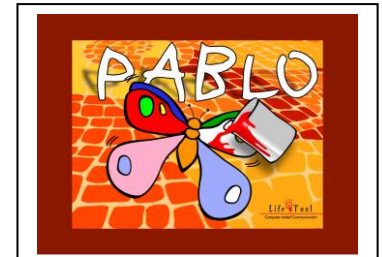


# Programm: Pablo

Beschreibung: Malen am Computer mit Taster, Maus oder Joystick  
 Lernziele: Verständnis für Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge  
 Umgang mit der Maus oder dem Joystick



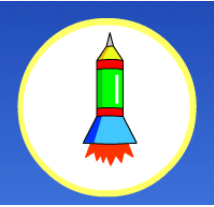
Unterspiel	Inhalt	Lernvoraussetzungen	Lernziele	Schüler
	Anmalen ohne Farbwahl per Mausclick	Maus- oder Tastenklick	Erkennen von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen	
	Anmalen mit Farbwahl per Mausclick zum richtigen Zeitpunkt (Scanning)	gezielter Maus- oder Tastenklick zum richtigen Zeitpunkt	Bewusstes Steuern von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen	
	Farbbeutel werfen mit Farbwahl zum richtigen Zeitpunkt	gezielter Maus- oder Tastenklick zum richtigen Zeitpunkt	Bewusstes Steuern von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen	
	Nachmalen mit Farbwahl (Scanning)	Maus- oder Tastenklick zum richtigen Zeitpunkt	Korrekte Farbauswahl treffen	
	Malen mit der Maus mit Farbwahl	Maus- oder Tastenklick gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks	Bewusste Farbauswahl treffen	
	Nachmalen mit der Maus mit Farbwahl	Maus- oder Tastenklick gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks	Korrekte Farbauswahl treffen	

# Programm: BigBang



**Beschreibung:** Mit BigBang können verschiedene Wirkungen (Bewegung oder Farbänderung) per Tasten- oder Mausklick erzielt werden.

**Lernziele:** Verständnis für Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge  
Umgang mit der Maus oder dem Joystick

Unterspiel	Inhalt	Lernvoraussetzungen	Lernziele	Schüler
	Objekte werden durch Tasten- oder Mausklick in Bewegung gesetzt und bewegen sich in verschiedene Richtungen über den Bildschirm	Tasten- oder Mausklick	Erkennen von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen Wahrnehmung vorausschauendes Denken	
	Verschiedene Animationen werden durch Tasten- oder Mausklick ausgelöst, die sich über den ganzen Bildschirm verteilen.	Tasten- oder Mausklick	Erkennen von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen visuelle Wahrnehmung	
	Einfache Bilder werden durch Tasten- oder Mausklick in drei Schritten aufgebaut.	Tasten- oder Mausklick	Erkennen von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen Verständnis für Abläufe vorausschauendes Denken	
	Farbe des Bildschirms wird durch Tasten- oder Mausklick verändert.	Tasten- oder Mausklick	Erkennen von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen Erkennen und Benennen von Farben	







Einstellungen ändern: 1. Spiel starten, 2. ESC drücken; 3. Einstellungen (z.B. Steuerung, Richtungsänderung...)

# Programm: PlayWithMe

Beschreibung: Sammlung lustiger Spiele, die mit ein oder zwei Tasten bedient werden können. Alle Spiele können allein gegen den Computer oder gemeinsam mit einem zweiten Kind gespielt werden.

Lernziele: Training von Timing, Reaktionsfähigkeit und vorausschauendes Planen

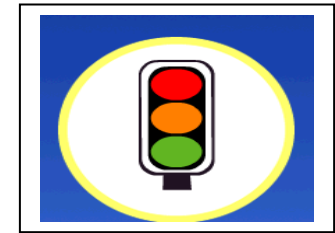






Unterspiel	Inhalt	Lernvoraussetzungen	Lernziele	Schüler
	Bei den ersten Flugversuchen stürzen die Vögel ab. Durch das Drücken des Tasters wird das Sprungtuch gespannt.	grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit Tastern	auf eine Aktion reagieren Maus- oder Tastenklick zum richtigen Zeitpunkt	
	Einem auftauchenden Maulwurf wird durch Tastendruck das Licht wieder aufgedreht.			
	Die Hühner legen Eier am laufenden Band. Um die fallenden Eier aufzufangen, müssen per Tastendruck die Mäuse nach rechts oder links bewegt werden.			
	Die beiden Schlangen versuchen, sich mit Melonen zu treffen. Durch Tastendruck kann geworfen oder ausgewichen werden.		eine Aktion mit Maus- oder Tastenklick auslösen auf eine Aktion zum richtigen Zeitpunkt mit Maus- oder Tastenklick reagieren	
	Die Seehunde spielen mit dem Ball. Durch Drücken des Tasters kann der Ball geworfen oder der Seehund zum Fangen positioniert werden.			
	Zwei Affen spielen Fußball. Durch Drücken des Tasters kann der Ball geschossen oder der Affe zum Fangen positioniert werden.			

