



LOGO 5

Kombinieren

Frühförderung und Kindergarten

**Spielerisch vorschulische Fertigkeiten
entwickeln und stärken**

INHALT

1 Der Startbildschirm	2
1.1 Übungsauswahl	2
1.2 Lernjournal	3
2 Schwierigkeitsstufen einer Übung	4
3 Die Übungen	5
3.1 Infoliste	5
3.2 Aufgabe und Auswahl	6
3.3 Rückmeldungen	7
3.4 Übungstypen	8
4 Übungsübersicht LOGO 5 – Kombinieren	13
5 Übersicht aller Module	15
5.1 LOGO 1 – Farben und Formen	15
5.2 LOGO 2 – Entdecken	15
5.3 LOGO 3 – Ergänzen	16
5.4 LOGO 4 – Richtungen	16
5.5 LOGO 5 – Kombinieren	17
5.6 LOGO 7 – Spiegelbilder	17
6 Team	19

1 Der Startbildschirm

1.1 Übungsauswahl

Jedes Modul der LOGO-Reihe thematisiert ein wichtiges Thema vorschulischen Lernens. Die Startseite des Moduls ist gleichzeitig Übungsauswahl und Lernjournal. Ein LOGO-Modul bietet immer neun verschiedene Übungen zum Thema des Moduls. Klick oder Tippen auf das dreieckige Übungssymbol führt zur Auswahl der Schwierigkeitsstufen einer Übung. Von links oben nach rechts unten werden die Übungen grundsätzlich anspruchsvoller.



Die Module der LOGO-Reihe sind durchgehend sprachfrei.

1.2 Lernjournal

Die Übungsauswahl ist gleichzeitig Lernjournal und dokumentiert laufend den Lernstand. Die drei Seiten des dreieckigen Übungssymbols stehen für die drei Schwierigkeitsstufen einer Übung. Sie füllen sich entsprechend dem Bearbeitungsgrad einer Übung mit Farbe. Wer alle drei Schwierigkeitsstufen einer Übung fehlerfrei löst, wird mit einem Stern belohnt.



Stufe 1 fehlerfrei gelöst



Stufe 2 fehlerfrei gelöst



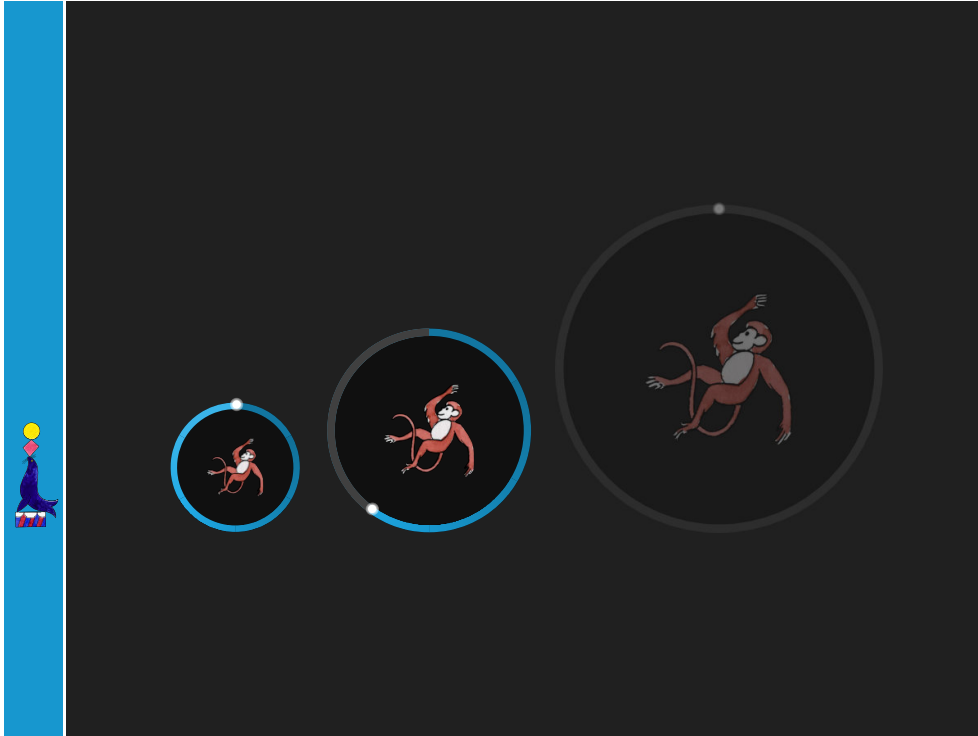
Stufe 2 unvollständig gelöst oder Fehler bei der Bearbeitung



Alle 3 Stufen fehlerfrei gelöst

2 Schwierigkeitsstufen einer Übung

Die drei Schwierigkeitsstufen einer Übung helfen den Kindern sich behutsam in ein Thema einzuarbeiten. In der Einstiegsstufe lernen sie den Mechanismus und die Anforderungen der Übung auf einfachste Weise kennen. Erfolg ist garantiert. Das motiviert, um dann auch die zunehmenden Herausforderungen der beiden nächsten Stufen in Angriff zu nehmen und zu bewältigen.



