

Frühförderung und Kindergarten

Richtungen

Spielerisch vorschulische Fertigkeiten entwickeln und stärken

LOGO unterstützt und fördert Kinder im Alter von 3 bis 7 Jahren in der Entwicklung kognitiver Kompetenzen und stärkt sie damit spielerisch und sprachfrei für einen erfolgreichen Eintritt in die Schule. Wer die 10 Module meistert, ist bestens vorbereitet für den Start mit Lesen, Schreiben und Rechnen.

Motiviertes Lernen über drei Stufen

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

Immer genau wissen, wo man steht

Die Übungsauswahl ist gleichzeitig Lernjournal und dokumentiert laufend den Lernstand. Die Kinder wissen so jederzeit, welche Stufen der 9 Übungen sie bereits bearbeitet haben und wie erfolgreich sie dabei waren.

Die Module

In der **LOGO**-Reihe sind 10 Module geplant. Jedes Modul enthält 9 Übungen zu einem wichtigen thematischen Schwerpunkt vorschulischen Lernens.

Bereits umgesetzt:

- **LOGO 1** – Farben und Formen
- **LOGO 2** – Entdecken
- **LOGO 3** – Ergänzen
- **LOGO 4** – Richtungen
- **LOGO 5** – Kombinieren
- **LOGO 6** – Zuordnen
- **LOGO 7** – Spiegelbilder

Konzipiert:

- **LOGO 8** – Reihen
- **LOGO 9** – Muster
- **LOGO 10** – Mengen

Basis für die Entwicklung bildet die Lernheftreihe **LOGO** für das profaxli Lerngerät. Die Grundideen wurden weiterentwickelt, um die zusätzlichen Möglichkeiten des digitalen Lernens auszuschöpfen.

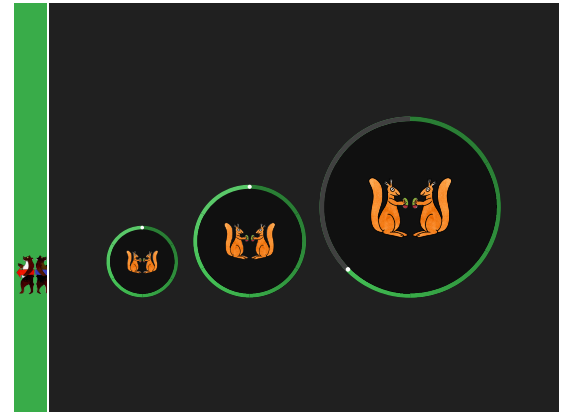
Das Entwicklungsteam

René Fehr-Biscioni – Entwickler, Programmierer, Gestalter

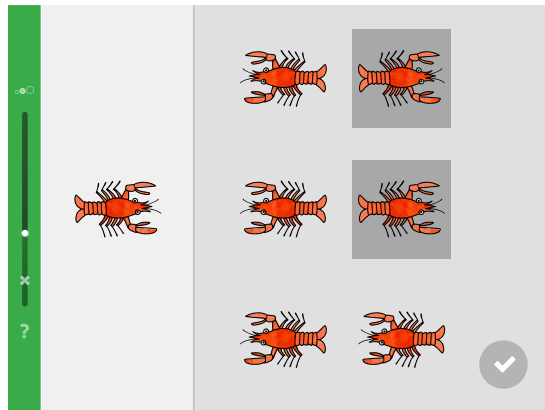
Harriet Bünzli-Seiler – Primarlehrerin, Lehrmittelautorin



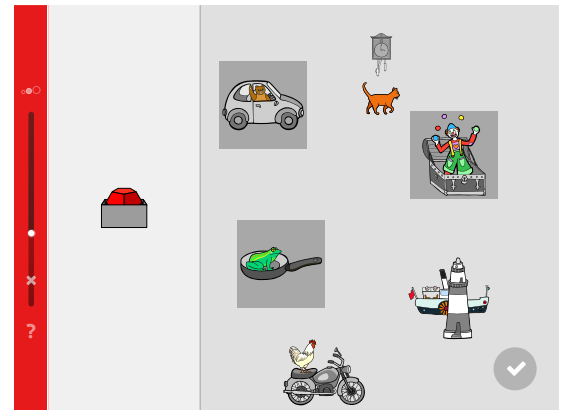
Übungsauswahl und Lernjournal: Die farbigen Linien zeigen den aktuellen Lernstand jeder Übung. Ein Stern heisst: Alle Stufen der Übung perfekt gelöst.



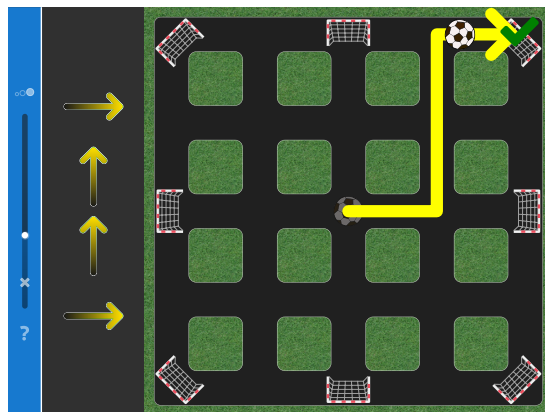
Wahl der Lernstufe: Das Thema bleibt über alle Stufen gleich, die Schwierigkeit nimmt zu.



Ausrichtung erkennen (Stufe 2): Welche Hummer schauen in die gleiche Richtung wie die Vorlage?



Orientierung im Raum (Stufe 2): In, daneben, unter ... Die Darstellungen sind auch witzige Sprechanlässe über das Wie und Wo.



Pfeile in einen Weg umsetzen (Stufe 3): Auf welchem Weg gelangt der Ball ins Tor?