

+

Produktübersicht

GRIPS-Lernsoftware



Wir entwickeln Produkte, die auf die Bedingungen des Unterrichts und des effektiven häuslichen Übens zugeschnitten sind. Dabei stützen wir uns auf eigene Erfahrungen und eine enge Zusammenarbeit mit erfahrenen Lehrkräften. Im Mittelpunkt steht besonders das Training zur Aneignung des Lernstoffes. Die Programme setzen die Stoffvermittlung voraus.

Sie bieten folgende Vorteile:

1. Die Programme **ergänzen die Möglichkeiten und Methoden, die dem Lehrer in seiner Stoffvermittlung zur Verfügung stehen**. Sie unterstützen den Lehrer in seiner Arbeit, ersetzen ihn jedoch nicht. Den Schülern werden damit weitere ergänzende Möglichkeiten und Varianten für die effektive Lernarbeit geboten.
2. Die Software ist im Zeitraum des Unterrichts genauso einsetzbar wie im Bereich des Förderunterrichts. Deshalb wird **auf zeitraubende multimediale Elemente ebenso verzichtet wie auf eine Überfrachtung des Inhalts**.
3. Die Inhalte sind auf die bestehenden Lehrpläne abgestimmt. **Durch Optionen kann der Übungsinhalt mit dem Unterrichtsinhalt synchronisiert werden**.
4. Die Programme unterstützen den Lehrer bei der Berücksichtigung der individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler, indem sie **Über- und Unterforderungen vermeiden**. Das wird vor allem dadurch erreicht, dass die Zeit und nicht die zu lösende Aufgabenanzahl vorgegeben werden kann. So wird jeder Schüler in gleichem Maße gefördert.
5. Die mögliche Zeitvorgabe bietet darüber hinaus den Vorteil, dass die **Übungsdauer mit der zur Verfügung stehenden Unterrichtszeit abgestimmt** werden kann. Die Programme beenden die Übungen für alle Schüler zum gleichen Zeitpunkt.
6. Durch die Vermeidung von überflüssigen Fehleranzeigen **motivieren** die Programme **durchgehend**. Am Ende der Übung hat jeder Schüler die ihm in dieser Zeit möglichen Aufgaben gelöst. Die **Fehlerkorrektur geschieht lernfördernd sofort an der Fehlerstelle**, jedoch nicht tadelnd.
7. Am Ende der Übung wird ein **Protokoll** angezeigt bzw. gedruckt, das vor allem dem Lehrer **Aufschluss über den Leistungsstand und die Fehlerhäufungen** gibt.
8. Die Programme haben eine **straffe Benutzerführung**, so dass ein **Übungsstart in weniger als einer Minute** erfolgen kann.
9. Im Übungsablauf wird auf **minimalen Eingabeaufwand** und ununterbrochene Aufgabenfolge geachtet, unnötige Pausen werden vermieden.
10. Die Aufgaben werden in einer zufälligen Reihenfolge gestellt. Damit wird **unehrliches Arbeiten von Anfang an verhindert**.

Allgemeine Lernsoftware

Wissens-Check

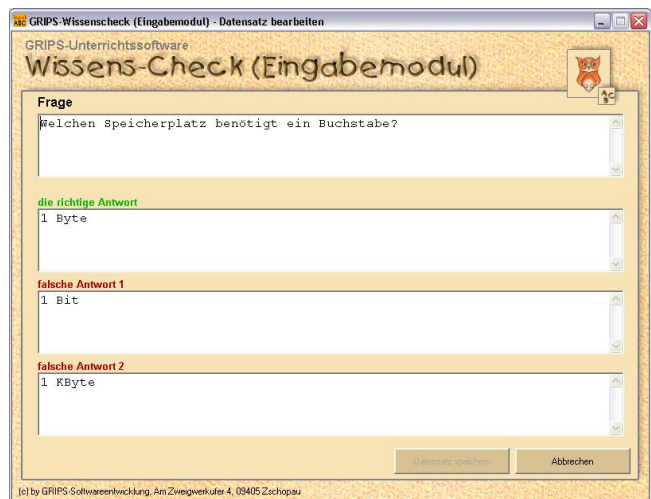
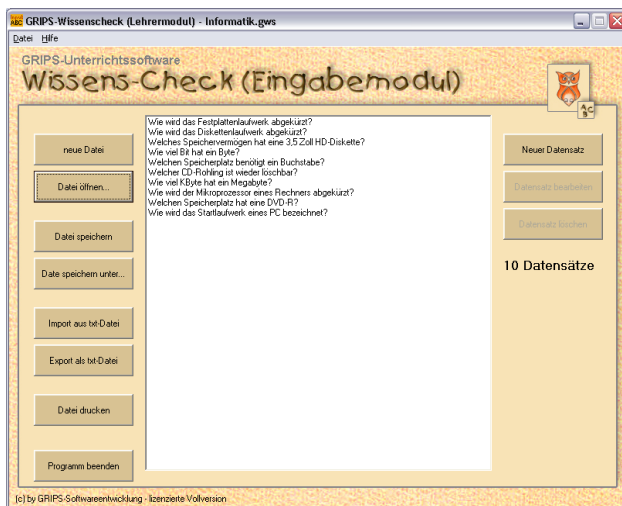
Mit Hilfe dieses Programms kann Faktenwissen aller Gebiete trainiert werden. Pro Frage stehen immer drei Antworten (A, B oder C) zur Auswahl, die mit Mausclick ausgewählt werden können. Danach wird sofort ausgewertet. Bei einer fehlerhaften Auswahl wird die richtige Antwort umrahmt.