Die Folgestufe wird freigeschaltet, sobald die vorhergehende Stufe vollständig und fehlerfrei gelöst ist.

Stufe 1 – Einstiegsübung mit tutoriellem Charakter

Einfach und wo sinnvoll mit grafischer Unterstützung
Kennenlernen der Aufgabe, der Objekte und des Übungsmechanismus
Wenige Aufgaben

→ Vorentlastung für die Stufen 2 und 3

Stufe 2

Erhöhte Anforderung bezüglich Differenzierung und Orientierung
Oft Mischen der Auswahl, Neuorientierung in jeder Aufgabe
Mehr Aufgaben
Mehr Elemente zur Auswahl

Stufe 3

Hohe Anforderung bezüglich Differenzierung und Orientierung
Mischen der Auswahl, Neuorientierung in jeder Aufgabe
Hohe Anzahl Aufgaben
Viele Elemente zur Auswahl
→ Erhöhte Anforderung an Ausdauer und Konzentration

3 Die Übungen

3.1 Infoliste



Navigationspfeil

Der blaue Pfeil führt zurück zur Wahl der Stufe und von dort zur Übungsauswahl.

Symbol Stufe

Die drei größer werdenden Punkte stehen für die drei Schwierigkeitsstufen. Der gefüllte Punkt kennzeichnet die aktuell gewählte Stufe (hier Stufe 2).

Bearbeitungsstand Übung

Der Fortschrittsbalken füllt sich entsprechend dem Bearbeitungsgrad einer Übung. Falsch gelöste Aufgaben werden mit einem **x** gekennzeichnet.

Hilfe

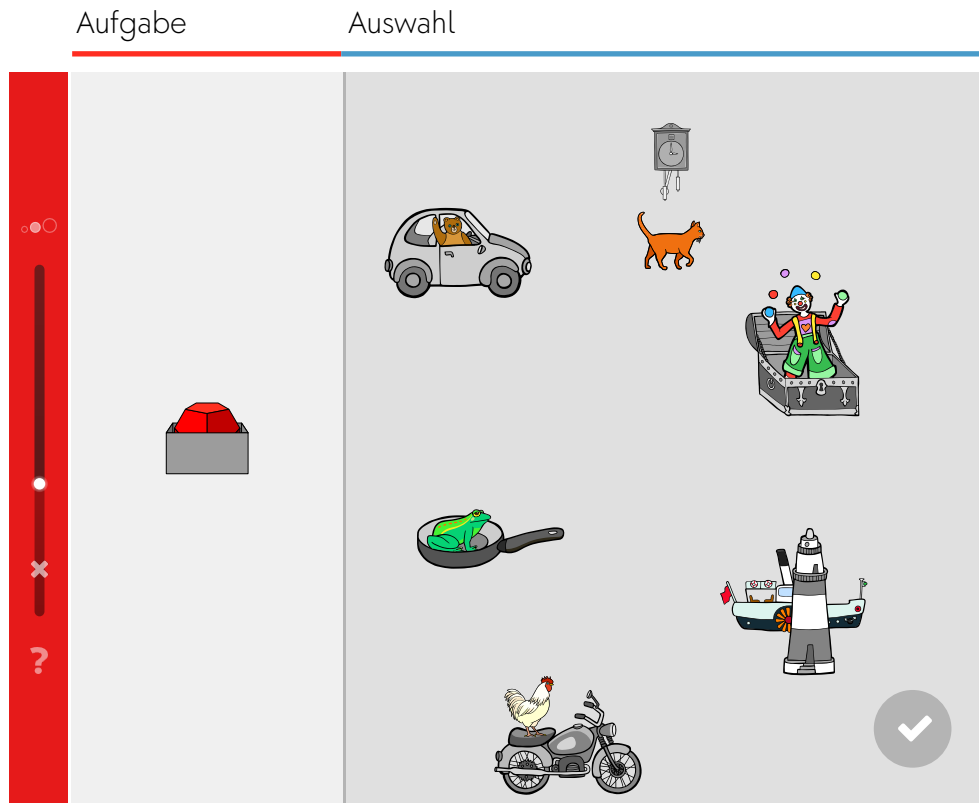
Klick oder Tippen auf das Fragezeichen aktiviert die Hilfe. Eine Animation zeigt, was in der aktuellen Aufgabe zu tun ist. Die Hilfe kann jederzeit aufgerufen werden.

