



Handbuch



Dr. Gero Tacke



INHALTSVERZEICHNIS

1 ZIELE UND ZIELGRUPPE	3
2 FUNKTIONEN	4
2.1 Namen eingeben	4
2.2 Einstellungen.....	5
2.3. Übersichtsseite und Übungsseite	6
2.4. Buttons	6
3 BESCHREIBUNG DES ÜBENS	7
3.1. Übungsablauf.....	7
4 BESONDERHEITEN	8
5 MOTIVATION	9
6 HINTERGRUNDINFORMATIONEN	10

Hinweis: aus Gründen der Lesbarkeit wird auf die geschlechtsneutrale Formulierung verzichtet. Es sind jedoch immer beide Geschlechter aufgrund der Gleichbehandlung angesprochen.



WÖRTER BLITZ

Autor des Förderprogramms „Wörterblitz“ ist der im deutschsprachigen Raum bekannte und renommierte Schulpsychologe und Leseforscher Dr. Gero Tacke.

1. ZIELE UND ZIELGRUPPE

Der „Wörterblitz“ zielt ab auf eine

- **Steigerung der Lesegeschwindigkeit**
Bekannte und unbekannte Wörter sollen schneller gelesen werden.
- **Steigerung der Zugriffsgeschwindigkeit auf die Wortbedeutungen**

Wenn man ein Wort liest, ruft man aus dem Gedächtnis seine Bedeutung ab. Dieser Zugriff ist bei Schülern, denen das Lesen schwer fällt, verlangsamt. Mit dem vorliegenden Programm wird die Zugriffsgeschwindigkeit auf die Wortbedeutungen systematisch trainiert.

Das geschieht folgendermaßen: Das Programm blendet blitzartig Wörter ein, die entweder eine Bedeutung haben (z.B. Hand) oder erfunden sind (z.B. Lorp). Die Aufgabe des Schülers besteht darin anzuklicken, ob das eingblendete Wort echt oder erfunden ist.

Die Zeit, in der ein Wort zu sehen ist, wird allmählich verringert, sodass der Schüler immer schneller auf die vorhandene bzw. nicht vorhandene Wortbedeutung reagieren muss. Auf diese Weise soll die Geschwindigkeit, mit der er auf die Wortbedeutungen in seinem Gedächtnis zugreift, immer weiter verbessert werden.



Der Wörterblitz wurde für leseschwache Menschen entwickelt, die

- noch zu langsam lesen
- eine langsame Zugriffsgeschwindigkeit auf die Wortbedeutungen aufweisen.

Das langsame Lesen führt sehr oft dazu, dass die Schüler zuvor gelesene Wörter vergessen. Das hat Beeinträchtigungen des Textverstehens zur Folge. Aus diesem Grund wird die Lesegeschwindigkeit im vorliegenden Programm systematisch trainiert.

Die Software ist unabhängig von Alter und Lehrwerken.

2. FUNKTIONEN

2.1. Namen eingeben

Wenn noch kein Name eingegeben wurde:

Schreiben Sie einen Namen in das Namenseingabefenster und klicken Sie auf das Feld „Neuer Name“. Klicken Sie auf „Ja“, um einen neuen Benutzer anzulegen. Anschließend erscheint die Seite „Einstellungen“. Hier können Sie das Programm an die persönlichen Bedürfnisse und Vorlieben anpassen.

Wenn Sie einen weiteren Namen eingeben möchten:

Klicken Sie auf das weiße Feld und überschreiben Sie den Namen (der überschriebene Name wird nicht gelöscht). Anschließend klicken Sie auf das Feld „Neuer Name“.

Wenn schon mehrere Namen eingegeben wurden:

Wählen Sie einen Namen aus, indem Sie auf den kleinen schwarzen Pfeil neben dem Namenseingabefenster klicken. Es öffnet sich eine Liste mit allen eingegebenen Namen.



2.2. Einstellungen

Schriftart:

Wählen Sie die Schulschrift aus, die in der Schule Ihres Kindes verwendet wird.

Für nicht leseschwache Schüler kann auch eine Schrift ausgewählt werden, die schwieriger zu lesen ist.

Figur:

Ihr Kind darf sich seine Lieblingsfigur auswählen.

Die Figur kann während des Übens gewechselt werden.

