

Qualität im Einsatz neuer Medien und Software

Lernsoftware an sich hat keine Qualität, sondern gewinnt sie erst durch die Lernhandlungen. Die Qualität einer Lernsoftware wird erst in der Anwendungssituation selbst, also durch das Lernen mit ihr, also erst durch die Aktivitäten der Lernenden selbst, hergestellt.

(Zimmer/Psaralidis 2000)

Anforderungen an die Lernsoftware sind abhängig von

- Stellung des Lernprogrammes im Unterricht
- Relevanz der optischen Gestaltung
- Menüführung
- Möglichkeiten der Differenzierung

Qualitätskriterien für Lernsoftware

- Technische Gestaltung
- Programmstruktur
- Didaktische Gestaltung

Qualitätskriterien – Technische Gestaltung

- Funktion des Programmes in Bezug auf Ladezeiten, Abbrechbarkeit,....
- Programmoberfläche/Layout
- Technische Vorkenntnisse erforderlich?
- Stabil bei unsachgemäßer Bedienung?

Qualitätskriterien - Programmstruktur

- Multimediaeinsatz
- Suchfunktion/Hilfsfunktion
- Verhältnis von Informationsvermittlung, Hilfe, Übung
- Einsatz in didaktischem Gesamtzusammenhang möglich

Qualitätskriterien – Didaktische Gestaltung

- Teilnehmergegerechte Sprache
- Beachten unterschiedlicher Lernniveaus
- Anpassung an individuell verschiedene Bearbeitungstechniken und verschiedene Lernvoraussetzungen
- Eigenständiges Lernen und Arbeiten möglich?
- Verhältnis von Gestaltungselementen und Effekten zu den Programmzielen bzw. –inhalten
- Einfluss bzw. Kontrollmöglichkeiten der Lehrenden

Gute Lernprogramme können bzw. sollen in der Darbietung des Lernstoffs.....

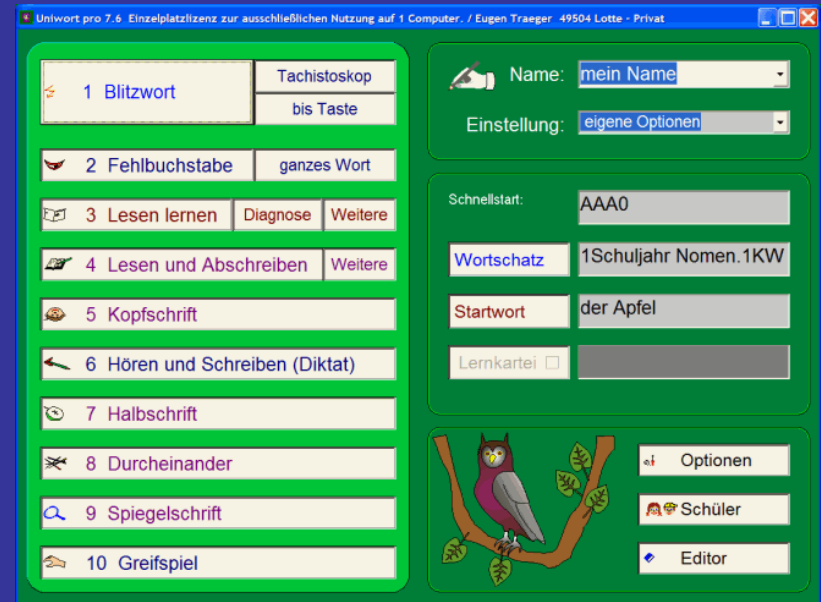
- Über Anschauung und Beispiele das Verständnis fördern
- Komplizierten Stoff in Alltagssprache übersetzen
- Den Lernstoff überschaubar unterteilen
- Auf falsche Vorgaben verzichten
- Schwierigkeiten dem Lernfortschritt anpassen
- Ablenkungen vermeiden
- Motivierende Elemente in den Lernkontext integrieren
- Selbständiges und kooperatives Lernen fördern
- Mehrere Kanäle (Hören, Sehen,...) zum Lernen nutzen
- Lernchancen durch Abwechslung bieten
- Eigene Erweiterung / Abänderung von Aufgaben ermöglichen
- Jederzeit einen Ausstieg aus dem Programm erlauben
- Überforderung vermeiden

Gute Lernprogramme können bzw. sollen im Umgang mit Erfolg und Fehlern.....