3.2 Aufgabe und Auswahl

Der Übungsbildschirm ist in der Regel in zwei Bereiche gegliedert.

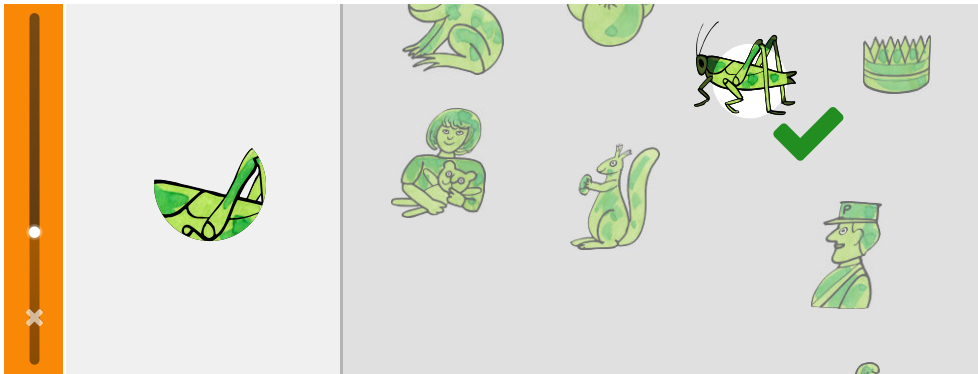
Im linken Bereich erscheinen die **Aufgaben** der Übung. Das können zu suchende Elemente sein, Objekte, die ergänzt werden müssen, in bestimmte Richtungen bewegte Objekte usw.

Der rechte Bereich bietet eine **Auswahl** an Lösungen, ein Vergleichsbild, Symbole passend zu Bewegungen usw.

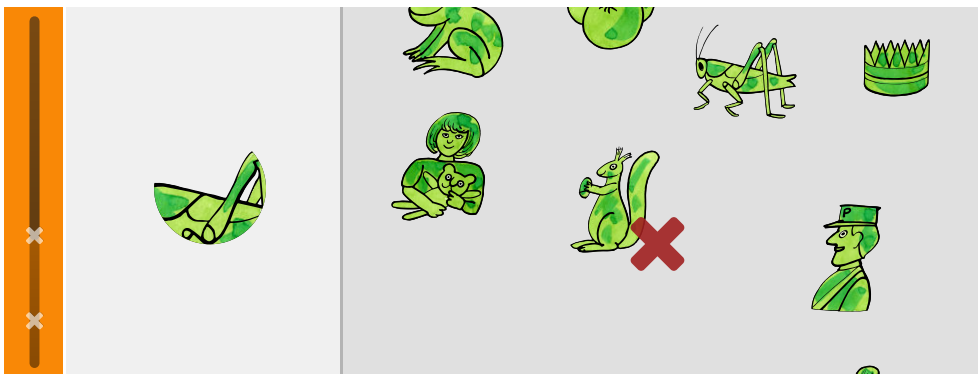


3.3 Rückmeldungen

Richtig gelöste Aufgaben bekommen ein grünes Häkchen ✓. Oft bestätigt eine Animation die korrekte Auswahl.



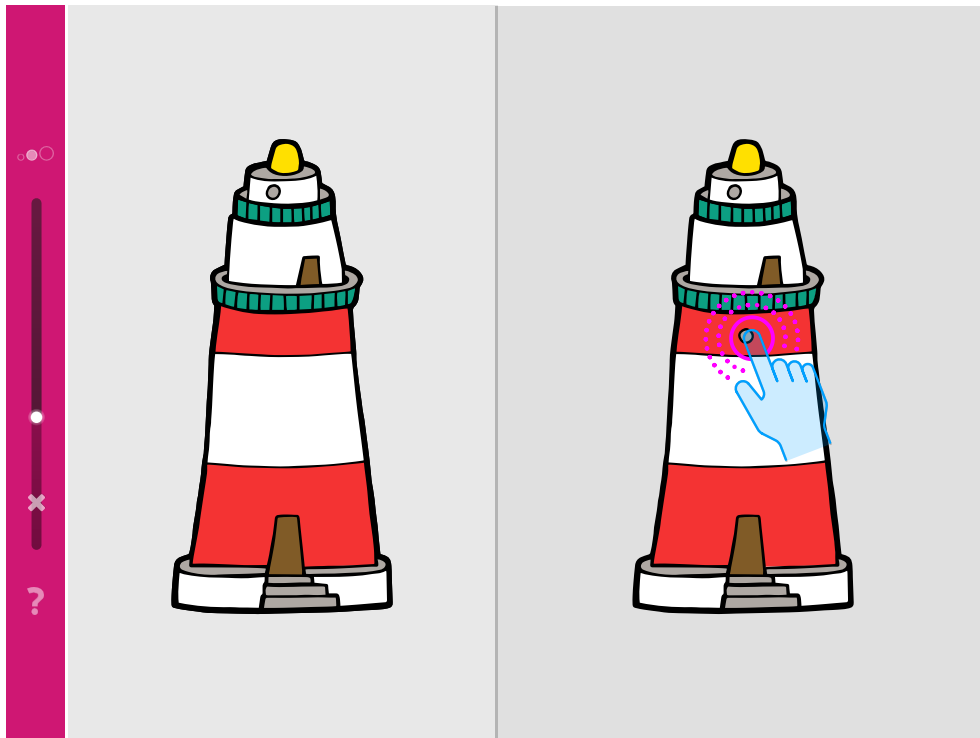
Falsch gelöste Aufgaben werden in der Auswahl mit einem roten Kreuz ✗ markiert. Der Fehler erscheint als ✗ auf dem Fortschrittsbalken.



