

WortArtig

Programmbeschreibung-Programmbedienung

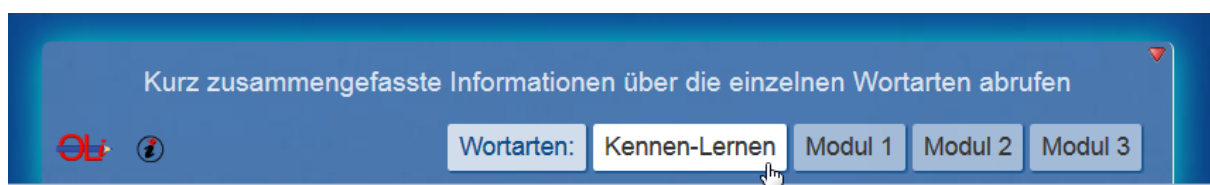


Erste Begegnung mit Handlungsanreiz

Der Begrüßungsbildschirm macht mit dem durchgehenden Layout der Anwendung vertraut: Auf einem Billardtisch tauchen zehn verschiedenfarbige Kugeln auf. Diese reagieren auf Maus- oder Touchereignisse und stellen sich so als Vertreter jeweils einer Wortart vor. Das Prinzip, Kugeln als interaktive Steuerelemente, zieht sich als roter Faden durch die einzelnen Module der Webanwendung.

Modularer Aufbau:

WortArtig ist als unterrichtsbegleitender Lernpool nicht für den Einmalgebrauch konzipiert. So wie die in den Bildungszielen definierte Begegnung mit der Thematik sich vertiefend über mehrere Schulstufen hin erstreckt, soll die interaktive Webanwendung allein durch ihren modularen Aufbau als Andockstelle dienen und Möglichkeiten für individuelles Lernen bzw. differenzierte Arbeitsweisen bieten.



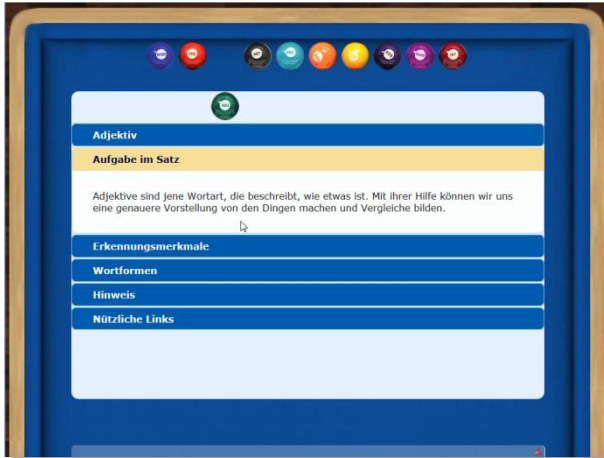
Das Projekt umfasst eine Kennen-Lernebene und drei Übungsebenen.

Über das einklappbare Menü am unteren Bildrand kann man zu den vier Modulen navigieren

INFOPLATTFORM

In der interaktiven Übersicht sind alle wesentlichen Informationen zu den einzelnen Wortarten in komprimierter Form dargestellt.

Die Auswahl einer Wortart erfolgt durch Klick auf die entsprechende Kugel.



Die Präsentation beruht auf einer durchgehenden Struktur:

- Fachbezeichnungen und interaktiv nachladbare Wortbeispiele
- Aufgabe im Satz, Leistung der jeweiligen Wortart
- Erkennungsmerkmale
- Wortformen (bei flektierbaren Wortarten): interaktiv
- Nützliche Hinweise u. Tipps
- Links zu zusätzlichen Quellen und ev. Übungsmaterialien