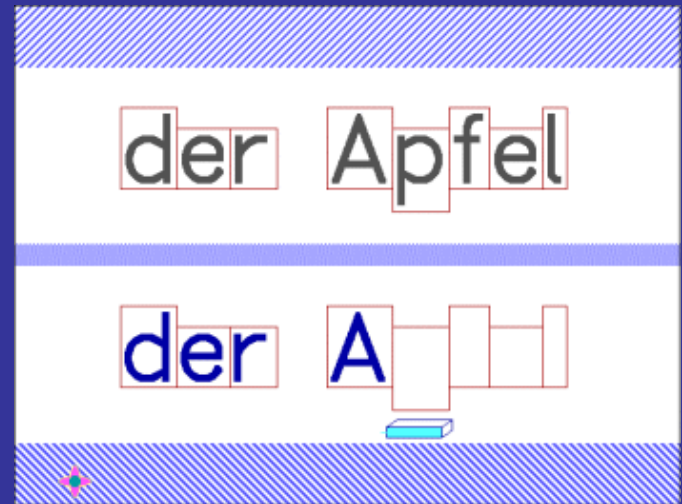
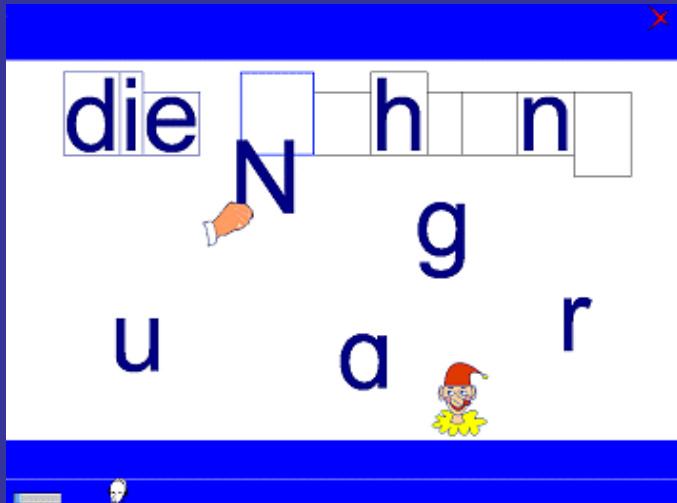
- Erfolge garantieren und hierüber unmittelbare Rückmeldung geben
- Über Arbeitszeugnis / Protokolldruck verfügen
- Rückmeldungen nicht abwertend, sondern ermutigend einsetzen
- Mit kritischen Feedbacks sparsam umgehen
- Zwischen Fehlerqualitäten unterscheiden können
- Zum produktiven Umgang mit Fehlern anregen
- Erfolge und Verlauf in einer Lernstatistik festhalten

Beispiele für gute Lernprogramme:

Uniwort

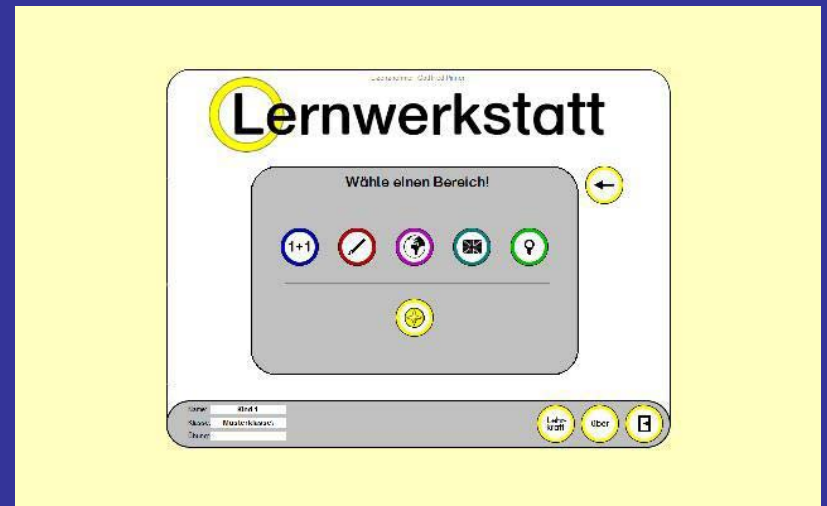


Verlag Eugen Traeger
www.etverlag.de



Beispiele für gute Lernprogramme:

