



Segmenti

Segmenti trainiert auf spielerische Weise das Segmentieren in Silben oder Morpheme.

Segmenti lenkt die Aufmerksamkeit auf die Wortsegmente und fördert die Bewusstheit für Wortsegmente.

Die Segmentierfähigkeit, d.h. die Fähigkeit, Buchstabenketten (=Wörter) in handliche Partikel zerlegen zu können, um sie zu verarbeiten (lesen, schreiben), ist der Schlüssel zur erfolgreichen Wortverarbeitung.

Es gibt zehn Spielmodule mit Zeitbegrenzung und Bestenliste und ein Lesemodul:



Bestimme die Silbenzahl (trainiert den Sprechrhythmus durch Mitzählen der Silben.)

Die Aufmerksamkeit wird auf die (farbig markierten) Vokale als die silbentragenden Bestandteile gelenkt.)

In fünf Niveaustufen (abhängig von der Anzahl der Konsonantenhäufungen) soll für Wörter aus einer Liste mit ca. 12000 Wörtern die Silbenzahl bestimmt werden. Wahlweise können die Wörter anschließend geschrieben werden. Es kann jede beliebige eigene Wortliste benutzt werden. Die Silbenzahl wird vom Programm automatisch erkannt. In der Wortliste markierte Buchstaben werden farbig angezeigt.



Trenne in Silben (Markieren der Silben- und Wortgrenzen)

Aus 'Grimms Märchen' wird ein Text zufällig für ein Spiel ausgewählt und muss satzweise in Silben getrennt werden, indem man mit dem Cursor in die Trennstelle klickt. Im Fortgeschrittenen-Modus wird der Text als 'Schlangentext' ohne Leerzeichen angezeigt. Im Profi-Modus sind außer dem Satzanfang alle Buchstaben klein geschrieben. Bei "Verkehrt" erscheinen die Wörter eines Satzes in umgekehrter Reihenfolge. Bei "Jumble" sind immer zwei Silben vertauscht. Bei "Vergessen" wurde eine Trennstelle vergessen. Eigene Texte können benutzt werden, müssen hierfür aber vortrennt sein!



WortSuch (trainiert die Wahrnehmung von Wörtern mit gleichem Wortstamm-Muster, die in einem Buchstabenfeld versteckt sind / Figur-Grund-Wahrnehmung)

In einem Buchstabengitter aus zufälligen Buchstaben sind Wörter versteckt. Sie müssen mit der Maus markiert werden. Die gesuchten Wörter werden auf der rechten Seite in einer Liste angezeigt. Die Wortlisten sind auch hier nach den Wortstammgruppen mit speziellen Rechtschreibmustern geordnet. Zusätzlich gibt es hierfür umfangreiche englische Wortlisten sortiert nach Rechtschreibbesonderheiten.



Markiere den Wortstamm (Markieren des Wortstamms)

Die Aufmerksamkeit wird auf den wichtigsten Teil eines Wortes gelenkt, indem der Wortstamm mit dem Cursor unterstrichen werden soll. Wahlweise kann anschließend das Wort geschrieben werden. Bei "Puzzle" wurde das Wort zwischen zufälligen Buchstaben versteckt. Bei "Morphem-Mix" sind die Morpheme durcheinander geraten. Man wählt dazu eine Wortstamm-Liste mit einem bestimmten Rechtschreibmuster (z.B.: Dehnungs-h) aus. Die Übungswörter können spezielle Suffixe (Groß- oder Kleinschreibung) oder Präfixe (vor- oder ver-) oder eine zufällige Dopplung (z.B.: verraten) enthalten. Eine Übung kann ausgedruckt werden.



Kurzer oder langer Stammvokal? (Markieren des Stammvokals; Vokallänge, Vokal/Konsonant)

Vokale müssen von Konsonanten unterschieden werden. Der Stammvokal muss erkannt und die Vokallänge muss bestimmt und begründet werden. Das Wort kann abgeschrieben werden.



Stammvokal-Länge im Text bestimmen (Stammvokal, Vokallänge)

Aus "Grimms Märchen" wird ein Text zufällig für ein Spiel ausgewählt und satzweise angezeigt.

