

DIDAKTISCHES KONZEPT

mathe.wortsch@tz

<http://mathewortschatz.schule.at>

Marianne Ebenhofer
m.ebenhofer@ist.eduhi.at

Christian Nosko
cnosko@gmx.at

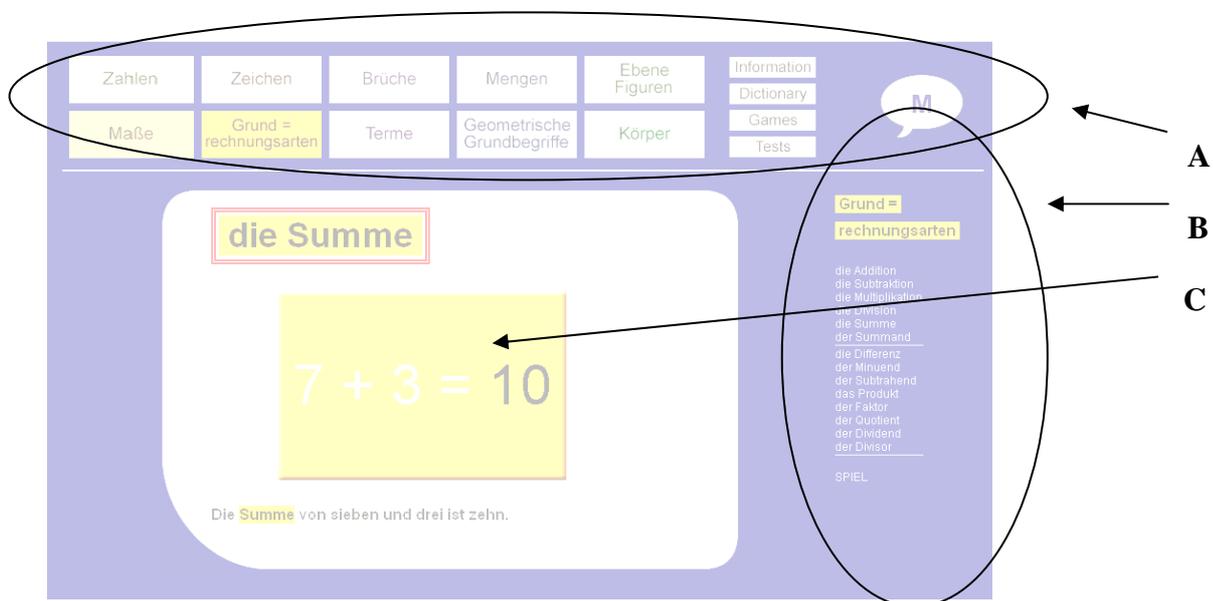
Eva Prokop
evaprokop@gmx.at

Jürgen Schachner
juergen.schachner@gmx.at

mathe.wortsch@tz ist eine Lernumgebung für mathematische Begriffe. Zielgruppe sind Schülerinnen und Schüler der 3. bis 10. Schulstufe mit nichtdeutscher Muttersprache. Unterschiedlichste Module in **mathe.wortsch@tz** bieten interaktives und lustbetontes Lernen und Üben.

Die Elemente der Lernumgebung

- 171 Begriffe in 10 Kapiteln
- Sprachwahl
- Ein Oktopus als Avatar
- Verknüpfung von Wort und Bild
- Spielerisches lernen
- Übungs- und Testmodus



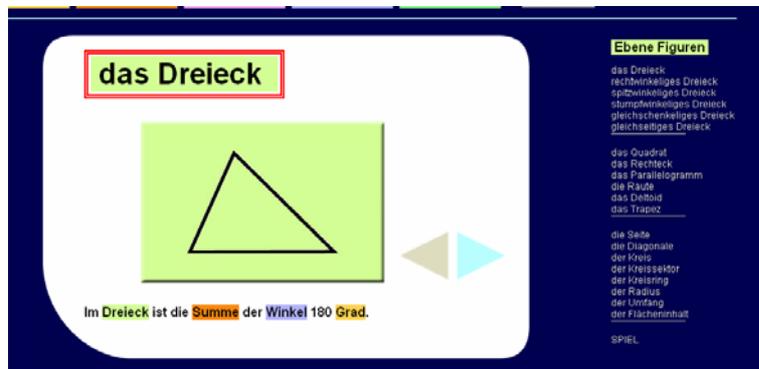
Die Navigation durch die Lernumgebung **mathe.wortsch@tz** wird durch eine obere Menüleiste (A) mit der Kapitelwahl und den wichtigsten Buttons ermöglicht.

In den einzelnen Kapiteln steht auch eine Menüleiste auf der rechten Seite (B) zur Verfügung.

Im Hauptfenster (C) kann man die deutschsprachigen Fachbegriffe durch die Verknüpfung von Wort und Bild erlernen, das Wissen spielerisch festigen und testen.