Lernwerkstatt



Medienwerkstatt Mühlacker
www.medienwerkstatt-online.de

Konten der Kinder

Mathe | Deutsch | Wissen | Englisch | Logik

Kind 1._
 Kind 2._
 Kind 3._
 Kind 4._
 Kind 5._

								0
								0
ZR20 1000 ZR100 1000	1000	A1 1000 A2 1000 A3 1000	0	0	0	0	0	0
								0
			1357...					0
0	0	0	0	0	0	0	0	0

Letzte Wochenplan-Nullung am 14.07.2004

Neues Kind | Kind löschen

Sterne insgesamt:
0

Konto (außer Pushy-Level) zurück auf null
 Sterne setzen (Wochenplan-Nullung)

Texte schreiben

F k U E Z x A A

Text 1

Text 2

Text 3

Text 4

Text 5

Text 6

Text 7

Text 8

Text 9

Text 10

Mini-Film

InselAbenteuer

Isch war mit main Eltan und natürlich auch Hern Niem auf einer Insel. woll-nich-woll?



Das war vileischt toll. Her Niem ist dauant zu Hern zulinde gegangen weil sie singen wollten. sie haben sich dann verirt hattn.obwol die Insel GAR

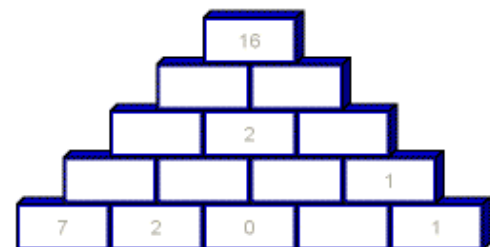
NICHT so **grooos** wahr. aber egal

Name:

Klasse:

Übung:

20 70 100



Name:

Klasse:

Übung:

0

 Wendy	 John	 Cindy	 Mary
Mary is playing tennis.	Cindy is jogging.	John is dancing.	Wendy is swimming.

Name:
 Klasse:
 Übung: Seite

AB H ? ←

Dies ist eine Wissensseite der Medienwerkstatt Muhlacker.

Wissen
 MEDIENWERKSTATT

Johannisbeere

Die Johannisbeere ist ein **Beerenstrauch** und die Früchte zählen zum **Beerenobst**. Dieses Gewächs wird nicht nur in Gärten angepflanzt, sondern wächst auch wild an Waldrändern und hellen Wäldern. Viele wildwachsende Sträucher entwickelten sich aus **Samen**, die von Vögeln verschleppt wurden.

Die Johannisbeere trägt ihren Namen, weil ihre Beeren um die Zeit des **Johannistages** (24. Juni) reifen. Die ursprünglich in Mittel- und Osteuropa heimische Johannisbeere war in der Antike völlig unbekannt, wird etwa seit dem **16. Jahrhundert** angebaut und heute in allen gemäßigten Regionen der Erde angebaut.



Rote Johannisbeeren

Name:
 Klasse:
 Übung:

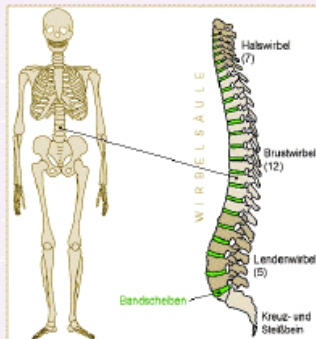
AB H ? ←

Skelett

Ein ausgewachsener Mensch verfügt über **206 Knochen**, von denen sich die Hälfte in den Händen und Füßen befindet. Sie sind durch **Gelenke oder Fugen** miteinander verbunden, verleihen dem Körper seine **Stabilität** und bilden gleichzeitig **Schutz und Gerüst** für alle unsere Organe.

Die einzelnen **Teile** des Skeletts sind: Schädel, Wirbelsäule, Armskelett mit den Knochen der Arme und der Hände, Brustkorb und Beinskelett mit den Knochen der Beine und der Füße.

Zentrales Teil unseres Skelettes ist die **Wirbelsäule**. Sie ist ähnlich geformt wie ein "S" und besteht aus vielen kleinen Knochen, den **Wirbeln**. Zwischen den einzelnen Wirbeln liegen die **Bandscheiben**, die wie Puffer, Stöße und Erschütterungen abdämpfen. Außerdem ermöglichen sie, dass sich die Wirbelsäule bewegen kann. Gesunde Knochen sind sehr stabil und außen hart. Innen steckt eine weiche Masse, das **Knochenmark**. Darin stecken Blutgefäße und Nerven.



Beratungsstellen

www.lernspiele.at

Checkliste für Gütekriterien

www.sodis.de

Datenbank für Medien in der Schule

www.feibel.de

Büro für Kindermedien

www.digita.de

Wettbewerb für digitale Bildungsmedien