Von ausgewählten Wortstämmen muss die Länge des Stammvokals bestimmt werden.

Das Wort kann anschließend geschrieben werden.



Wörter bauen (Hantieren mit Morphemen, Wortsynthese)

Aus den häufigsten Wortbausteinen (Morphemen: Präfix, Wortstamm, Suffix) müssen Wörter gebaut oder geschrieben werden. Man wählt dazu eine Wortstamm-Liste mit einem bestimmten Rechtschreibmuster (z.B.: Dehnungs-h) aus. Zu jedem Wortstamm kann man sich Kontext-Beispiele in Form einer Konkordanz anzeigen lassen. Im Ergebnis-Fenster werden die gebauten Wörter in einer anschaulichen Anordnung gezeigt, bei der das jeweilige Muster der Wortstamm-Gruppe sehr deutlich zu erkennen ist. Zu jedem Rechtschreibmuster wird eine Regel angezeigt. Die Wörter werden vorgelesen.



Wörter nachbauen (Zerlegen in Morpheme, Wortanalyse)

Wörter müssen mit den Wortbausteinen nachgebaut und geschrieben werden. Die Übungswörter können spezielle Suffixe (Groß- oder Kleinschreibung) oder Präfixe (vor- oder ver-) enthalten. Bei "Jumble" wurden die Buchstaben des Wortstammes und bei "Morphem-Mix" die Morpheme durcheinander gewürfelt. Bei "Wortstamm raten" muss ein passender Wortstamm und bei "Groß oder klein?" der richtige Anfangsbuchstabe gefunden werden. Weitere Spielarten sind: "Merken", "Blinker", "Diktat" (Wörter werden vorgelesen), "Großschrift", "Halbschrift", "Nacheinander", "Entfalten", "Lautwechsel", "Stammvokal raten", "Konsonantenschrift", "Rückwärts", "Kopfstand", "Silbenschrift". Eine Übung kann ausgedruckt werden.



Morpho (Hantieren mit Morphemen, Wortsynthese)

Im Spielfeld erscheinen bei jedem Zug drei neue Morpheme. Diese sollen in einer Linie zu möglichst langen Wörtern zusammengesetzt werden.



Wortstämm einsetzen (trainiert den Gebrauch der Wortstämm im Kontext)

Ein Satz aus 'Grimms Märchen' wird gezeigt oder vorgelesen. Die fehlenden Wortstämm müssen geschrieben werden. Auch hier können wahlweise die üblichen Wortstamm-Muster ausgewählt werden. Im Quiz-Modus muss man sich zwischen alternativen Schreibweisen (z.B.: d/t, S-Laute, Dehnung/Dopplung, k/ck, z/tz...) entscheiden. Der Quiz-Modus kann als Test eingesetzt werden, um festzustellen, welche Rechtschreibmuster noch geübt werden sollten.



Lesen mit Segmentor (Silbensegmentierung, Wortstamm und Stammvokal markiert)

Ein Märchen (oder ein eigener Text) kann frei gewählt werden. Als Lesehilfe wird der Text in leseökonomische Segmente zerlegt: Der Text wird satzweise angezeigt. Absätze werden akustisch angekündigt. Die Silbensegmentierung dient der leichteren Umsetzung in Sprechsegmente. Die Markierung des Stammvokals mit Punkt oder Strich dient als Anker für Blicksprünge zu den Wortstämmen als den wichtigsten Bedeutungssegmenten. "Lesen durch Schreiben" trainiert das exakte Lesen, indem der Text schreibend nachvollzogen werden muss. Dies kann auch mit einer Übung zur Großschreibung verbunden werden oder der Text wird nur in Halbschrift angezeigt.



Protokoll

Die Ergebnisse jeder Spielrunde können protokolliert werden.

Wenn "Protokoll" aktiviert ist, wird im Verzeichnis von Segmenti für jeden Spieltag ein Protokoll abgelegt.

Diese Protokolle können mit einem gesonderten Modul analysiert werden.

Im Fenster "Durchschnittliche Trefferquote" können zu jedem Aufgabentyp Ranglisten aller Schüler erstellt werden. Ein individuelles Schülerprofil mit Diagramm kann erstellt werden.