3.4 Übungstypen

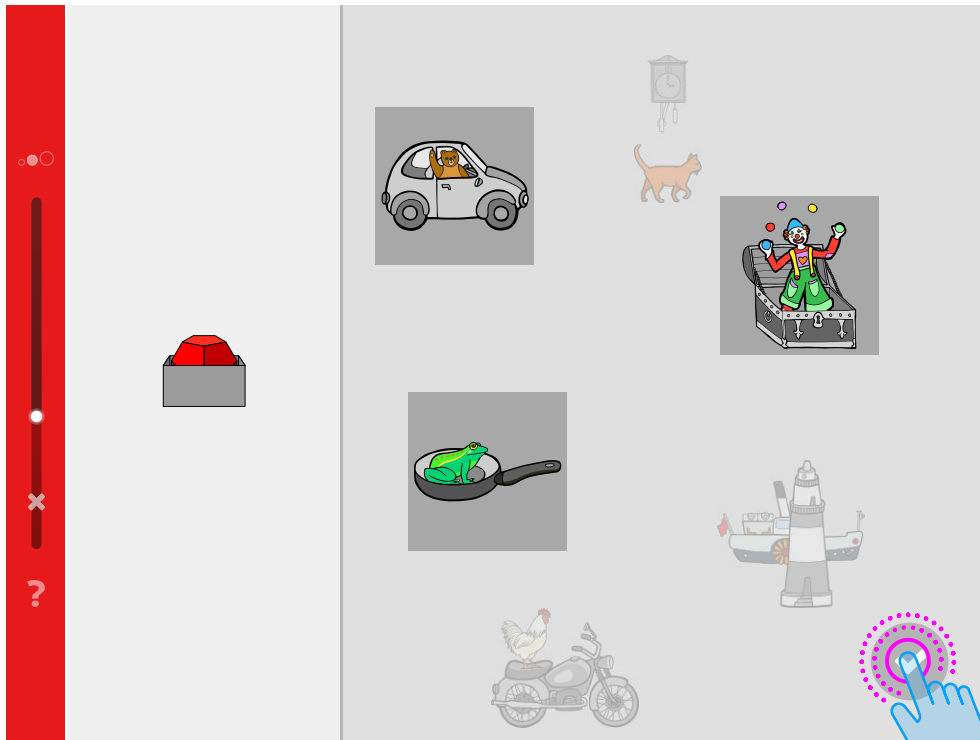
Klick-Übung

Es wird nur ein Element gesucht. Klick oder Tippen auf das Element wählt es aus. Die Rückmeldung, ob die Wahl richtig oder falsch war, erfolgt sofort.