Hintergrund:

Es stehen verschiedene Bilder als Hintergründe für die Übersichtsseite zur Auswahl.

Diese können während des Übens gewechselt werden.

Sammelpass-Bilder:

Die Bilder für den Sammelpass können ausgewählt werden.

Geräusch:

Als Rückmeldung für den Schüler hüpfte eine Figur von einem Startpunkt aus zum Ziel. Dabei gibt es ein Geräusch, das man ausschalten kann.

Name löschen:

Öffnen Sie die Namensliste durch Klick auf den nach unten zeigenden, kleinen grauen Pfeil am Ende des weißen Feldes und wählen Sie den zu löschenden Namen aus.

Sobald Sie das Einstellungsfenster verlassen, gelangen Sie wieder zur Startseite.



2.3. Übersichtsseite und Übungsseite

Nach dem Klick auf „Start“ gelangt man auf die **Übersichtsseite**. Hier sieht der Schüler, an welcher Stelle er sich im Programm befindet.

Klicken Sie auf den Button mit Ziffer 1. Sie kommen anschließend auf die **Übungsseite** und es kann mit der Leseförderung begonnen werden.

Es gibt 34 Lernstufen, von denen auf der Übersichtsseite jeweils 17 dargestellt werden.

2.4. Buttons des Programms



„Was soll ich tun?“ Lese – Button

Hier können Sie die wichtigsten Anweisungen und Erklärungen nachlesen. Soll eine Anweisung wiederholt werden, so genügt ein Mausklick auf das Fragezeichen.



„Was soll ich tun?“ Hör – Button

Hier können Sie die Anweisungen und Erklärungen hören. Soll eine Anweisung wiederholt werden, so genügt ein Mausklick auf das Ohr.



„zurück“-Funktion

Hier kommen Sie auf die vorherige Seite.



„Einstellungen“ siehe Seite 4



3. BESCHREIBUNG DES ÜBENS

Das Programm blendet Wörter ein, die entweder eine Bedeutung haben (z.B. Hand) oder erfunden sind (z.B. Lorp). Bei einem echten Wort klickt der Schüler auf den grünen Button „echtes Wort“, bei einem sinnlosen Wort auf den roten Button „Unsinnwort“.

Der Schüler übt selbständig. Beim Üben in der Klasse werden Kopfhörer empfohlen.



3.1. Übungsablauf

Zu Beginn durchläuft der Schüler eine Sequenz mit Erklärungen zum Erlernen des Übungsablaufs.

Danach folgt eine weitere Sequenz zum Erfassen der individuellen Reaktionszeit. Aus den Reaktionszeiten dieser Übungssequenz wird nach einem mathematischen Algorithmus die individuelle Aufblitzzeit der nachfolgenden Wörter berechnet.

Jedes Kind beginnt die Übungen mit seiner persönlichen Aufblitzzeit. Dies ist von außerordentlicher Wichtigkeit. Nur durch diese Vorgehensweise kommt es zu keiner Unter- bzw. Überforderung. Beim Üben mit unseren Testkindern hat sich gezeigt, dass die ersten Aufblitzzeiten sehr differieren. Es gab Kinder, die mit 0,5 Sekunden starteten, aber auch Kinder, die 5 Sekunden benötigten.

Anschließend beginnt das eigentliche Üben. Dabei passt sich die Zeit, in der die Wörter zu sehen sind, automatisch an die Lesegeschwindigkeit des Schülers an.

Um den Schüler zu motivieren, werden seine Fortschritte sichtbar gemacht. Bei jeder richtigen Reaktion springt die Figur, die unter den beiden Buttons „echtes



Wort“ und „Unsinnwort“ zu sehen ist, einen Schritt weiter in Richtung Ziel. Sobald das Ziel erreicht ist, wird ein Smiley angezeigt.

Wenn der Schüler acht Smileys geschafft hat, wird ein schönes Bild als besondere Belohnung eingeblendet.

Bei einer falschen Antwort rückt die Figur einen Schritt zurück in Richtung Start. Das nicht erkannte Wort wird später wiederholt.

4. BESONDERHEITEN

➤ **Keine Über- oder Unterforderung**

durch konstante Anzahl der richtigen Antworten von ca. 70-80%.

