

Sprache denken
Sätze formen
Hand und Finger
benutzen
sichtbar machen



DAS EINZIGARTIGE VON T.I.M.

Zum Tastaturschreiben in Deutschschweizer Basisschrift
Kopiervorlagen 1 für Zyklus 1 und 2

Das erste Lehrmittel das

- Mit Fingermotorik und Tastendrücken im KG beginnt.
- Den Aufbau der Handschrift mit Tastaturschreiben verbindet (Basisschrift, Buchstabenfolgen I&II)
- Das Buchstaben- und Silbenlesen mit Schreibmustern verknüpft.
- spielerisch, einhergehend mit der Schrift-Sprach-Erwerb, ohne Lernprogramm, in verschiedenen Sozialformen tippen trainiert.
- viele Übungen ohne physische Tastatur mit Kopiervorlagen oder einer Silikontastatur anbietet
- über mit einem spezifisches 8-Farbenkonzept (Tasten - Finger) mit farbiger Tastenabdeckung arbeitet.
- Übergreifend spannende Herausforderungen mit Lernangeboten vom KG bis zur Mittelstufe anbietet.
- Kein spezifisches Tipp-Lernprogramm verwendet.
- Kopiervorlagen schwarz-weiss und und Farbkopierer vorlegt.

TASTATUR T.I.M. GRUNDSÄTZE

Angewöhnen - Automatisieren - Anwenden

Das Lehrmittels trainiert die Fingermotorik und baut ein effizientes Tastaturschreiben als Kulturtechnik - parallel zur Entwicklung der Handschrift auf. Diese Fertigkeit soll Ende des 1. anfangs 2. Zyklus den höheren Sprachfunktionen und der Nutzung digitaler Medien geläufig zur Verfügung stehen. Dabei müssen beim Erlernen der Tastaturschrift wie auch der Handschrift anfänglich einige funktionale Aspekte in den Fokus genommen werden (Lernstufe I und II). Mit zunehmendem Training und Gebrauch (Lernstufe III) sieht diese Kulturtechnik für Spracherzeugnisse aller Art, der schriftlichen und medialen Kommunikation sowie Präsentationen in verschiedensten Formen zur Verfügung (Lernstufe IV).

RAHMENBEDINGUNGEN LEHRPLAN 21

Der Lehrplan 21 gibt vor, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, die Tastatur „effizient zu nutzen und von Beginn an auf eine ergonomische Platzierung der Finger und Hände zu achten“. Im 2. Zyklus ist der Schwerpunkt die individuelle Schulung mit Hilfe dieses Lehrmittels und allenfalls für Teilbereiche (Sonderzeichen, Funktionen) ergänzt durch ein Tastatur-Lernprogramm. Im 2. und 3. Zyklus bieten sich offene Lernsituationen im Zusammenhang mit Anwendungskompetenzen an...“Schrift’ und ‘Tastaturschreiben’ sind keine selbständigen Fächer, sondern Handlungsaspekte im Fachbereich Deutsch.“ (LP21 / Einleitendes Kapitel / Tastaturschreiben)

Das 8-Farben-konzept

Jeder Finger wird durch eine bestimmte Farbe einem Set von Tasten zum Tippen zugeordnet. Dies führt ganz beiläufig zum bewährten 10-Finger-Blind-System. Dabei wird der Blick zunehmend auf den Bildschirm und den Text gelenkt, statt zur Orientierung auf die Tastatur.

Daher wird die Farben-Finger-Zuordnung schon im Kindergarten spielerisch aufgenommen und danach bei der Tastenbedienung weiter gefestigt. Die 4 Farben, rot, blau, gelb und grün sind in hell für die linke und dunkel für die rechte Hand definiert. Sie helfen bei der genauen Finger-Tasten-Zuordnung bei Spielformen und später vor allem bei der Bedienung der Mittelasten mit dem Zeigefinger.

Die einzelnen Finger werden für gewisse Lernangebote mit farbigen, hautverträglichen Filzstiften, Kalkmarkern oder auch mit Farbklebern bezeichnet. Die Tasten einer Tastatur können ebenfalls mit den gleichen Farbklebern abgedeckt werden.

Eine eigens entwickelte farbige Silikonabdeckung hilft dabei, die Zuordnung der Finger zu bestimmten Tasten zu visualisieren und zu trainieren. (Lernstufe I).

Die Silikonauflage kann mit Kugelschreiber oder Glasschreibern beschriftet werden. Die Abdeckung wird mit Namen individualisiert und bildet den Lernstand des Kindes betreffend der Buchstabenkenntnis ab. Die eigene Abdeckung kann bei den meisten Tastaturen aufgelegt und benutzt werden. Allenfalls müssen die Funktionstaste abgeschnitten werden.