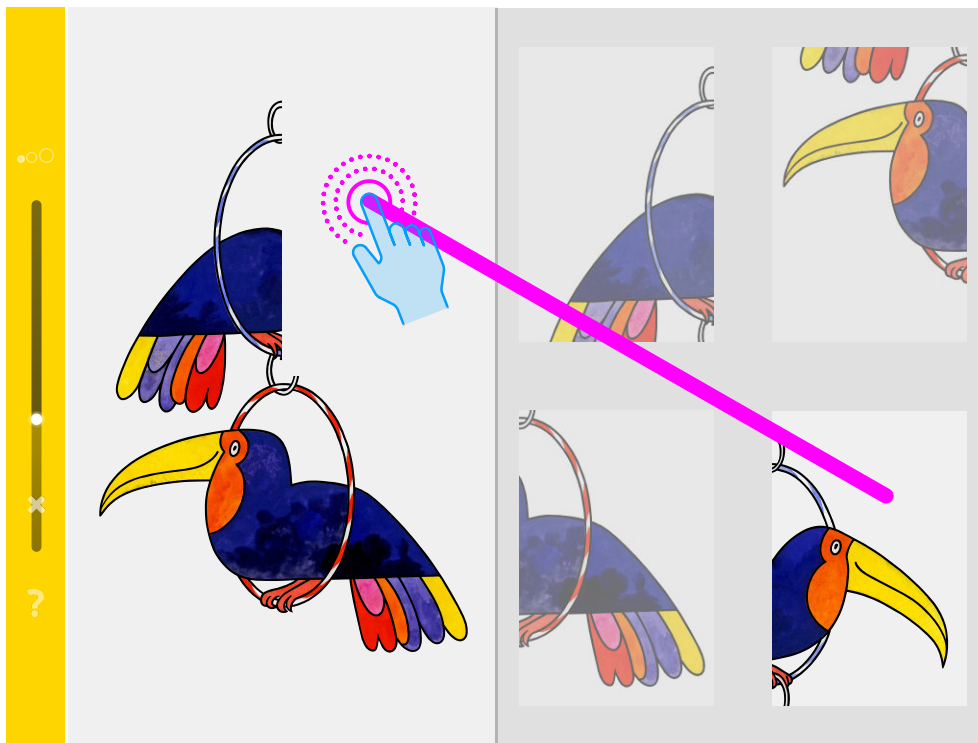
Multiklick-Übung

Gesucht sind mehrere Elemente. Sie werden mit Klick oder mit Antippen ausgewählt. Die Auswahl muss zum Schluss bestätigt werden.



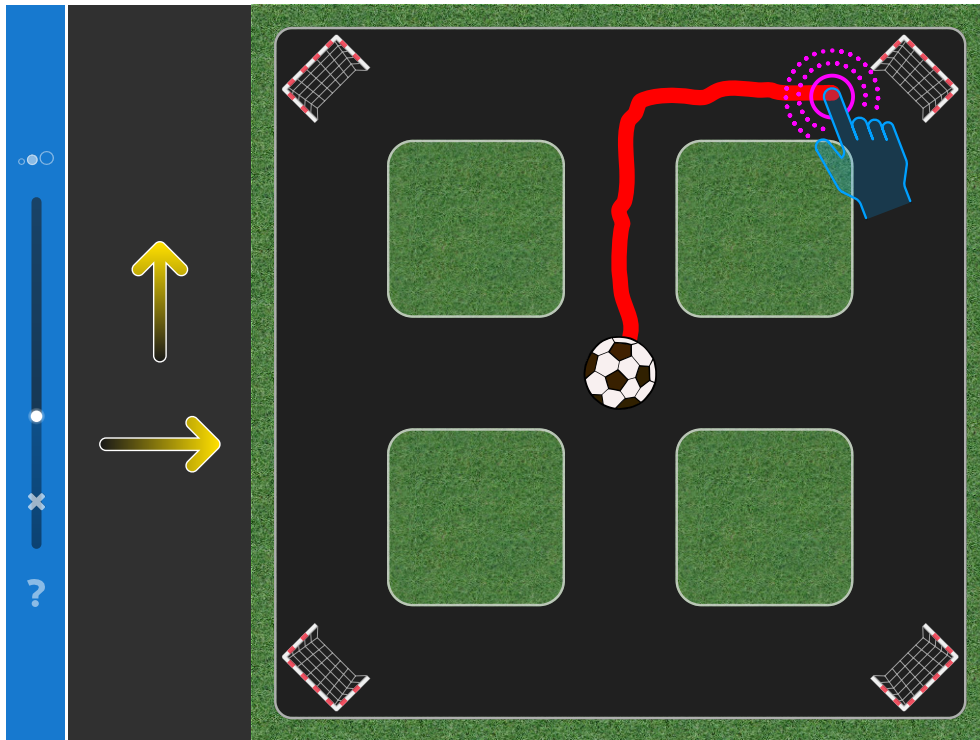
Verbinden

Die zusammengehörenden Elemente werden mit gedrückter linker Maustaste oder auf Touchscreens mit einer Fingerbewegung verbunden. Die Rückmeldung, ob die richtigen Elemente verbunden wurden, erfolgt sofort.