Hauptfenster: Wort und Bild

Klickt man auf einen Kapitel-Button, erscheinen im Hauptfenster der Reihe nach die Begriffe in Wort und Bild.

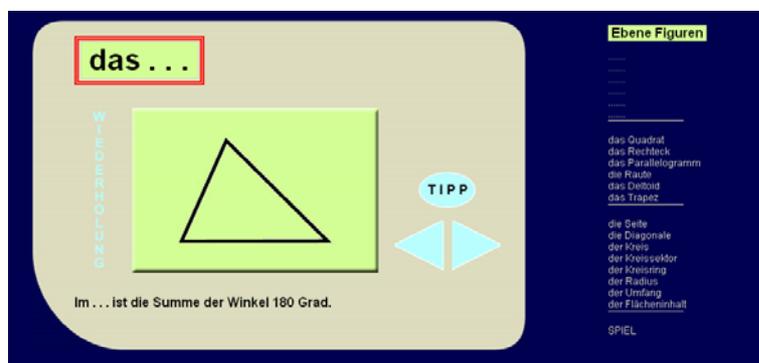


Im weißen Feld sieht man zentral das Bild in der entsprechenden Kapitelfarbe und rot eingerahmt in derselben Farbe links oben den dargestellten mathematischen Fachbegriff.

Der Text unter dem Bild soll keine Erklärung des Wortes sein, sondern lediglich ein Beispielsatz, in welchem der Fachbegriff in einem passendem Kontext vorkommt.

Wiederholungsmodus

Nach sechs Begriffen ist eine Wiederholung der bisher gelernten Begriffe möglich.



Information

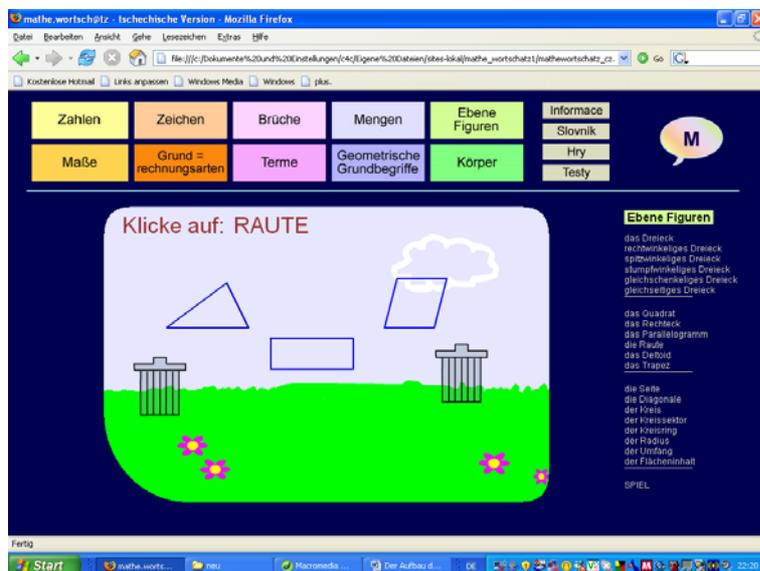
Der graue Button „Information“ (in der gewählten Menüsprache) verweist auf Hintergrundinformationen über die Lernumgebung sowie zu den Lerntipps. Diese erklären, wie man am effektivsten mit **mathe.wortsch@tz** arbeitet.

Wörterbuch

Der graue Button „Wörterbuch“ führt zur Liste aller Fachbegriffe, die in mathe.wortsch@tz erlernt werden. Der Benutzer hat dabei drei Wahlmöglichkeiten. Eine Liste ist alphabetisch in Deutsch geordnet, eine zweite alphabetisch in der gewählten Sprache. Die dritte Wörterliste stellt nach Themen geordnet Begriffe und Bilder nebeneinander.

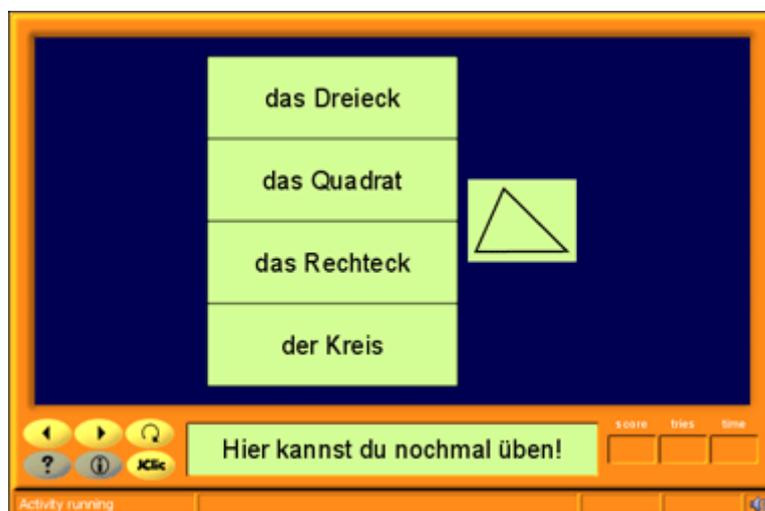
Spiel

Am Ende eines Kapitels lädt der Oktopus zu einem Spiel ein. Die rechte Menüleiste bleibt dabei als Gedächtnisstütze immer sichtbar.



