

PROBLEMSTELLUNG:

Im Rahmen der Bildungsstandards findet man schließlich zum Themenbereich „Verb/Zeitformen“ wenig Greifbares. Für die 4. Schulstufe finden sich andeutungsweise Teilkompetenzen für den Kompetenzbereich Sprachbewusstsein aufgelistet:

Stufe	Kompetenzbereich: Sprachbewusstsein
4	Über Einsichten in die Funktionen von Wort und Satz verfügen Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - können die wichtigsten sprachlichen Zeitformen unterscheiden, - erkennen die Funktion von Formveränderungen in Wörtern und Sätzen,

Die D2Standards¹ (6. Schulstufe) umschreiben den Aufgabenbereich schon etwas konkreter:

- In einem Impulstext die Zeitstufen kennenlernen, bestimmen und in eine Tabelle einordnen
- Die Leistungen des Verbs kennenlernen und in Übungen anwenden
- Die Zeitform Präsens üben: Sätze bilden, Gegenwärtiges, Vergangenes und Immerwährendes bestimmen
- Die Zeitform Präteritum üben: Zeitform bilden, Personalformen übertragen
- Die Zeitform Plusquamperfekt üben: Zeitformen ergänzen
- Zeitformen bilden und in einen Text einsetzen
- Person, Zahl und Zeit von Verben bestimmen
- Übungen zur Vorbereitung auf eine Lernkontrolle: Zeitformen einsetzen, Personalformen richtig stellen, Begriffe zuordnen

DAS PROJEKT

Zeitflügel beinhaltet Teilkompetenzen nicht als separierte, über Jahre verstreute Lerneinheiten, sondern versucht das Wissen um die Flexion der Wortart Verb und die Problematik der Zeitformen bewusst unter einem Dach zu vereinigen.

Das bedeutet nicht, dass es hier zu einer Kumulierung des Inhalts kommen muss. Gerade durch den modularen Aufbau wird der schrittweise Zugang ermöglicht, ebenso sollte diese Struktur den Anforderungen der Differenzierung in besonderer Weise gerecht werden.

Ausgehend vom interaktiven Überblick über die 6 Zeitformen verfügt die Anwendung über verschiedene unabhängige Module, in denen dem Themenbereich auf unterschiedliche Weise begegnet wird. Festzuhalten ist, dass die Reihung nicht zufällig passiert ist. Die Anforderungen werden zunehmend diffiziler bzw. setzen schließlich die Kenntnis aller Zeitformen voraus.

Die folgende Kurzübersicht listet nur die stofflichen Inhalte der Module auf, detaillierte Information zur Methodik und zur Bedienung entnehmen Sie bitte der ausführlichen Programmbeschreibung: [zeitfluegel.pdf](#), Klick auf p(i)info in der Fußzeile der Anwendung.

INFO:

Überblick über die in der Anwendung behandelten Satzglieder in Form eines strukturierten Hypertexts, gleichzeitig auch Merktex mit Beispielen und Tipps.

FORMEN LERNEN:

Mit Hilfe vorgegebener Beispiele über die Konstruktionspläne der einzelnen Zeitformen erfahren. Starke und schwache Verben unterscheiden.

ZEITSTUFEN:

Unterschied von Zeitformen und Zeitstufen durchblicken. Kärtchen mit vorgegebenen Zeitformen der entsprechenden Zeitstufe zuordnen und vice versa zu Zeitstufen passende Zeitformen bilden.

¹ eines Schulbuchverlags

KARTEN:

Zuordnungsübung: Personalformen den entsprechenden Zeiten zuordnen. Karteiprinzip mit Fehleranalyse nach jeder Arbeitseinheit. Urkunde bei Abschluss.

PERSONALFORMEN:

Personalformen der Zeitformen des Vergangenen nach Vorgabe bilden. Karteiprinzip mit Fehleranalyse nach jeder Arbeitseinheit. Urkunde bei Abschluss.

STAMMFORMEN:

Stammformen starker Verben bilden und richtig schreiben können. Karteiprinzip mit Fehleranalyse nach jeder Arbeitseinheit. Urkunde bei Abschluss.

VERBZUSATZ:

Mit zusammengesetzten Verben Zeitformen bilden, die der Zufallsgenerator vorgibt.

SÄTZE:

Jeweils fünf Sätze mit variablen Zeitformen werden pro Serie vorgegeben. Zeitform ist mittels Farbcode zu bestimmen. Fehleranzeige und Erfolgsnachweis nach jeder Arbeitseinheit.