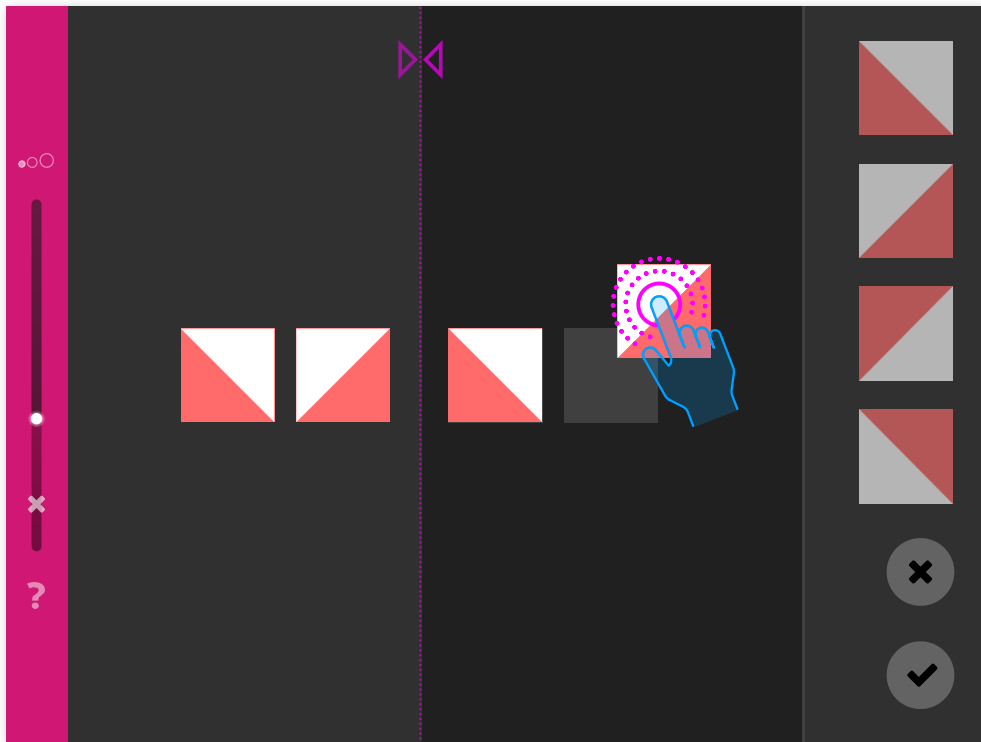
Ziehen

Ein Element wird angeklickt oder angetippt und muss mit gedrückter Maus-
taste nach bestimmten Vorgaben zu einem Ziel bewegt werden. Der Pfad
wird beim Ziehen sichtbar.



Drag and Drop

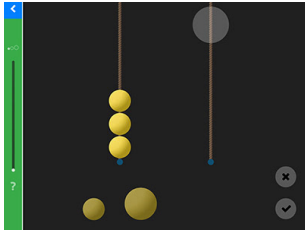
Ein Element wird angeklickt oder angetippt und muss mit gedrückter Maus-
taste nach bestimmten Vorgaben zu einem Ziel bewegt werden.



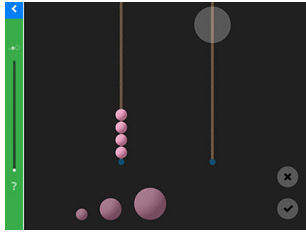
Die Liste der Übungstypen wird mit der Erweiterung der LOGO-Reihe lau-
fend ergänzt.