Das Programm besteht aus zwei Teilen:

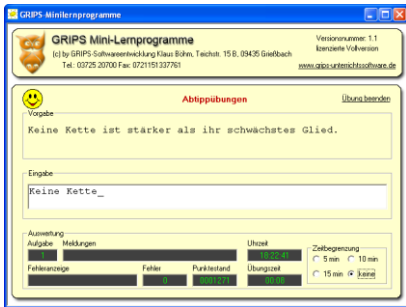
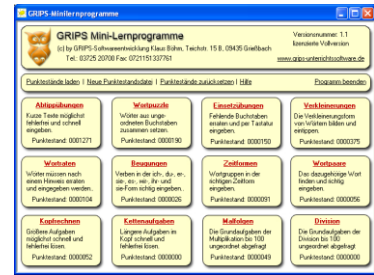
Wissens-Check: Nach Auswahl des Themas werden die Fragen beantwortet. Die Fragen und die Antworten werden dabei zufällig gemischt. Damit wird ein Abschauen vom Nachbarmonitor verhindert.

Wissens-Check-Eingabemodul: Damit können Themen und Fragen angelegt und bearbeitet werden. Die Zusammenstellungen werden in eigenen Dateien mit der Endung *.gws gespeichert. Dadurch ist es im Netzwerk möglich, dass alle Schüler auf die gleiche Datei zugreifen.



GRIPS Minilernprogramme

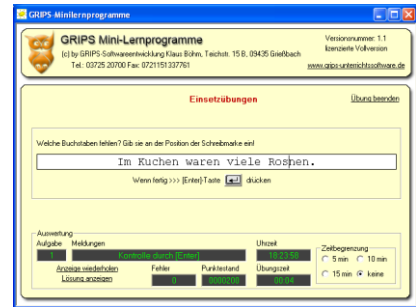
Mit diesen 12 Übungsprogrammen kann auch kurzzeitig sehr effektiv geübt werden. Die Aufgaben werden in zufälliger Reihenfolge gestellt. Die Inhalte können verändert werden. Das Programm vergibt Punkte. Der letzte Punktstand wird automatisch gespeichert. Es ist auch möglich, die Punktstände in eigenen Dateien zu speichern und wieder aufzurufen.



Abschreibübungen
(Tippen üben)



Wortpuzzle
(Ziehen mit der Maus)



Einsetzübungen
(fehlende Buchstaben eingeben)



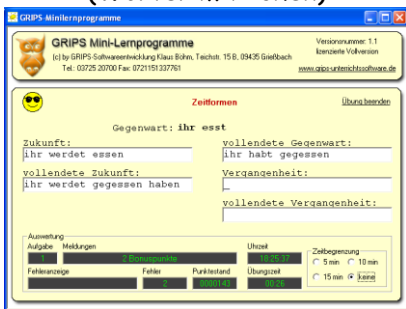
Verkleinerungen
(Wörter mit -chen)



Wortraten
(Wörter erraten)



Beugungen
(Verben deklinieren)



Zeitformen
(Wortgruppen umwandeln)



Wortpaare
(das zweite Wort eingeben)



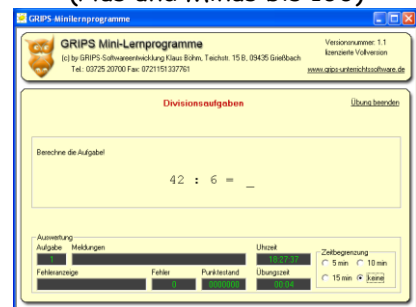
Kopfrechnen
(Plus und Minus bis 100)