In Lernstufe I und II dient die farbige Silikonauflage dazu, die Buchstaben zunehmend automatisiert zu tippen. Auf den häufig benutzten Tasten verwischt sich die Kugelschreiber-Beschriftung allmählich und jene Buchstaben werden entweder neu angeschrieben oder prägen sich im Gedächtnis ein. Somit entsteht ein beiläufiger Lerneffekt.

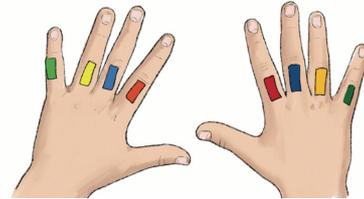
Die Tastatur ist ein technisches Hilfsmittel Schrift zu erzeugen. Bei diesem Prozess greifen 5 Ebenen ineinander.

Die motorische Grundfertigkeit, alle Finger aus einer definierten Position heraus unabhängig voneinander bewegen zu können. Diese Fertigkeit gleicht indes dem Spiel eines Tasteninstrumentes. Daher kann dieser Teil der Fertigkeit bereits im ersten Zyklus Kindergarten spielerisch verwendet werden.

Die Tastatur als **Buchstabensammlung** - in der speziellen Anordnung - nutzen wir auf unzähligen Eingabeportalen. Teilweise wird die Eingabe mit Blick auf die Tastatur ausgeführt und mit einzelnen Fingern auf dem Bildschirm getippt, wie bei Bildschirmtastaturen (SMS, Automaten). Dabei ist es hilfreich, die Buchstaben rasch zu finden. Wenn sie eine Tastatur auf den Kopf drehen und bedienen wissen, was ich meine.

Andere Eingaben erfolgen auf spürbaren Tasten zum Tippen, auch als haptische Tastaturen bezeichnet. Bei dieser Eingabe ist es deutlich effizienter, wenn die Tasten sogenannten „blind“ getippt werden können. Dabei ist das bewährte 10-Finger-System so hilfreich, dass der Blick auf dem Bildschirm bleiben kann und nicht für die Orientierung auf der Tastatur abschweifen muss.

Das 8-Farbfinger-Konzept als Grundlage der Tastenbedienung



Eine farbige Silikonabdeckung oder Kopiervorlagen dient der

- Zuordnung farbige Finger zu farbigen Tasten
- Als Automatisierungshilfe durch Verwischen der Kugelschreiber-Anschrift



Das erfordert Lernzeit für die Angewöhnung an die **Grundstellung**. Diese Automatisierung, ist später jedoch umso nützlicher. Diese Fertigkeiten muss stetig genutzt werden, entsprechend der neurologischen Platizitätshypothese „Use it or lose it“.

Das Erreichen einer **geläufigen Tippweise** wird über das Eintrainieren von häufig benötigten Mustern gleichzeitig mit den Lehrmitteln für die Handschrift eingeübt. Auch hier werden die häufigsten Muster der deutschen Sprache über das Lehrmittel „erste und weitere Buchstabenfolgen“ aufgegriffen.

Der Einsatz des Tastaturschreibens gewinnt im 2. Zyklus zusehends Bedeutung für die **Textproduktion und die Kommunikation**. Hand- und Tastaturschrift ergänzen sich indem Medien zur Präsentation von Wissen und Zusammenhängen, sowie für Kommunikations- und IT-Anwendungen eingesetzt werden.

Aus dem Zusammenspiel dieser Ebenen ergibt sich ein aufbauender Lernfortschritt für die Nutzung der Tastatur im Zyklus 1 und Zyklus 2.

EINSATZ AUF DEN SCHULSTUFEN

Kindergarten

Trainings für Fingerfertigkeit anhand von Farben (z.B. Mit Farbtastatur), musikalisch mit Melodien auf einer Tastatur / Keyboard und tastenfreie Fingerspiele zum motorischen Training der einzelnen Finger. Lernangebote 1.1 - 1.5 ergänzend 2.1.-2.2.

1. Klasse

Einhergehend mit dem Erlernen der Buchstaben und dem elementar wichtigen Fokus auf den Bewegungsabläufen in der Handschrift, ist bei der Tastatur lediglich die Orientierung bei der speziellen Anordnung und das Auffinden der Buchstaben auf der Tastatur wichtig. Hier hilft auch das Tastaturplakat (Tastaturplakat T.I.M. (ISBN 978-3-0359-0222-8). Die Grundstellung und das Tippen der Tasten der Mittelreihe wird mit dem richtigen Finger erstmal angebahnt. Es ist auch möglich, Tastaturen mit Lautbildern zu versehen. Es werden Papiertastaturen (s. Anhang XXX) und haptische Tastaturen eingesetzt. Lernangebote 2.1 - 2.5 ergänzend 1.4, 1.5

