

Triple

Programmbeschreibung-Programmbedienung-Didaktischer Background

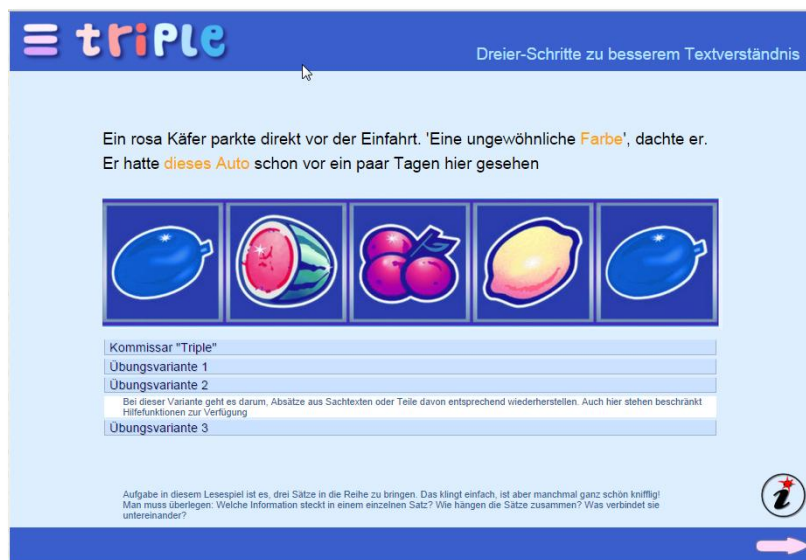
Lesen ist heutzutage eine absolute Schlüsselqualifikation. Die Entwicklung von Lesekompetenz ist mit der Volksschule keineswegs abgeschlossen.

Vergleichbar mit dem Konditionstraining eines Sportlers ist auch am Beginn der Sekundarstufe die regelmäßige Übung zur Festigung der Lesetechnik von wesentlicher Bedeutung. Um diesem Training den Geschmack von Arbeit oder Drill zu nehmen, enthält die Übungsplattform eine Art Spiel-Modus, bei dem man mit konzentriertem Lesen und etwas sprachlichem Geschick Erfolgspunkte sammeln kann.

Die Lernanwendung soll SchülerInnen dabei helfen, ihre Lesegenauigkeit zu steigern. Triple dient gleichzeitig der Leseförderung und der Intensivierung des Sprachverständnisses. Dabei wird nicht belehrend auf grammatikalische Aspekte hingewiesen, sondern die Lernenden werden mit spielerischen Mitteln dazu veranlasst, die Aussagen einzelner Sätze zu reflektieren. Intuitiv sollen sie ein Gespür dafür zu entwickeln, wie Sätze miteinander verknüpft sind.

Triple beruht auf einem sehr einfachen Prinzip: Ein Textabschnitt wird auf drei Satzkarten in Zufallsreihenfolge ausgegeben. Aufgabe des Anwenders ist es, diese drei Sätze in die Reihe zu bringen. Was aufs Erste einfach klingen mag, kann ganz schön knifflig werden.

Man muss überlegen: Welche Information steckt in jedem einzelnen Satz? Bezieht sich ein Satz oder auch nur ein Teil daraus auf einen anderen? Und wenn ja: Welcher muss vorher stehen, welcher gibt erst später Sinn?



Auf dem Startbildschirm kann der Anwender auf Entdeckungstour gehen: Hinter den Früchten verbergen sich einige Beispiele, die zeigen, was einen Text im Wesentlichen ausmacht: Es gibt Verbindungen zwischen den einzelnen Sätzen (Verweiswörter, Ersatzformen usw.).

Die in Farbe ausgegebenen Passagen können mit der Maus „abgefragt“ werden. Sprachliche und gedankliche Verknüpfungen können so sichtbar gemacht werden.

Infopunkt hält Erklärungen bereit

Schaltfläche zum Starten der Übung

Bei der Erstellung des Programms wurde generell darauf geachtet, dass die Oberfläche klar strukturiert ist. Unterstützt durch einfache Symbole ist **Triple** intuitiv zu bedienen.

Sollten trotzdem Unklarheiten auftreten, kann man sich auf jeder Seite beim Infopunkt Klarheit verschaffen: Nach Klick werden allgemeine Hinweise eingeblendet. Zieht man ihn über ein Bedienelement, erfährt man notwendige Information darüber.

Lernende sollen sich darauf konzentrieren können, worauf es ankommt.

Vor dem Start Variantenwahl

Kommissar "Triple"
Übungsvariante 1
Übungsvariante 2
Bei dieser Variante geht es darum, Absätze aus Sachtexten oder Teile davon entsprechend wiederherstellen. Auch hier stehen beschränkt Hilfefunktionen zur Verfügung
Übungsvariante 3

Drei Übungs- und eine Art Spielvariante stehen dem Anwender zur Verfügung. Sie unterscheiden sich primär durch die Art und Komplexität von Textsorten, aus denen das Programm wählt.

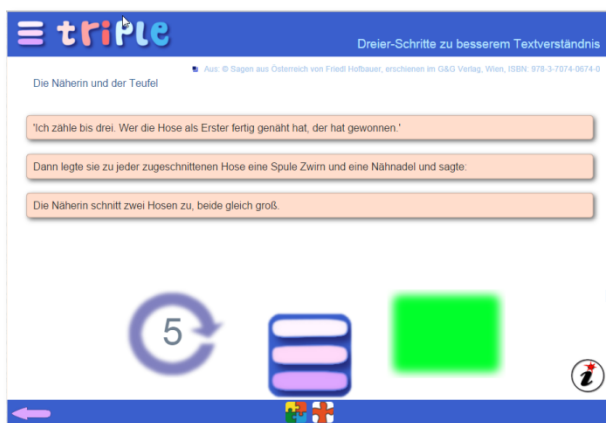
Was ist im Trainingsmodus zu erwarten?

