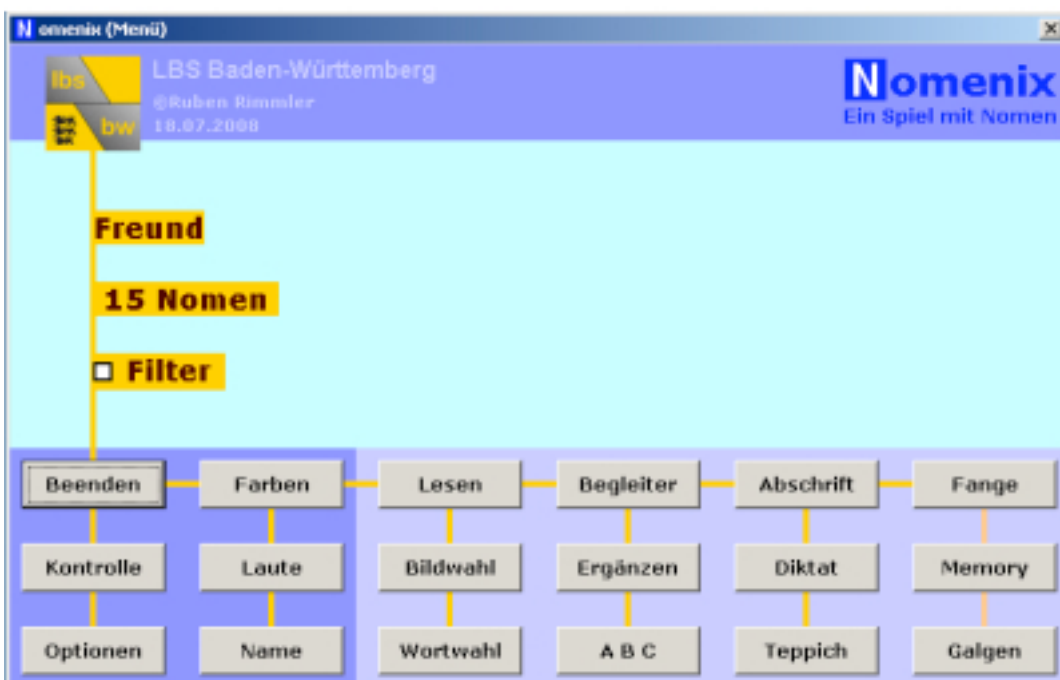


Nomenix - ein Lernspiel für Nomen

Nomen lesen und schreiben

Zum Einsatz von Nomenix

Das hier vorgestellte Lernprogramm lässt sich sehr leicht an jeden beliebigen Leselehrgang im Anfangsunterricht anpassen und ergänzend einsetzen. Sein Ziel ist die Behandlung von **Nomen** und deren Begleiter (Artikel). Dazu bietet es verschiedene Übungsformen zum Lesen und Schreiben an.



Das Programm arbeitet mit Bildern, die allerdings aus rechtlichen Gründen nicht beiliegen, Sie müssen diese vielmehr aus Ihrem eigenen Fundus in den Programmordner von Nomenix kopieren. Als Formate akzeptiert das Programm BMP, GIF, JPG und WMF. Die Größe der Bilder spielt eine untergeordnete Rolle, da diese beim Laden an die vorhandene Fenstergröße angepasst werden, wobei der Ladevorgang um so länger dauert, desto größer die Bilddatei ausfällt. Das Programm erkennt auch das Breit- und Hochformat der Bilder selbständig.



Falls Sie Bilder in anderen Formaten besitzen, so können Sie diese mit einem geeigneten Programm (IrfanView, XnView, ...) konvertieren. Die Programme erhalten Sie über die Suchfunktion der Suchmaschinen im Internet.

Beim Speichern der Bilder müssen Sie unbedingt das Namensformat korrekt eingeben, sonst arbeitet das Programm nicht richtig! Das Format lautet: **BEGLEITER + NOMEN + Punkt + Dateikennung**. Aus einem Frosch im GIF-Format wird also der Dateiname **DERFROSCH.GIF**,

wobei die Groß- und Kleinschreibung unerheblich sind, es kann also auch **DerFrosch.Gif** lauten.