4 Übungsübersicht LOGO 5 – Kombinieren

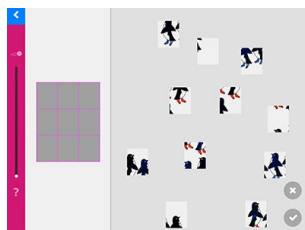
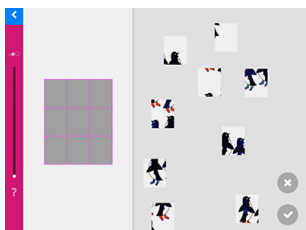
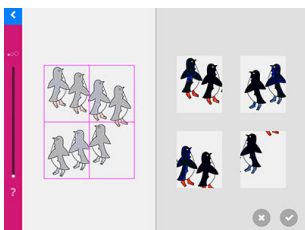
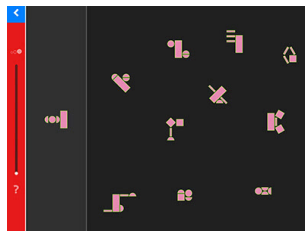
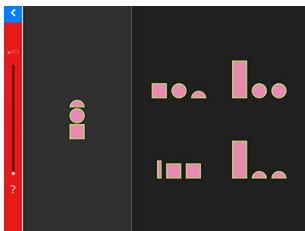
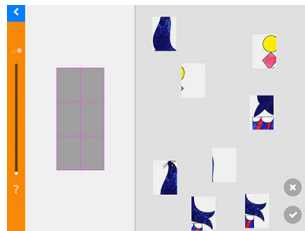
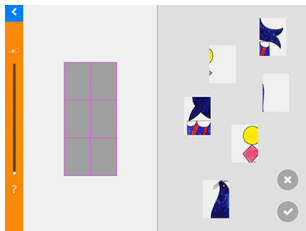
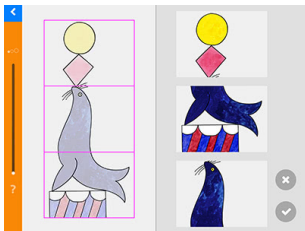
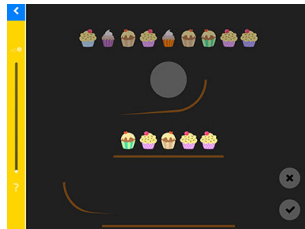
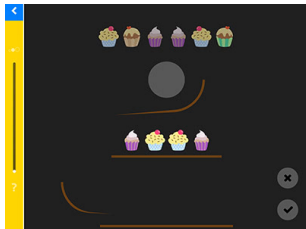
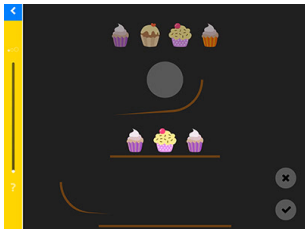
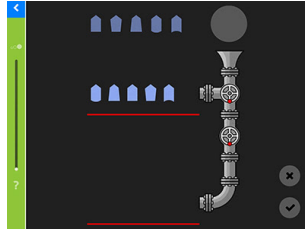
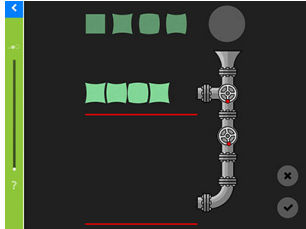
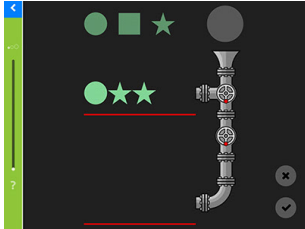
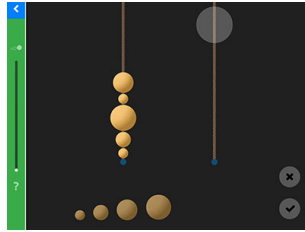
Stufe 1

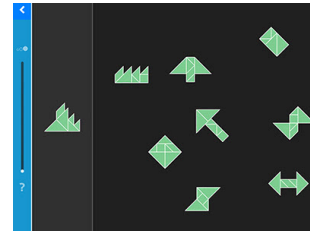
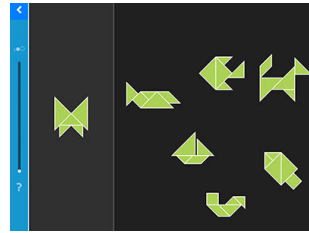
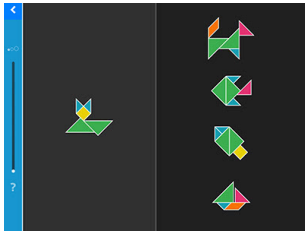
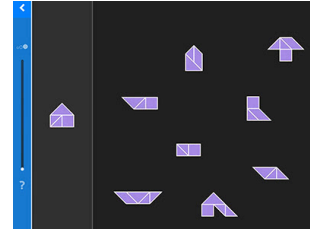
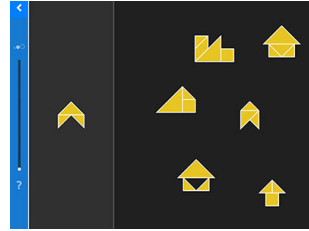
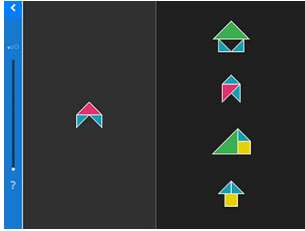
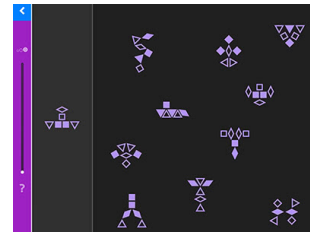
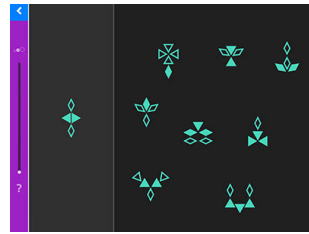
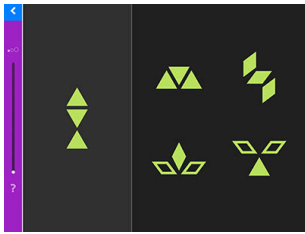