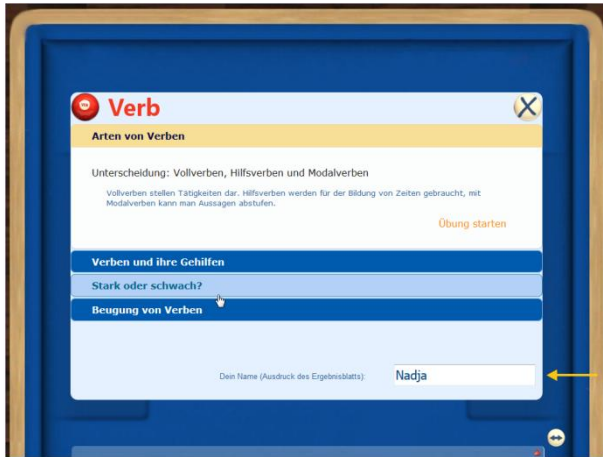
Erweiterte Information (Untergruppen von Wortarten) kann in einem zweiten Fenster eingeblendet werden und legt sich über die Basisinformation. Steuerung über die Schaltfläche +/-



Über die „Auge“-Schaltfläche können weitere Beispiele bzw. Wortformen abgerufen werden.

MODUL 1

Das erste Übungsmodul knüpft optisch direkt an die Infoplattform an und bietet wortartspezifische Übungen zu den Besonderheiten und zur spezifischen Leistung einer Wortart.



Exemplarisch seien hier einige Aufgabenstellungen angeführt:

- Unterscheidung konkreter u abstrakter Nomen
- Unterscheidung starker und schwacher Verben
- Vergleichsformen des Adjektivs trennen
- Arten der wichtigsten Pronomen unterscheiden
- Adverbien nach Bereich sortieren
- Präpositionen mit entsprechenden Fällen in Verbindung bringen...

Namenseingabe nicht vergessen!



Rein praktisch handelt es sich im Modul1 um Zuordnungsübungen, die einfach mittels Drag&Drop zu erledigen sind. Die vorgegebenen Wortbeispiele stammen aus internen XML-Dateien, bei jeder Übung werden auf Zufallsbasis neue Serien generiert. Die Anzahl der möglichen Serien ist abhängig vom jeweiligen Wortmaterial.



Überprüfen, Zwischenstand, Weiter, Druck...

Nach Ende jeder Serie erfolgt die Fehlerkorrektur.

Im Anschluss an die Übung bzw. nach Erledigung einer Mindestanzahl von Serien besteht die Möglichkeit zum Ausdruck eines Arbeitsprotokolls.



MODUL 2

Oberflächlich betrachtet erscheint dieses Übungsmodul als Spiel: Wörter werden in Blockbuchstaben angezeigt. Durch Klick auf die entsprechende Kugel muss die Wortart zugeordnet werden. In einer bestimmten Zeit sollten möglichst viele richtige Entscheidungen getroffen werden.



Was die Anwendung von herkömmlichen Ratespielen abheben sollte, sind gezielte Konfigurationsmöglichkeiten vor dem Training und die Aufbereitung des Ergebnisses im Anschluss:

- Anwender entscheidet, welche Wortarten berücksichtigt werden sollten.
- Auswahlpalette muss mindestens drei Wortarten umfassen.
- Die individuelle Vorauswahl sollte unnötige Überforderung vermeiden und die Einsetzbarkeit der Webanwendung auch in der VS gewährleisten.
- Trainingseinheiten zwischen 2 und 6 Minuten definierbar.
- Modul arbeitet mit Fehlerspeicher: Ein falsch zugeordnetes Wort kehrt wieder.



Feedback & Nachbetrachtung:

In einem separaten Infowindow wird der Arbeitserfolg grafisch dokumentiert.

Richtige Zuordnungen werden auf der grünen Kugel verbucht, Fehlentscheidungen auf der roten.

Die Gesamteistung wird als Prozentwert ausgedrückt.

Es macht Sinn, SchülerInnen dazu anzuhalten, ihre Arbeitsprotokolle auszudrucken und in persönlichen Mappen zu sammeln. Das dient der Nachhaltigkeit und beugt einer Trial&Error-Praxis während der Arbeit vor.