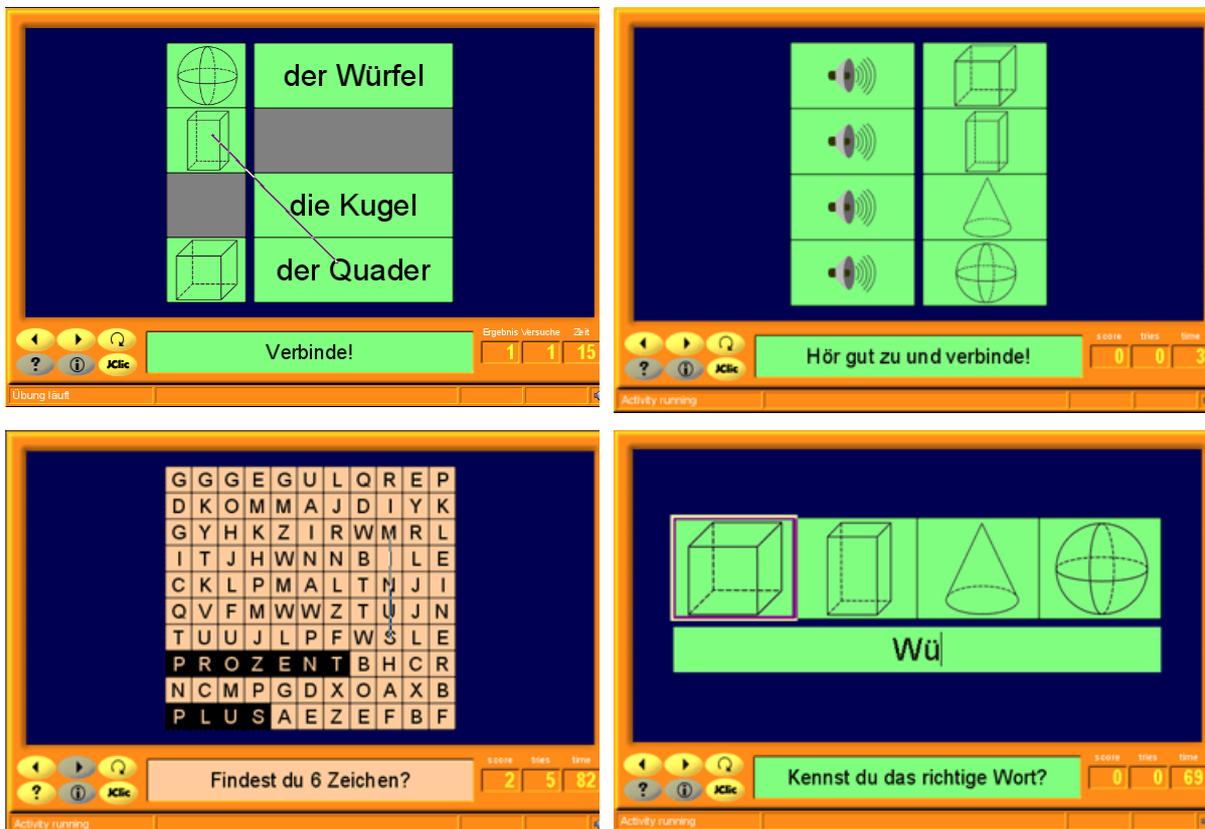
Übung und Test

mathe.wortsch@tz ermöglicht die Wahl eines Tests zu einem beliebigen Kapitel. Hier wird auch das Hörverstehen der Benutzer getestet.



Im Übungsmodus müssen keine Aufgaben gelöst werden. Hier können die Wörter noch einmal unter Einprägung der richtigen Artikulation wiederholt werden. Durch Anklicken eines Wortes wird daneben das passende Bild eingeblendet und das Soundfile abgespielt.

Im Testmodus sind u.a. Zuordnungsübung Wort – Bild, Pair – Finder, Zuordnungsaufgaben Sound – Bild, Lückentext, Wortsuchrätsel oder Reihenfolgeübung verfügbar.



Einsatz der Lernumgebung

Der Einsatz der Lernumgebung eignet sich zur Differenzierung und Individualisierung im Unterricht. **mathe.wortsch@tz** steht auch zur Förderung von begabten Schülerinnen und Schülern oder zur Wiederholung von Begriffen zur Verfügung. Die bewusst einfache Navigation ermöglicht ebenso das selbstständige Üben und Wiederholen außerhalb der Schule.