ABRÄUMEN

Sicheres Erkennen von Zeitformen in Form eines Spiels unter Beweis stellen. Karten ein und derselben Zeit gleichzeitig markieren. Zeitzuordnung vornehmen.

DIE 3

Sicheres Erkennen von Zeitformen in Form eines Spiels unter Beweis stellen. Jene Zeitform markieren, die dreimal vertreten ist. Zeitzuordnung vornehmen.

EINZELGÄNGER

Sicheres Erkennen von Zeitformen in Form eines Spiels unter Beweis stellen. Jene Zeitform markieren, die nur ein einziges Mal vertreten ist. Zeitzuordnung vornehmen.

ALLGEMEINE PRINZIPIEN:

Web als Standort des Übungsmaterials: Lernen findet nicht ortsgebunden statt. SchülerInnen mit mehr Übungsbedarf finden zu Hause die gleichen Bedingungen vor. Ebenso besteht die Möglichkeit, individuell zugeschnittene Hausübungen zu geben: Ergebnisse der interaktiven Übungen am Bildschirm könnten z.B. auch schriftl. festgehalten werden.

Interaktivität: Anwender empfangen nicht nur Information, sind also nicht ausschließlich Konsumenten, sondern immer in einen Handlungsprozess eingebunden. Ihre Aktivitäten werden durch verschiedene stützende Maßnahmen begleitet, Fehleingaben werden korrigiert, Arbeitsfortschritte durch Feedback erläutert.

Fertiggerichte versus Hausmannskost: Aus der Praxis weiß man, dass die Bereitschaft etwas zu üben bei fix vorgefertigten Aufgabenstellungen nach einmaligem Gebrauch erschöpft ist.

Die vorliegende Anwendung arbeitet datenbankbasiert. Die Auswahl der Beispiele unterliegt den vorgegebenen Bedingungen, die Zusammenstellung der Übungen selbst erfolgt nach dem Zufallsprinzip.

Einfaches Handling: Die Anwendung erfordert keine lange Einarbeitung. Beim Programmdesign wurde versucht, mit möglichst wenigen Bedienfunktionen auszukommen. Sie sollte für Normalverbraucher intuitiv bedienbar sein. Zusätzlich befindet sich auf jeder Seite ein Infopunkt: Positioniert man hier die Maus, so erfährt man spezifische Hinweise und Tipps. Von der Startseite aus gelangt man über das Filmsymbol zu kurzen Flashvideos, die die Arbeitsschritte beispielhaft vorführen.

Look & Feel: Die Startseite enthält neben dem abgebildeten Schwarm Möwen und dem Schriftzug einen schwebenden Wochenbalken, gleichsam als Pendant zu den dahinsiegelnden Vögeln. Er lässt sich verschieben, richtet aber anschließend wieder den aktuellen Tag an der Heute-Marke aus. Auch kann man entdecken, dass beim Verschieben immer wieder ein Satz aufblitzt, dessen Zeitform sich ändert. Prinzip: Optik&Konzeption sollen dazu beitragen, dem Lernen und Üben den Geruch von Arbeit zu entziehen und die aktive Betätigung in gewissem Sinn als Spiel erscheinen zu lassen.

Tastaturunabhängig: Das Programm ist so konzipiert, dass es vorwiegend mit Drag&Drop funktioniert. Texteingabe wird weitestgehend vermieden. Das schützt vor unbeabsichtigten Fehleingaben und unterstreicht den Handlungscharakter: Formen lernen, Zeitstufen, Karten, Sätze bestimmen, Spielvarianten....

Noch nicht eingebaut:



Im einzigen Modul, in dem Texteingabe erwartet wird, kann alternativ zur Tastatur das eigens entwickelte „dynamische Keyboard“ (Zeichenpalette auf den momentanen Bedarf eingeschränkt) in Anspruch genommen werden. Es ist auf dem Bildschirm verschiebbar und für Touchscreens geeignet.

Dadurch dass Zeitflügel gänzlich ohne Verwendung einer Tastatur bedient werden kann, sollte auch der Einsatz auf einer interaktiven Tafel unkompliziert realisierbar sein.

Und mit kleinen Abstrichen auch auf Smartphones, iPads und Handhelds: Statt Objekte ziehen mit der simplen 3Touch-Umgehungsvariante: Objekt markieren, Ablageziel bekannt geben, Aktion bestätigen (Beta..)