Im der Fehlerliste findet man jene Wörter, die nicht korrekt zugeordnet werden konnten: Hier tragen sie die „Farben ihrer Wortart“. Mit einem Klick auf einen Listeneintrag werden alle über dieses Wort verfügbaren Informationen beim Online-Sprachservice canoonet nachgeschlagen.



Die Canoonet-Webseite erscheint in einem Overlay-Fenster.

Mit Klick auf den X-Button kehrt man wieder zur Lernanwendung zurück.

MODUL 3

Dieses Modul arbeitet mit einer beschränkten Anzahl vorgefertigter Übungen. In kurzen Textausschnitten sind einzelne Wörter im Satzzusammenhang zu bestimmen.

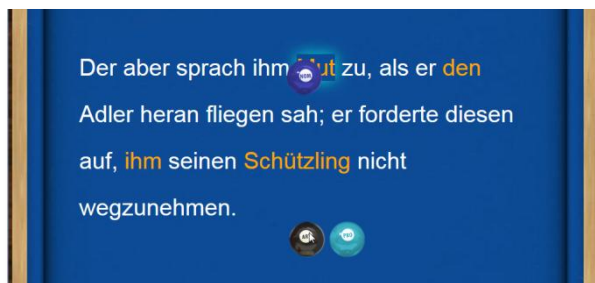


Übungsauswahl

Vor dem Start bietet sich die Möglichkeit an, Informationen über den Textauschnitt abzurufen: Wird ein Text im Auswahlfenster angeklickt, erhält man rechts davon Hinweise betreffend

- Übungsschwerpunkten und Schwierigkeitsgrad
- Themengebiet / Textsorte
- Quelle

Die Zahl der vorgefertigten Übungen ist begrenzt, da die Implementierung von eigenem Übungsmaterial in wenigen Handgriffen möglich ist (Schaltfläche NEU).

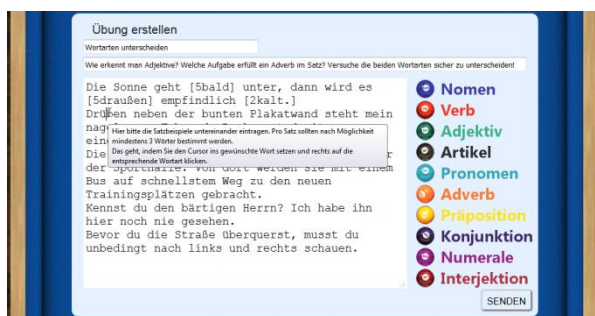


Funktion von Wortarten durchschauen

Auch das Modul 3 zielt weniger auf eine Leistungsfeststellung als auf das Gewinnen von Sicherheit durch Training:

Es sind jeweils nur jene Wortart-Kugeln vorhanden, die tatsächlich im Satz zu bestimmen sind. Ausnahme ist eine „Dummie-Wortart“, falls weniger als drei verschiedene Wortarten im betreffenden Satz markiert sind.

Das Feedback im Anschluss an die Übung entspricht exakt dem in Modul 2.



NEU: Individuelles Übungsmaterial erstellen

Diese Option bietet LehrerInnen die Möglichkeit eigenes Übungsmaterial in die Anwendung zu implementieren.

Die Bestimmung von Wörtern erfolgt denkbar einfach: Cursor ins betreffende Wort setzen, Klick auf entsprechende Wortart!

Nach Absenden einer Übung erhält man postwendend einen Code, unter dem die SchülerInnen fortan auf diese Übung zugreifen können.

Technischer Background:

WortArtig ist eine interaktive Webanwendung, deren Funktionalität großteils auf Javascript basiert. Durch Einbeziehung von Ajax-Technologie wird ein asynchrones Nachladen von XML-Daten gewährleistet.

Bei der Konzeption wurde darauf geachtet, dass Tablet-Tauglichkeit auf jeden Fall sichergestellt ist: Touchfunktion, Drag&Drop, Verzicht auf Texteingabe (ausgenommen Namenseingabe für Ausdruck)