Kettenaufgaben
(Mehrteilige Aufgaben)



Malfolgen
(Das Einmaleins)



Division
(Grundaufgaben der Division)

Deutsch

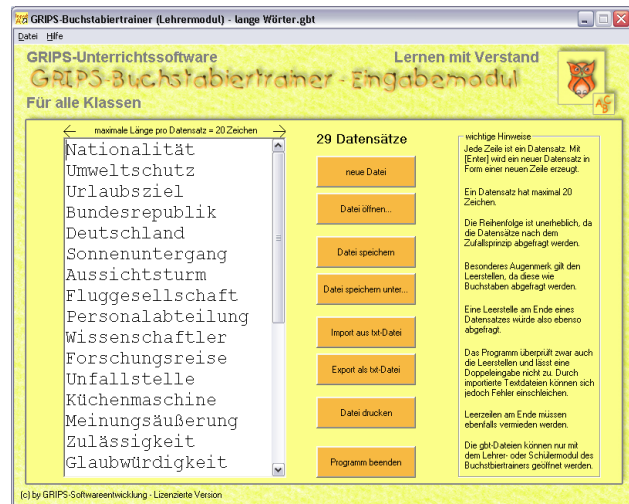
Buchstabiertrainer

Das Einprägen der Buchstabenfolge von schwierigen Wörtern, Fremdwörtern oder auch fremdsprachigen Begriffen steht im Mittelpunkt dieses Programms. Die Vorgaben können selbstständig zusammengestellt werden. Dafür besteht das Programm aus zwei Teilen.

Im Eingabemodul können die zu übenden Wörter mit einer Maximallänge von 20 Buchstaben in Dateien mit der Endung *.gbt zusammengestellt, bearbeitet und gespeichert werden.

Sie werden dazu in einer Liste untereinander eingegeben.

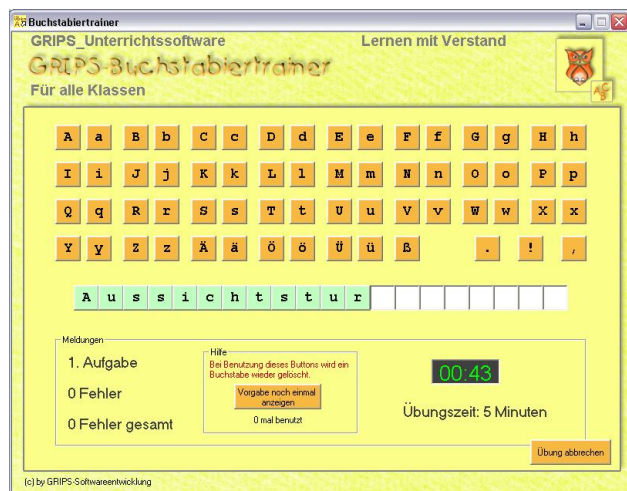
Eine Import- und Exportfunktion aus und in txt-Dateien ist ebenfalls vorhanden.



Diese gbt-Dateien können dann im Abfragemodul geöffnet werden. Nach Eingabe des Namens kann die Übungszeit eingestellt werden. Danach werden die Vorgaben in zufälliger Reihenfolge abgefragt, um ein Abschauen vom Nachbarmonitor zu vermeiden.

Die Vorgabe wird wenige Sekunden lang angezeigt. In dieser Zeit muss sich der Schüler die Buchstabenfolge einprägen. Diese Anzeige kann beliebig oft per Mausklick wiederholt werden. Die Anzahl der Wiederholungen wird im Protokoll gespeichert.

Die benötigten Buchstaben werden durch Ziehen mit der Maus zusammengestellt. Die Korrektur erfolgt sofort an der Fehlerstelle.



Diktattrainer

Dieses Programm bietet die Möglichkeit die Rechtschreibfertigkeiten des Grundwortschatzes thematisch gegliedert zu trainieren. Dafür werden Lautsprecher oder Kopfhörer benötigt.

Insgesamt stehen fast 2000 Wortgruppen zur Auswahl. Sie wurden nach Klassenstufen thematisch gegliedert. Dadurch ist ein synchrones Vorgehen mit der Unterrichtsthematik möglich. Sie werden in einer Baumstruktur hierarchisch geordnet für die Auswahl angeboten. Nach dem Start des Programms können die Themen durch Setzen von Häkchen ausgewählt werden.