- Die Übungsvariante 1 bietet einfach gehaltene Texte mit klarer linearer Struktur, vornehmlich Fabeln.
- Die Variante 2 arbeitet mit Absätzen aus Sachtexten oder Teilen davon.
- Das Textmaterial der Variante 3 basiert auf Märchen und Sagen: Der Zufallsgenerator bestimmt Abschnitte im Text, die durcheinander geworfen werden und vom Anwender richtig gereiht werden müssen.

Nach Beendigung jeder Übung kann man jeweils Einblick in den Arbeitsverlauf nehmen.

Der Spielmodus „Kommissar Triple“ ist im Prinzip nichts anderes als das Abwickeln der drei Trainingsvarianten hintereinander, verbunden mit der Vergabe von Punkten. Man muss also das *Triple* schaffen, bevor man sich als Erfolgsbeweis eine Urkunde ausdrucken kann.

Seitenaufbau und Bedienelemente



Nach Start der Übung sieht der Anwender eine klar gegliederte Arbeitsfläche vor sich: Oben drei Satzkarten und darunter die zentrale Schaltfläche mit den drei Streifen.

Die Satzkarten können mit Hilfe der Maus oder auf Tablets durch Touch verschoben werden.

Der „Triple“-Button erfüllt sämtliche Steuerungsfunktionen („Fertig zum Überprüfen“, „Korrektur erledigt“, „Weiter“ zum nächsten Beispiel, zur nächsten Runde, zur Ergebnisübersicht...)

Weiters gibt es noch zwei kleine Optionsschaltflächen, die bei Bedarf eingesetzt werden können:

📄 „Ankersatz“ (=der dem aktuellen Satzpaket vorangegangene Satz) anzeigen lassen

⊕ Starthilfe geben: Anzeigen lassen, welche der drei Satzkarten am Beginn stehen soll

Die Felder beiderseits der „Triple-Schaltfläche“ dienen der Information: Rechts erfährt man Anzahl der noch offenen Aufgaben, links wird die Richtigkeit der Eingabe optisch bestätigt. Beim Spielmodus erfährt man hier den aktuellen Punktestand.



Am Ende einer Übungsserie folgt ein Feedback bzw. im Fehlerfall die Aufforderung zur Wiederholung des betreffenden Satzpakets.

Die "Triple"-Schaltfläche hat ihr Aussehen entsprechend geändert: Ampel-Symbol



Während man bei den drei Übungsvarianten nur die grundlegenden Rohdaten erfährt, sind beim Spielmodus detaillierte Angaben zur Arbeit ausgewiesen: Leistungsnachweis in Prozentpunkten und „errechnete Gesamtpunkte“ (Einbeziehung von Textlänge und Arbeitszeit)

 Lesebestätigung drucken

Lesetraining - Lesemotivation

Lesen muss in der Schule forciert werden, explizit auch im Bereich elektronischer Medien. Das legen in internationalen Tests erhobene Befunde dringend nahe.

Handlungsbedarf ist vor allem gegeben, weil wir es beim Lesen nicht mit einem isolierten Problem zu tun haben, sondern weil diesbezügliche Mängel auch die Leistungsfähigkeit in anderen Gegenständen beeinträchtigen. Je mehr Selbsterarbeitung und individuelles Lernen forciert werden, desto offensichtlicher wird auch die zentrale Bedeutung des Lesens.

Für die Schule kann der einzige logische Therapievorschlag, der sich aufdrängt, nur lauten: Lesen lernt man durch Lesen!

In der Praxis allerdings stoßen Lehrpersonen, wollen sie diesbezüglich „therapeutisch“ eingreifen, häufig auf Widerstand. Nicht zuletzt, weil Defizite eine negativ besetzte Einstellung zum Lesen hervorrufen und der daraus resultierende Mangel an Motivation für den Lernprozess selbst kontraproduktiv wirkt:

Was ich noch nicht gut kann, fällt mir schwer. Was mir schwer fällt, wird mir zur Last. Was mir lästig ist, versuche ich zu vermeiden.

An diesem Punkt soll „Triple“ als Motivationshebel dienen und helfen, diesen Negativ-Zirkel zu durchbrechen. Eckpunkte, die bei diesem Konzept zum Tragen kommen sollten:

Durch das Einbinden digitaler Medien kann per se ein gewisser Motivationseffekt erzielt werden.

Das Übungstool kommt mit Elementen eines Spiels daher, die als Triebfeder wirken sollen:

- Elemente müssen sortiert werden.
- Richtige Lösungen werden mit Erfolgspunkten honoriert.
- Im Zweifelsfall kann strategisch vorgegangen werden: Hilfe in Anspruch nehmen (Punkteabzug akzeptieren) oder Risiko eingehen?
- Am Schluss gibt es eine Art Leistungsnachweis.

Das Kalkül, das dahinter steckt, ist klar: Der Anwender soll Sätze konzentriert lesen und deren Inhalte bis ins Detail erfassen. Er soll die Sätze zueinander in Verbindung bringen, sie im Kontext richtig einordnen können und solcherart seine „Lesefertigkeit sichern und steigern“.

Als Nebeneffekt sollen auch Erkenntnisse in Bezug auf die Textgrammatik gewonnen werden. „Formale und sprachliche Gegebenheiten in Texten untersuchen“ und „Einsicht in den morphologischen Aufbau der Sprache“ gewinnen sind Zielsetzungen, die bereits in den BiSt für die vierte Schulstufe definiert sind und auch am Beginn der Sekundarstufe für die Steigerung der Lesekompetenz Bedeutung besitzen.