Das Programm erwartet alle Bilder im Programmordner. Von dort werden die Dateinamen eingelesen. Anhand des Punktes wird die Dateiendung vom Namen abgeschnitten. Bei zwei Punkten funktioniert es also schon nicht mehr. Danach werden die ersten drei Buchstaben abgetrennt und auf Kleinschrift gesetzt, somit ist der Begleiter (Artikel) erfasst, der ja immer aus drei Buchstaben besteht. Das Restwort wird zuerst klein gesetzt und danach wird der erste Buchstabe auf Großschrift umgestellt. Auf diese Weise entsteht aus **DERFROSCH.GIF** dann das Nomen mit seinem Begleiter **der Frosch!**

Sie können also zu jedem beliebigen Leselehrgang ganz individuell das entsprechende Wort- und Übungsmaterial erstellen. Am besten erledigen das die Kinder selbst: Schneiden Sie kleine Kärtchen (z.B. A6-Format) zurecht und lassen Sie die Kinder dann nach Einführung des neuen Buchstabens die jetzt neuen Nomen aufmalen. Danach scannen Sie die Bilder ein und speichern Sie diese wie oben beschrieben ab. Es entsteht somit im Laufe der Zeit Ihr eigenes Fibel-Programm, denn erst durch die Bilder wird das Programm zum Leben erweckt.

Natürlich können Sie auch das gesamte Bildmaterial in einem Rutsch erstellen und komplett im Programmordner verstauen. Jetzt liegen zwar alle Bilder gleichzeitig vor und können von den Kindern nicht erlesen werden, aber das übernimmt auch das Programm für Sie. Es hat einen Buchstabenfilter eingebaut, der das Ausfiltern der zulässigen Wörter bewirkt.

Zur Installation von Nomenix

Das Programm wurde für Windows XP entwickelt und kommt ohne Installationsprogramm aus. Entpacken Sie einfach das ZIP-File in einen beliebigen vorhandenen oder neu angelegten Ordner Ihrer Wahl und erstellen Sie von dort eine Verknüpfung auf den Desktop: Dazu klicken Sie das Programmsymbol mit der rechten Maustaste an und wählen im dann eingeblendeten Auswahlménü den Eintrag **Verknüpfung erstellen** aus.

Das Programm Nomenix nimmt auch im laufenden Betrieb keinerlei Änderungen an Ihrem Windowssystem vor und schreibt auch keine Einträge in die Registry von Windows. Zum Löschen des Programms muss also nur das Programm selbst und/oder sein Programmordner gelöscht werden.

Noch ein Hinweis: VisualBasic-Programme von Microsoft benötigen sogenannte Runtime-Dateien zum Betrieb unter Windows. Diese sind bei einer standardmäßigen Installation von XP bzw. Vista schon vorhanden. Sollte das Programm bei Ihnen aber nicht starten, so könnte es auch sein, dass diese Runtime-Dateien auf Ihrem System fehlen. Die fehlenden Komponenten erhalten Sie natürlich von Microsoft. Sie können Sie aber auch sofort von dieser Seite aus beziehen.

Leseübungen mit Nomenix

Die Leseübungen befinden sich in der ersten Spalte des hell unterlegten Schülerbereichs und umfassen drei verschiedene Trainingsformen.

Das **[Lesen]**-Fenster:



Ein Mausklick bringt einen zu diesem Anzeigefenster. Dort werden alle Bilder und Wörter parallel angezeigt. Die Schrift- und Hintergrundfarbe entspricht Ihren Einstellungen aus dem Farbmenü.

Das **[Bildwahl]**-Fenster:



In diesem Modul wird mit Klicken auf die Pfeilkнопfe ein Bildwechsel erzeugt. Die Kinder blättern so lange bis das richtige Bild zum Wort erscheint. Dann klicken sie auf das Wort. Ist das Bild richtig, so geht es weiter. Bei einem Fehler erfolgt keine Reaktion. Zur Differenzierung kann mit einem Schieberegler auf der rechten Fensterseite die Anzahl der Wörter von 3 bis 10 variiert werden.

Das **[Wortwahl]**-Fenster:



Hier wird umgekehrt wie im oben beschriebenen Modul gearbeitet. Die Kinder suchen zu einem vorgegebenen Bild das passende Wort und klicken es an. Auch hier besteht die Möglichkeit, die Wortanzahl von 3 bis 10 zu variieren.

Sprachübungen mit Nomenix

Die Sprachübungen befinden sich in der zweiten Spalte des hell unterlegten Schülerbereichs und beinhalten Übungen zu den Begleitern (Artikeln) und zum ABC. Vor allem die letzte Form ist in der ersten Klasse nur sehr spät zu realisieren, sodass das Programm also auch noch in Klasse 2 gute Dienste versieht.

Das **[Begleiter]**-Fenster:



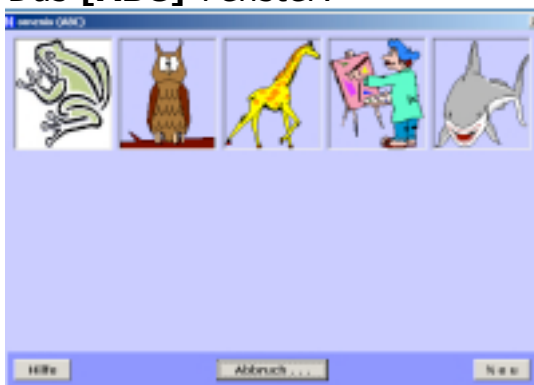
Die Kinder sehen Bild und Nomen des Lernwortes und müssen aus den Begleitern (Artikeln) den richtigen aussuchen und anklicken.