Nach Eingabe des Namens kann die Übungszeit eingestellt werden.

Im Übungsteil werden die Wortgruppen in zufälliger Reihenfolge diktirt. Die Lösung wird per Tastatur eingegeben.

Wird die Ansage nicht verstanden, so kann sie per Mausklick wiederholt werden. Die Anzahl der Wiederholungen wird im Protokoll vermerkt.

Die Fehler werden sofort an der Fehlerstelle berichtet. In einer Wortgruppe werden drei Fehler toleriert. Danach werden die Eingaben gelöscht und die Ansage wird noch einmal wiederholt.

Weiß der Schüler die Lösung nicht, so kann er sie sich anzeigen lassen. Die Wortgruppe wird dann später noch einmal angesagt.

Nach Ablauf der Zeit beendet das Programm nach der letzten Lösung den Aufgabenteil automatisch und zeigt ein Protokoll an, das gespeichert und gedruckt werden kann.

Kommatrainer

Diese Software trainiert das richtige Setzen von Kommas. Dabei wurden die Regeln berücksichtigt, die ein Komma unbedingt erfordern. Diese können in beliebiger Kombination geübt werden. Nach Auswahl der Regel(n) wird Name und Klasse abgefragt. Im nächsten Schritt besteht die Möglichkeit einer einheitlichen Zeitvorgabe. Dadurch beenden alle die Übungen gleichzeitig. Eine rasche Abfragenfolge sichert die effektive Nutzung der zur Verfügung stehenden Zeit.

Die Aufgaben werden in zufälliger Reihenfolge gestellt. Damit wird unehrliches Arbeiten erschwert.

Das Setzen der Kommas erfolgt mit einfachem Mausklick und wird sofort ausgewertet.

Nach Ablauf der Zeit wird die Abfrage beendet und ein Protokoll angezeigt. Im Protokoll werden alle Sätze mit falsch gesetzten Kommas für die Auswertung festgehalten. Die Protokolle können gedruckt und gespeichert werden.



Inhalt:

- Aufzählungen
- Anreden und Ausrufe
- gegensätzliche Bindewörter
- Haupt- und Nebensatz
- untergeordnete Nebensätze
- Einschübe
- Nachträge
- wörtliche Rede

Zu den einzelnen Themen kann die jeweilige Kommaregel eingblendet und gelesen werden.

Mathematik

Grundaufgaben

Mit Hilfe dieser Software können die Grundaufgaben der vier Rechenarten mit dem Ziel der Automatisierung geübt werden. Nach Auswahl der Rechenart(en) wird Name und Klasse abgefragt.



Im zweiten Schritt können durch Optionen die Aufgabeninhalte genau bestimmt werden. Damit ist es z. B. möglich, auch einzelne Malfolgen gezielt zu üben oder Aufgaben mit und ohne Zehnerüberschreitung zu wählen.

Im nächsten Schritt besteht die Möglichkeit einer einheitlichen Zeitvorgabe. Dadurch beenden alle die Übungen gleichzeitig. Eine rasche Abfragenfolge sichert die effektive Nutzung der zur Verfügung stehenden Zeit.

Die Aufgaben werden in zufälliger Reihenfolge gestellt. Die Lösungseingabe erfolgt mit einfachem Mausklick und wird sofort ausgewertet.

Nach Ablauf der Zeit wird die Abfrage beendet und ein Protokoll angezeigt. Im Protokoll werden nicht nur die Fehler angezeigt, sondern auch die benötigte Zeit für die Lösung jeder Aufgabe.

Inhalte:

- Addition und Subtraktion ohne und mit Zehnerüberschreitung
- das kleine Einmaleins und die Divisionsaufgaben
- Addition und Subtraktion gemischt
- Multiplikation und Division gemischt
- alle vier Grundrechenarten gemischt

Schriftliche Mathematik

Dieses Programm hilft, die Fertigkeiten in den schriftlichen Rechenformaten zu vervollkommen. Zur Auswahl stehen drei- bis sechsstelligen Zahlen in den vier Rechenoperationen. Nach der Auswahl und Eingabe des Namens kann die Übungszeit eingestellt werden.

