

Lernen mit Beluga am „Computa“

von Nadine ENGEL

Computer und Internet sind aus unserer Welt nicht mehr wegzudenken. Sie sind längst nicht mehr nur ein Arbeitsinstrument, sondern umfassende Kommunikations-, Lern- und Unterhaltungsmedien. Lernende in Alphabetisierungskursen nutzen den Computer gern zum Lernen. Sie schreiben Texte, nutzen das Internet als Informationsquelle, arbeiten mit einer Lernsoftware oder machen online Lese- und Schreibübungen. Dabei ist das Angebot an geeigneten Übungen für Erwachsene überschaubar. Mit der neuen Lernsoftware Beluga steht nun ein teilnehmerorientiertes und vielseitiges Lernprogramm zur Verfügung, das zukünftig noch erweitert werden soll.

Beluga (Berufsorientiertes Lern- und Grundbildungsangebot) ist eine umfangreiche Lernsoftware, die auf verschiedenen Themenwortschätzen basiert. Derzeit umfasst sie die Themen „Maler“ und „Pfleger“ sowie einen Allgemeinen Wortschatz. Zu jedem Themenwortschatz stehen vier Lernspiele in verschiedenen Schwierigkeitsstufen, ein Einfachbrowser und eine einfache Textverarbeitung zur Verfügung.

Um die Bedienung für Lernende so einfach wie möglich zu machen, wurde besonders auf eine übersichtliche Gestaltung des Programms geachtet. Beluga kann vom Lernenden selbstständig zu Hause, im Alphabetisierungskurs oder auch in arbeitsplatzorientierten Fortbildungsmaßnahmen – immer in Ergänzung zu anderen Materialien – genutzt werden. Neben der Vermittlung der Grundrechenarten wird das Lesen und Schreiben von Fachwörtern geübt.

Durch den umfangreichen Allgemeinwortschatz ist Beluga aber auch für den Einsatz in der Grundschule und für die Vermittlung von Deutschkenntnissen für MigrantInnen geeignet.

Die Lernspiele sind in fünf bis sieben Schwierigkeitsstufen eingeteilt und damit sowohl für Lese-, Schreib- und Rechenanfänger als auch für fortge-

schriftene Lernende geeignet. Der Lernende entscheidet selbst, auf welcher Schwierigkeitsstufe er üben möchte. Lese- und Schreibanfängern ist der Allgemeinwortschatz Stufe 1 zu empfehlen, denn Berufswortschätze sind auf Stufe 1 immer schon etwas schwerer.

Die Lernspiele sind fortlaufend wiederholbar. Sie sind in kleine Teilaufgaben strukturiert, so dass das Lernspiel auch jederzeit beendet werden kann. Spannend bleibt es dadurch, dass Begriffe, Kärtchen oder Zahlen immer in unterschiedlicher Reihenfolge präsentiert werden. Der Lernende hat die Möglichkeit, seine Leistung durch die Punktezahl oder eine Zeitangabe zu messen. Viele Lernende wissen, wie viele Punkte sie beim letzten Üben erreicht haben und vergleichen ihre aktuelle Leistung damit. Sie merken schon nach kurzer Zeit, dass sie schneller werden und es ihnen insgesamt leichter fällt, die Übung zu meistern. Lernende können sich eigene, konkretere Lernziele stecken: zum Beispiel bei Nomino eine bestimmte Wortanzahl auf Anhieb richtig zu schreiben oder bei Kalkulo eine Aufgabentafel um 30 Sekunden schneller zu lösen. Wenn eine Schwierigkeitsstufe keine Herausforderung mehr darstellt, dann ist das immanente Lernziel des Programmes auf dieser Stufe erreicht.

Das Lernprogramm wird im Rahmen des Regionalen Grundbildungszentrums (RGZ) Oldenburg auch 2014 weiterentwickelt. Gefördert wird es vom Niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur.

Es steht kostenlos zum Download auf www.abc-projekt.de/beluga zur Verfügung. Die einzelnen Lernspiele und Anwendungen werden in einem Kurzfilm vorgeführt, siehe <http://abc-projekt.de/beluga-in-der-version-1-2-erschiene/>



Übersicht zu den Lerneinheiten von Beluga in der Version 1.2.0

<p>Nomino</p> <p>Schreiben</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wörter nach Bildvorgabe und Audioaufnahme schreiben – Wortschatz erweitern 	<p>Momento!</p> <p>Lesen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wort-Bild-Paare finden – Wortschatz überprüfen – Gedächtnis und Konzentration 	<p>Segmento</p> <p>visuelle Wahrnehmung und Raumorientierung</p> <ul style="list-style-type: none"> – ein Bild puzzeln – Konzentration
<p>Kalkulo</p> <p>Rechnen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Grundrechenarten üben 	<p>Internet</p> <p>Umgang mit dem PC</p> <ul style="list-style-type: none"> – das Internet nutzen – einfacher Informationen suchen 	<p>Texte</p> <p>Umgang mit dem PC</p> <ul style="list-style-type: none"> – Schreibdokument nutzen – einfach Texte schreiben und gestalten

Rückmeldungen von Lernenden zeigen, dass Beluga gut angenommen wird.

Zymi: „Mathe, Bilderspiele und Rechtschreibung gefallen mir am meisten. Die Wörter für Maler und Pfleger brauche ich nicht. Ich möchte auch privat diese Spielprogramme zum Üben haben, sobald ich Zeit habe. Das würde mir Spaß machen.“

Thomas: „Das Rechenprogramm finde ich sehr gut. Und das Schreibprogramm finde ich auch gut. Puzzeln ist nicht mein Ding. Dafür habe ich keine Geduld.“

Bärbel: „Ich finde das Belugaprogramm sehr gut, besonders Segmento und Kalkulo, am meisten Nomino.“

Das Entwicklerteam Karsten Cornelius und Nadine Engel freut sich über weitere Rückmeldungen zu Beluga und bezieht Anregungen zur Verbesserung des Lernprogrammes, so weit möglich, gern in dessen Weiterentwicklung ein.

AUTORIN | Nadine ENGEL

Nadine ENGEL hat Germanistik und Sonderpädagogik studiert und ist seit 2005 als Dozentin bei der VHS Oldenburg beschäftigt. Sie hat im ABC-Projekt mitgewirkt und ist zurzeit im Projekt ABC+ und im Regionalen Grundbildungszentrum Oldenburg tätig.
engel@abc-projekt.de