Das **[Ergänzen]**-Fenster:



Hier ist der unbestimmte Artikel als Satzergänzung angegeben und muss passend erlesen und bestimmt werden.

Das **[ABC]**-Fenster:



Eine Bildfolge von fünf Wörtern muss nach dem ABC sortiert werden. Dazu werden die Bilder mit der linken Maustaste gefasst und in die richtige Abfolge gezogen. Im Lösungsfall wird dann unter den Bildern die richtige Wortfolge eingeblendet. Da am Beginn des ersten Schuljahres das ABC nur selten bekannt sein wird, wurde bei der Erprobung mit folierten ABC-Streifen gearbeitet, die den Buchstaben mit passendem Lautsymbol enthielten.

Schreibübungen mit Nomenix

Die Schreibübungen befinden sich in der dritten Spalte des hell unterlegten Schülerbereichs und umfassen wieder drei verschiedene Übungs- und Trainingsformen.

Das **[Abschrift]**-Fenster:



Eine Abschreibübung mit Variationen. Grundsätzlich muss das Wort einfach abgeschrieben werden. Leistungsstarke Kinder können hier aber auch schon das Wort oder das Bild im rechten Menü ausblenden bzw. auch wieder einblenden und so schon kleine Wortdiktate durchführen.

Das **[Diktat]**-Fenster:



Klar, hier muss das Wort auswendig geschrieben werden. Zunächst bleibt das Wort beliebig zur Ansicht stehen, die Kinder haben also so viel Zeit wie nötig, um sich das Wort einzuprägen. Mit dem ersten eingegebenen Buchstaben verschwindet dann aber sofort die Vorlage, das Wort muss auswendig geschrieben werden. Im Fehlerfall erfolgt sofort eine Meldung und das Lernwort wird zum Vergleich wieder eingeblendet.

Das [Teppich]-Fenster:



Keine Schreibübung im eigentlichen Sinn, vielmehr eine Kombination aus Lesen und Mausklicken (=Mausschreiben) wird in diesem Programmmodul angeboten. Das Fenster ist in eine Tabelle (=Flickenteppich) eingeteilt, in dem sich die Buchstaben des gesuchten Wortes neben vielen Fehlbuchstaben befinden. Mit der Maus muss nun das Lernwort zusammengeklickt/geschrieben werden. Bei richtiger Abfolge werden die benutzten Felder umgefärbt und das Lernwort im Aufbau angezeigt.

Programmspiele mit Nomenix

Die Spieleübungen befinden sich in der letzten Spalte des hell unterlegten Schülerbereichs und beinhalten wieder drei klassische und bekannte Spielformen.

Das [Fange]-Fenster:



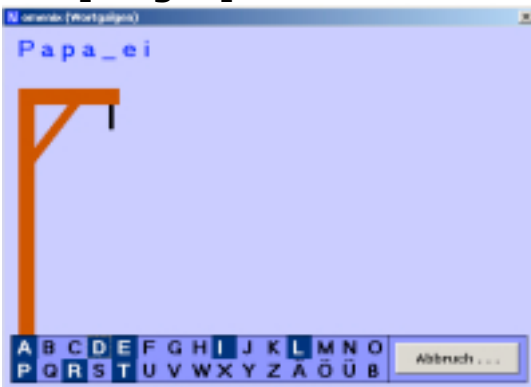
Die Kinder wählen aus einer links angebrachten Liste ein Wort aus und starten das Spiel durch Klick auf die Spielfläche. Das Lernwort wird in zufälliger Buchstabenfolge auf dem Bildschirm angezeigt. Nun muss mit den Pfeiltasten ein Kreuz über den Bildschirm bewegt werden und das Wort in seiner Buchstabenfolge zusammengesetzt werden. Nach einstellbaren Intervallen wird der Bildschirm immer wieder gelöscht und das Wort in anderer Folge angezeigt.

Das **[Memory]**-Fenster:



Wie im realen Memory müssen auch hier die Wortpaare gefunden werden. Zu Beginn des Spiels wird die richtige Anordnung der Wörter angezeigt. Die Anordnung kann man sich einprägen und dann das Spiel mit Klick auf den Startknopf beginnen.

Das **[Galgen]**-Fenster:



Auch das Galgenspiel funktioniert nach dem allseits bekanntem Schema. Beim Spielstart sollte meist mit den bekannten Selbst- und Umlauten begonnen werden.