jedes Spiel kann im Grunde als Test benutzt werden und das Ergebnis mit den folgenden Spielrunden verglichen werden.
Die Bestenliste ermöglicht den Vergleich mit anderen Leistungen.
Da alles protokolliert wird, kann die Lernentwicklung verfolgt werden.

* Die Einsatzfähigkeit von Segmenten in Schulen wurde im Auftrag der Medieninitiative Schule@Zukunft
für WiseL (Wissenszentrum für selbstständiges Lernen) optimiert.