Nach jahrelanger Entwicklungszeit mit vielen Berechnungen und Erprobungen ist es gelungen, die Übungen so zu konzipieren, dass die meisten Schüler auf durchschnittlich 70-80% richtiger Antworten kommen. Dies ist dadurch möglich, dass sich die Software an die unterschiedlichen Leseleistungen der Kinder anpasst.

Ein Wert von ungefähr zwei Drittel richtiger Antworten ist aus lernpsychologischer Sicht optimal für die Motivation. Sowohl ein niedriger Wert (Überforderung) als auch ein höherer Wert (Unterforderung) würde bei den meisten Kindern Frust erzeugen.

➤ **Keine Über- oder Unterforderung**

durch Berechnung der jeweils erforderlichen individuellen Aufblitzzeiten

➤ **Spezielle Lesehilfe nach Dr. Tacke**

erleichtert leseschwachen Kindern das Lesen (siehe Seite 12)



5. MOTIVATION

Das Förderprogramm „Wörterblitz“ enthält gemäß den Lesikus®-Prinzipien keine ablenkenden Animationen.

Die Motivation wird durch Rückmeldung auf mehreren Ebenen gefördert:

- **Richtige Reaktionen**
Der Schüler erfährt beim Anklicken des Buttons sofort, ob seine Reaktion richtig oder falsch war.
- **Die Figur**
Die Figur rückt vom Start zum Ziel vor.
- **Smileys**
Für jede „geschaffte“ Runde gibt es einen Smiley.
- **Bilder**
Für 8 Smileys gibt es ein Bild.
- **Sammelpass**
Alle schon erarbeiteten Bilder werden in einem Sammelpass angezeigt, den der Schüler anklicken kann.
- **Auswahlmöglichkeiten**
Geschmäcker sind verschieden und ändern sich mit dem Alter der Schüler. Deshalb kann man für die Übersichtsseite und die Figuren unter vielen Möglichkeiten wählen.



6. HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Beim Lesen echter Wörter brauchen leseschwache Schüler länger, um auf die Wörter ihres im Gedächtnis gespeicherten semantischen Lexikons (Lexikon der Wortbedeutungen) zuzugreifen.

Die Einbeziehung von Pseudowörtern setzt an einem weiteren Problem leseschwacher Schüler an: Im Lesen von Pseudowörtern unterscheiden sie sich am stärksten von anderen Schülern. Weil man Pseudowörter nicht auf einen Blick erkennen kann, müssen sie über den indirekten Lesezugangsweg (synthetisches Lesen) gelesen werden.

Steigerung der Schwierigkeit

Die Wörter werden von Level zu Level phonologisch komplexer und somit schwieriger.

Anfangs werden die Wörter in farbiger Silbengliederung präsentiert, dies erleichtert das Lesen bei Leseschwäche.

Schwierigkeitsstufen:

- zweibuchstabile Wörter ohne Konsonantenhäufungen, die entweder mit einem einzelnen Vokal anfangen oder enden
- dreibuchstabile Wörter ohne Konsonantenhäufungen, die mit einem Konsonanten beginnen und enden
- dreibuchstabile Wörter ohne Konsonantenhäufungen, die mit einem Diphthong (au, ei, eu) anfangen bzw. enden oder, die einen Doppelvokal (aa, ee, oo) enthalten.
- dreibuchstabile Wörter ohne Konsonantenhäufungen mit einem Diphthong oder einem Doppelvokal, die mit einem Konsonanten beginnen und enden
- zweisilbige Wörter ohne Konsonantenhäufungen, bei denen die erste und die zweite Silbe mit einem Konsonanten anfangen und einem Vokal enden
- zweisilbige Wörter ohne Konsonantenhäufungen, bei denen die erste Silbe mit einem Konsonanten anfängt und einem Vokal endet und die zweite



Silbe mit einem Konsonanten oder einem Vokal anfängt und mit einem Konsonanten endet