Einstellungen ändern: Schraubenschlüssel (F2): z.B. Benutzerprofil, Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Spieler...

# Programm: Switch Skills 1

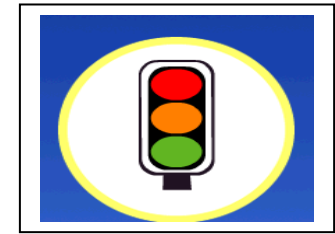
Beschreibung: Lustige weiterführende Übungen zum Tastentraining  
 Lernziele: Üben des Drückens zum richtigen Zeitpunkt






Unterspiel	Inhalt	Lernvoraussetzungen	Lernziele	Schüler
	Autorennen: Um das Auto zu starten, muss der Taster, die Leer- oder Maustaste gedrückt werden, sobald das Auto auf dem Bildschirm erscheint.	grundlegendes Verständnis für die Funktion der Taste	Förderung der Reaktionsfähigkeit  Drücken zum richtigen Zeitpunkt als Vorbereitung für die Scanningbedienung	
	Ampel: Der Taster, die Leer- oder Maustaste muss gedrückt werden, sobald die Ampel auf grün steht.			
	Elfmeterschießen: Der Taster, die Leer- oder Maustaste muss gedrückt werden, sobald der Ball erscheint.			
	Gorilla füttern: Der Taster, die Leer- oder Maustaste muss gedrückt werden, sobald ein Obstteil erscheint.			

Einstellungen ändern: 1. Spiel starten, 2. ESC drücken, 3. Optionen (z.B. Geschwindigkeit, Anzeigendauer...)

# Programm: Switch Skills 1



Beschreibung: Lustige weiterführende Übungen zum Tastentraining  
 Lernziele: Üben des Drückens zum richtigen Zeitpunkt

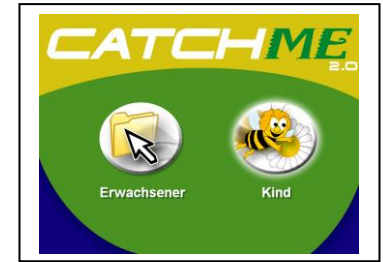
Unterspiel	Inhalt	Lernvoraussetzungen	Lernziele	Schüler
	Monsterhaus: Der Taster, die Leer- oder Maustaste muss gedrückt werden, um die richtige Tür zu öffnen, hinter der sich das Monster versteckt. Es gibt dabei drei Schwierigkeitsstufen.	Merkfähigkeit grundlegendes Verständnis für die Funktion der Taste	Merkfähigkeit Drücken zum richtigen Zeitpunkt als Vorbereitung für die Scanningbedienung	
	Sonnenblume: Der Taster, die Leer- oder Maustaste muss gedrückt werden, sobald das Insekt auf die Mitte der Blume ist.	grundlegendes Verständnis für die Funktion der Taste	Förderung der Reaktionsfähigkeit Drücken zum richtigen Zeitpunkt als Vorbereitung für die Scanningbedienung	
	Krokodile fangen: Der Taster, die Leer- oder Maustaste muss gedrückt werden, sobald ein Krokodil erscheint.			







Einstellungen ändern: 1. Spiel starten, 2. ESC drücken, 3. Optionen (z.B. Geschwindigkeit, Anzeigendauer...)

# Programm: CatchMe 2.0 Übungen

Beschreibung: Übungen mit den Inhalten: Figuren, Farben, Formen, Buchstaben, Zahlen und

Lernziele: Spielerisches Erlernen der Maus- oder Joysticksteuerung



Unterspiel	Inhalt	Lernvoraussetzungen	Lernziele	Schüler
	Ein „Fänger“ muss zum Ziel bewegt werden (z.B. Biene zur Blume)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auge-Hand-Koordination</li> <li>• Erkennen von Ursache-Wirkung</li> <li>• entsprechende inhaltliche visuelle Fähigkeiten</li> </ul>	Maus- oder Tastenklick gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks	
	Aus einer Auswahl müssen die richtigen Elemente gefunden und in eine Box gelegt werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auge-Hand-Koordination</li> <li>• Erkennen von Ursache-Wirkung</li> <li>• entsprechende inhaltliche visuelle Fähigkeiten</li> </ul>	Maus- oder Tastenklick gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks Form- und Farbwahrnehmung	
				
				
	Ein Buchstabe oder eine Zahl ist eingekreist. Dabei müssen gleiche Zeichen einfangen werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auge-Hand-Koordination</li> <li>• Erkennen von Ursache-Wirkung</li> <li>• entsprechende inhaltliche visuelle Fähigkeiten</li> </ul>	Maus- oder Tastenklick gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks Buchstaben- und Zahlen erkennen	
				

Beim Mausklick auf den Schraubenschlüssel können die Einstellungen für die jeweilige Übung geändert werden.