2. Klasse

Sebald die Buchstaben alle eingeführt sind, sowohl als Bewegungsablauf der Handschrift als auch mit dem Auffinden auf der Tastatur, erfolgt der Aufbau von Automatismen der häufigsten Buchstabenfolgen („ei, en, ch...“ usw.) für die Hand- als auch Tippmuster auf der Tastatur (s. erste Buchstabenfolgen» ISBN 978-3-0359-0208-2). Ein Bildschirm ist für dieses Training nur zum Teil notwendig, jedoch ist eine spürbare (haptische) Tastatur für diese Angewöhnung unumgänglich. Lernangebote 3.1 - 3.2 ergänzt mit 2.4, 2.5

3. Klasse

Nachdem alle häufigsten Kombinationen (erste Buchstabenfolgen) vorhanden sind, können nun häufige Silben und Worte analog zum Lehrmittel weiter Buchstabenfolgen (Schubi...) ins Trainingsprogramm aufgenommen werden. Tastaturschreiben wird so aus dem schulischen Alltag heraus erlernt. Wort-Training, Texte-Tippen und Mediennutzung wird im Unterricht verschiedenster Fächer eingesetzt. Jetzt kann ergänzend nach individuellem Bedarf mit Lernprogrammen an bestimmten Techniken (Grossschreibung, Satzzeichen, Zahlen, Tempo) trainiert werden. Der Bildschirm stellt die Ergebnisse der Arbeit dar.

Lernangebote 3.1.-3.3 ergänzend 4.1, 4.2

Tastatur im Zyklus 2.

In dieser Lernphase wird die Fertigkeit auf den Tasten täglich gebraucht, genauso wie die Handschrift. Analog zum Lehrmittel meine Handschrift, werden Themen aufgegriffen wie: Schrifttyp, Grössen, Titel, Darstellungsformen, Ästhetik, Einbezug von Bildern und interaktiven digitalen Medien. In der Überschneidung mit dem Fach Kunst wird die Gestaltungen von Schrift und Design thematisiert, während im Fach Medien & Informatik, die Nutzung verschiedener Text- und Darstellungsformen mit verschiedenen Programmen sowohl technisch als auch inhaltlich entwickelt werden.

Lernangebote 4.1 - 4.5

EINTEILUNG LEHRMITTEL T.I.M.

Einleitung

Jedes Lernstufe wird mit einer Einleitung eröffnet. Die wesentlichen Ziele, Inhalte und methodischen Hintergründe werden erörtert.

Karten Lernangebote

Die 4 Lernstufen sind mit aufbauenden Farben voneinander zu unterscheiden. Jede Lernstufe ist in 3 Anforderungs-Level gegliedert. Diese entsprechen dem „Grundanspruch“, ergänzt durch einen mittleren Anspruch und den „erweiterten Anforderungen“ analog dem LP 21. Die Sozialformen sind auf den Icons ersichtlich.

5 Lernangebote à 3 Level in Lernstufe 1 (Primär KG./ US)

5 Lernangebote à 3 Level in Lernstufe 2 (primär 1. -2. Klasse)

3 Lernangebote à 3 Level in Lernstufe 3 (primär 2. - 4. Klasse)

4 Lernangebote à 3 Level in Lernstufe 4 (primär 4. - 6. Klasse)

Als Abschluss einer Lernstufe ist jeweils ein Game (Spiel) oder eine Hausaufgabe angefügt (S. Letztes Icon).



Lernstand

Jede Lernstufe kann mit einem Test und einer Selbsteinschätzung (Check-Tabelle), sowie einer abschliessenden Beurteilung durch die Lehrperson beendet werden. Sinnvoll ist beim Übergang von Lernstufe 3 zu 4 eine Einschätzung, welche Buchstaben noch automatisiert werden müssen. Hier können schliesslich Lernprogramme eingesetzt werden, die mit bestimmten Trainingslektionen fehlende Fertigkeiten trainieren.

Anhang

Im Anhang sind Kopiervorlagen für Spielpläne der Lernangebote, Tastaturvorlagen und die Stufentests zu finden.

Autor

Dr.phil. Bruno Mock

- Dozent an der Pädagogischen Hochschule Thurgau für Deutsch, Grafomotorik und Schriftdidaktik
- Gastdozent an der KPHWien, EGS-University und der Logogopädieausbildung in Rorschach.
- Arbeitete als Primarlehrer und ist bis heute als Psychomotorik-Therapeut tätig.
- Autor der Lehrmittelreihe Grundbewegungen, Basisschrift, Buchstabenfolgen und Handschrift und letztes Kopiervorlagenband „TIM, Tastatur-Informatik-Medien von Westermann/Schubi.