Stufe 2



Stufe 3





5 Übersicht aller Module

5.1 LOGO 1 – Farben und Formen



5.2 LOGO 2 – Entdecken



5.3 LOGO 3 – Erganzen

LOGO 3
Erganzen

Elephant illustration

5.4 LOGO 4 – Richtungen

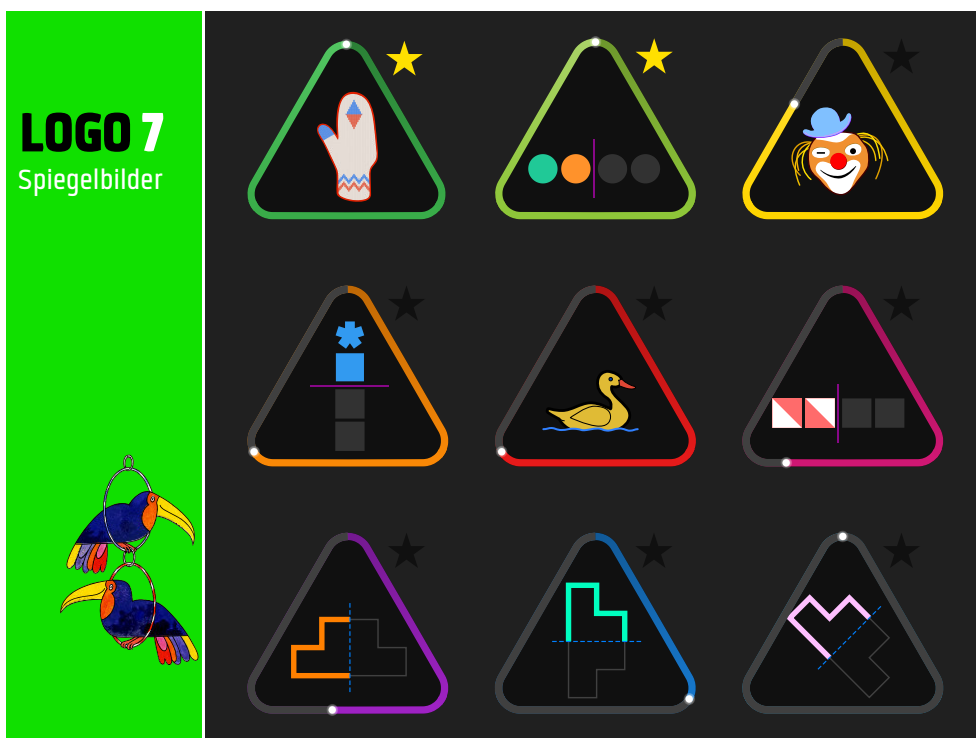
LOGO 4
Richtungen

Bear illustration

5.5 LOGO 5 – Kombinieren



5.6 LOGO 7 – Spiegelbilder

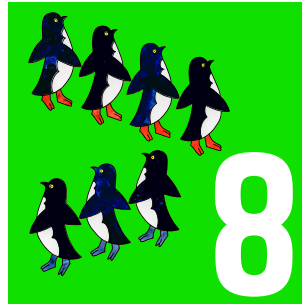


Konzipiert:

LOGO 6 – Zuordnen



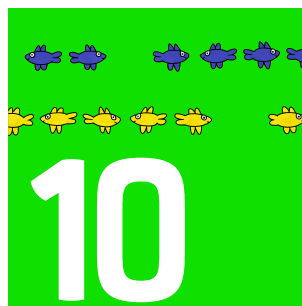
LOGO 8 – Reihen



LOGO 9 – Muster



LOGO 10 – Mengen



6 Team

Autoren	René Fehr-Biscioni Harriet Bünzli-Seiler
Informatik	René Fehr-Biscioni
Gestaltung	René Fehr-Biscioni
Konzept und Inhalt	Harriet Bünzli-Seiler
Illustrationen	Fred Bauer Annette Sutter René Fehr-Biscioni
Herausgeber	profax Verlag AG

Basis für die Entwicklung LOGO-Reihe auf profaxonline und als iOS-App bildet die Lernheftreihe LOGO für das profaxli Lerngerät. Die Grundideen wurden weiterentwickelt, um die zusätzlichen Möglichkeiten des digitalen Lernens auszuschöpfen.

Verwendung der Illustrationen aus den LOGO Lernheften mit freundlicher Genehmigung von Fred Bauer.

Die LOGO-Module sind auch erhältlich als **iOS-App** im App Store.

profax Verlag AG
Im Heugarten 28
Postfach 53
8617 Mönchaltorf
Schweiz

+41 44 500 60 10

info@profax.ch
www.profax.ch
www.profax.de
www.profax.at

LOGO 5

@ profax Verlag AG

profaxonline

selbstständig lernen: jederzeit & überall