## Programm: CatchMe 2.0 Spiele

Beschreibung: Spiele: Freilegen, Malen, Ballonfahrt, Labyrinth

Lernziele: Spielerisches Erlernen der Maus- oder Joysticksteuerung







Unterspiel	Inhalt	Lernvoraussetzungen	Lernziele	Schüler
	Mit einem Schwamm wird ein Bild frei gewischt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auge-Hand-Koordination</li> <li>• Erkennen von Ursache-Wirkung</li> </ul>	Maus- oder Tastenklick gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks	
	Ein Bild malen mit fünf verschiedenen Farben und drei Strichstärken.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auge-Hand-Koordination</li> <li>• Erkennen von Ursache-Wirkung</li> </ul>	Maus- oder Tastenklick gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks	
	Mit einem Ballon durch eine Tropfsteinhöhle fahren. Dabei dürfen die Kristalle nicht berührt werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auge-Hand-Koordination</li> <li>• Erkennen von Ursache-Wirkung</li> </ul>	Maus- oder Tastenklick gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks	
	Einen Ball durch das Labyrinth zum Ziel bewegen, ohne dass er in ein Loch fällt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auge-Hand-Koordination</li> <li>• Erkennen von Ursache-Wirkung</li> </ul>	Maus- oder Tastenklick gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks	

Beim Mausclick auf den Schraubenschlüssel können die Einstellungen für das jeweilige Spiel geändert werden.

# Programm: PuzzleWorld

Beschreibung: Puzzle-World ist eine Sammlung bekannter Puzzlespiele  
 Lernziele: Tastentraining, Förderung der visuellen Wahrnehmung



Unterspiel	Inhalt	Lernvoraussetzungen	Lernziele	Schüler
	Hier muss ein Lastwagen mit dem Element beladen werden, das angezeigt wird.		Tastentraining Figur-Grund-Wahrnehmung	
	Dieses Spiel ähnelt dem bekannten Greifpuzzle, bei dem Figuren in vorgefertigte Aussparungen gesetzt werden müssen.	gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks Maus- oder Tastenklick	Tastentraining Figur-Grund-Wahrnehmung	
	Würfelpuzzle: Die einzelnen Bildausschnitte müssen wiederholt angeklickt werden, bis das gewünschte Bild entsteht.	grundlegendes Verständnis für die Funktion der Taste	Tastentraining ganzheitliche visuelle Wahrnehmung	
	Bei diesem Puzzle müssen entsprechend einem klassischen Puzzle mehrere Teile zusammengesetzt werden.		Tastentraining ganzheitliche visuelle Wahrnehmung	






# Programm: KonZen 2.0



Beschreibung: Visuelles Trainingsprogramm mit drei verschiedenen Spielen

Lernziele: Programm zur Förderung der visuellen Differenzierung und Ausdauer

Unterspiel	Inhalt	Lernvoraussetzungen	Lernziele	Schüler
 <p data-bbox="212 798 452 853">Schnelles Zuordnen</p>	<p data-bbox="539 451 1066 560">Gleiches Kärtchen erkennen und auswählen Schwierigkeitsgrad über eine große Spannbreite anpassbar</p>	<p data-bbox="1106 451 1491 695">gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks Maus- oder Tastenклик visuelle Differenzierung: aus 3 verschiedenen einfachen Formen eine vorgegebene Form erkennen</p>	<p data-bbox="1523 451 1742 571">visuelle Wahrnehmung, Konzentration und Ausdauer</p>	
 <p data-bbox="241 1228 421 1260">Paare finden</p>	<p data-bbox="539 893 1066 1061">Aus 3 – 12 verschiedenen Formen/Figuren/Buchstaben/Ziffern ein Paar finden. Schwierigkeit über eine große Spannbreite einstellbar</p>	<p data-bbox="1106 893 1491 1109">gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks Maus- oder Tastenклик visuelle Differenzierung: aus 3 einfachen Formen Pärchen erkennen</p>	<p data-bbox="1523 893 1742 1013">visuelle Wahrnehmung, Konzentration und Ausdauer</p>	

 <p>Blitzfiguren</p>	<p>Kurz aufblitzende Form merken und aus einer Auswahl von 3 – 12 Kärtchen wiedererkennen</p> <p>Schwierigkeit über eine große Spannbreite einstellbar</p>	<p>gezieltes Bewegen der Maus / des Joysticks</p> <p>Maus- oder Tastenклик</p> <p>visuelle Differenzierung: aus 3 einfachen Formen Pärchen erkennen</p> <p>visuelle Merkfähigkeit</p>	<p>visuelle Wahrnehmung, Merkfähigkeit, Konzentration und Ausdauer</p>	
---	--	---	--	--