- zweisilbige Wörter ohne Konsonantenhäufungen, bei denen die erste Silbe mit einem Vokal anfängt oder aus einem Diphthong besteht und die zweite Silbe mit einem Konsonanten beginnt und mit einem Vokal endet
- zweisilbige Wörter ohne Konsonantenhäufungen, bei denen die erste Silbe mit einem Konsonanten anfängt und endet und die zweite Silbe mit einem Vokal endet
- zweisilbige Wörter ohne Konsonantenhäufungen, bei denen die erste Silbe mit einem Vokal anfängt und einem Konsonanten endet oder aus einem Vokal oder einem Diphthong besteht und die zweite Silbe mit einem Konsonanten beginnt und endet
- zweisilbige Wörter ohne Konsonantenhäufungen, bei denen beide Silben mit einem Konsonanten anfangen und enden
- dreisilbige Wörter ohne Konsonantenhäufungen mit unterschiedlichen Strukturen
- einsilbige Wörter mit zwei Konsonanten oder zusammengehörigen Konsonanten am Silbenanfang
- einsilbige Wörter mit einem Diphthong oder Doppelvokal und zwei Konsonanten am Silbenanfang oder am Silbenende
- einsilbige Wörter mit zwei Konsonanten oder zusammengehörigen Konsonanten oder einem Dehnungs-h am Silbenende. (Das Dehnungs-h wird vom Druck her wie ein Vokal behandelt, weil es die Vokallänge kennzeichnet)
- einsilbige Wörter mit zwei Konsonanten oder zusammengehörigen Konsonanten am Silbenanfang oder am Silbenende sowie einem Diphthong



- einsilbige Wörter mit mehr als zwei Konsonanten oder zusammengehörigen Konsonanten am Silbenanfang oder am Silbenende
- einsilbige Wörter mit Vokal oder Diphthong und mit Konsonantenhäufungen am Silbenanfang und am Silbenende
- einsilbige Wörter mit extremen oder auffälligen Konsonantenhäufungen am Silbenanfang und/oder am Silbenende
- zweisilbige Wörter mit Konsonantenhäufungen, bei denen die erste Silbe mit zwei oder mehr Konsonanten anfängt und einem Vokal oder Diphthong endet und die zweite Silbe mit einem Konsonanten anfängt und einem Vokal oder Konsonanten endet
- zweisilbige Wörter mit Konsonantenhäufungen, bei denen die erste Silbe aus einem Vokal oder Diphthong besteht oder mit einem Vokal oder einem Diphthong anfängt und mit einem oder mehreren Konsonanten endet und die zweite Silbe mit einem Konsonanten oder einer Konsonantenhäufung beginnt, gefolgt von einem Vokal und mit einem oder mehreren Konsonanten endet
- zweisilbige Wörter mit Konsonantenhäufungen, bei denen die erste Silbe mit mehreren Konsonanten anfängt und mit einem Diphthong oder mit einem Vokal gefolgt von einem Konsonanten endet und die zweite Silbe einen Vokal hat und mit einem Konsonanten anfängt und endet, oder die Reihenfolge der Silben umgekehrt ist, wobei auch die Reihenfolge der Konsonantenhäufungen umgekehrt sein kann
- zweisilbige Wörter mit Konsonantenhäufungen, bei denen eine oder beide Silben mit einer Konsonantenhäufung anfangen und enden
- dreisilbige Wörter mit Konsonantenhäufungen mit unterschiedlichen Strukturen
- viersilbige Wörter mit Konsonantenhäufungen mit unterschiedlichen Strukturen



Beispiele für das Ansteigen der Komplexität



Level 1



Level 2



Level 5



Level 8



Level 15



Level 34



Zusätzlich wird eine Lesehilfe nach Dr. Tacke gegeben. Bei mehrsilbigen Wörtern sind die Silben farbig gekennzeichnet. Dadurch werden die Schüler angeleitet, Wörter beim Lesen in Silben zu teilen. Wissenschaftliche Studien zeigen, dass eine solche Strategie das Lesen erheblich verbessert.

Im Deutschen haben Silben eine sehr regelmäßige Struktur. Um sie zu verdeutlichen und dadurch das Lesen noch weiter zu erleichtern sind die Mitlaute am Silbenanfang und am Silbenende durch Fettdruck hervorgehoben.

In der zweiten Hälfte des Programms erscheinen die Wörter ohne die strukturierenden Lesehilfen. Dadurch lernen die Schüler, Wörter beim Lesen selbständig in Teile zu zerlegen.



Beispiel Lesehilfe

VIEL ERFOLG!



Für Fragen steht Ihnen das Lesikus-Team gerne zur Verfügung!

info@lesikus.com www.lesikus.com