Grips-Unterrichtssoftware
Mathematik - schriftliches Rechnen
 Für alle Klassen Lernen mit Verstand

Arithmetic operations menu:

- Addition 3stellig: $\begin{array}{r} 432 \\ +531 \\ \hline \end{array}$
- Addition 4stellig: $\begin{array}{r} 9717 \\ +3355 \\ \hline \end{array}$
- Subtraktion 3stellig: $\begin{array}{r} 728 \\ -571 \\ \hline \end{array}$
- Subtraktion 4stellig: $\begin{array}{r} 9263 \\ -1388 \\ \hline \end{array}$
- Multiplication 3stellig: $\begin{array}{r} 33289 \\ \times 19947 \\ \hline \end{array}$
- Multiplication 4stellig: $\begin{array}{r} 740735 \\ \times 579159 \\ \hline \end{array}$
- Division 3stellig: $\begin{array}{r} 86452 \\ :50215 \\ \hline \end{array}$
- Division 4stellig: $\begin{array}{r} 891376 \\ :613720 \\ \hline \end{array}$

Character: A cartoon boy in a green shirt and blue pants, sitting cross-legged and pointing upwards.

(c) by GRIPS-Softwareentwicklung - lizenzierte Version

Grips-Unterrichtssoftware
Mathematik - schriftliches Rechnen
 Für alle Klassen Lernen mit Verstand

- Subtraktion -

00:44
 Übungszeit: 5 Minuten

1. Aufgabe
 2 Fehler

Grid problem: $\begin{array}{r} 558713 \\ -287498 \\ \hline \end{array}$

Character: A cartoon boy in a green shirt and blue pants, standing and looking at the grid.

Bottom row: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Übung abbrechen

(c) by GRIPS-Softwareentwicklung - lizenzierte Version

Grips-Unterrichtssoftware
Mathematik - schriftliches Rechnen
 Für alle Klassen Lernen mit Verstand

- Multiplikation -

00:30
 Übungszeit: 5 Minuten

1. Aufgabe
 1 Fehler

Grid problem: $\begin{array}{r} 5743 \cdot 8 \\ \hline 44 \end{array}$

Character: A cartoon boy in a green shirt and blue pants, standing and looking at the grid.

Bottom row: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Übung abbrechen

(c) by GRIPS-Softwareentwicklung - lizenzierte Version

Grips-Unterrichtssoftware
Mathematik - schriftliches Rechnen
 Für alle Klassen Lernen mit Verstand

- Division -

00:14
 Übungszeit: 5 Minuten

1. Aufgabe
 0 Fehler

Grid problem: $6982 : 2 = 34$

Character: A cartoon boy in a green shirt and blue pants, standing and looking at the grid.

Bottom row: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Übung Abbrechen

(c) by GRIPS-Softwareentwicklung - lizenzierte Version

Die Ziffern werden mit der Maus in die Ergebniskästchen gezogen. Bei einem Fehler wird die Ziffer rot eingefärbt und die Aufgabe muss noch einmal von vorn begonnen werden.

Die Aufgaben werden zufällig gestellt, so dass unehrliches Arbeiten erschwert wird.

Nach Ablauf der Zeit beendet das Programm die Abfrage automatisch und zeigt ein Ergebnisprotokoll an, das gespeichert und gedruckt werden kann.

Sprachen

Vokabeltrainer

Das schnelle und rechtschreiblich sichere Erlernen von Vokabeln steht in diesem Programm im Mittelpunkt. Dafür stehen die Englischvokabeln der Klassen 5 bis 10 geordnet nach Lektionen zur Verfügung. Darüber hinaus ist es möglich, neue Lektionen anzulegen bzw. vorhandene zu bearbeiten. Dafür steht ein spezielles Eingabemodul zur Verfügung. Das Programm ist besonders für Englisch und Latein geeignet.

Im Eingabemodul können für jede Vokabel bis zu drei synonyme Bedeutungen in jeder Sprache eingegeben werden.

Die Lektionen werden als gvt-Dateien gespeichert.

Darüber hinaus ist der Im- und Export von txt-Dateien möglich.



Nach dem Öffnen einer Übungsdatei werden die Vokabeln in zufälliger Reihenfolge abgefragt.

Bei der Eingabe wird jeder Buchstabe überprüft. Damit wird eine sofortige und effektive Fehlerkorrektur gewährleistet.

Ein Wechsel der Abfragesprache ist jederzeit möglich.

Die Übung kann zeitlich begrenzt werden.

Am Ende der Übung wird ein Protokoll angezeigt, das gespeichert und gedruckt werden kann.



GRIPS-Akademie

Klaus Böhm

Lernen mit Köpfchen

Karl-Marx-Str. 34, 09423 Gelenau

www.grips-service.de

Haftungsausschluss: Die Nutzung der Programme erfolgt auf eigene Gefahr. Für eventuelle Schäden, die durch die Installation oder Verwendung der Software entstehen könnten, wird keine Haftung übernommen.