

Analyse und Bewertung von Software für den Sachunterricht**Steckbrief**

Titel:	<i>Oscar der Ballonfahrer und die Abenteuer der Wiese</i>							Erscheinungsjahr:	1999
Verlag:	<i>Tivola</i>							Preis:	34.95 €
								Kommentar	
Inhalt / Themen:	<i>Wiese und Tiere die dort leben (Igel, Hase, Reh, Schmetterling, Eidechse, Maulwurf, Schleiereule)</i>							<i>Deutsch, englisch, französisch</i>	
Programmart:	Lexikon ()	Trainingsprog. / „Quiz“ ()	Edutainment / Spielgesch. (x)	Lernprogramm Lernumgebung ()	Simulation ()	Werkzeug / Autorware ()		<i>Informationen werden innerhalb einer Spielgeschichte vermittelt</i>	
Arbeitsmöglichkeiten:	informieren (x)	erarbeiten ()	üben / trai- nieren ()	dokumen- tieren ()	gestalten / konstruieren ()	simulieren / auswerten ()	kommuni- zieren ()		
Medienbausteine:	Text () Zeichnung / Grafik (x) Foto () Sprache (x) Musik () Animation (x) Video ()								
Zielgruppe / Alter:	<i>Ab 4 Jahren</i>							<i>Kein Text, Inhalte aber für Schulkinder</i>	
Systemvoraus- setzungen:	Prozessor	RAM	Grafik	HD	CD-ROM	Sound	Drucker	<i>Soundkarte und Lautsprecher sind unbe- dingt erforderlich, da alle Inhalte über Sprache vermittelt werden</i>	
	486	8	SVGA	2MB	x	x	-		
	Betriebssystem: <i>Ab Windows 3.11</i>		sonstige:						
Kurzbeschreibung:	<i>Das Programm erzählt von sieben Tieren (Igel, Hase, Reh, Schmetterling, Eidechse, Maulwurf, Schleiereule), die auf einer Wiese leben. Im Frühling, Sommer, Herbst und Winter erfährt Oscar der Ballonfahrer vieles über die Nahrung, die Schlafgewohnheiten und sonstige Lebensweisen der Tiere. Es gibt 12 Spiele zu entdecken, die Informationen über die Tiere preisgeben.</i>							<i>Hoher Unterhaltungswert und viele gute Informationen; Animationen allerdings wenig aussagekräf- tig; Keine Videos, Fotos und Texte</i>	


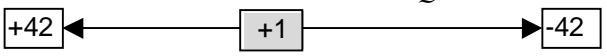
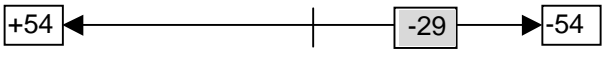
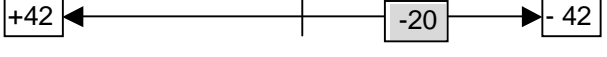


Inhalt / Themen

Gliederung und Inhalte			Kommentare
<i>Wiese im</i>	<i>Anhand von</i>		
	→ <i>Igel</i>	<i>Es werden allgemeine Informationen über die 7 Tiere gegeben und Informationen zu ihrem Verhalten innerhalb der jeweiligen Jahreszeit.</i>	<i>Das Programm zeigt das Leben der 7 Tiere innerhalb der 4 Jahreszeiten. Ein direkter Vergleich von Tieren in einer Jahreszeit ist jedoch nicht möglich.</i>
<i>FRÜHLING</i>	→ <i>Schleiereule</i>		
<i>SOMMER</i>	→ <i>Kleiner Fuchs</i>		
<i>HERBST</i>	→ <i>Hase</i>		
<i>WINTER</i>	→ <i>Reh</i>		
	→ <i>Maulwurf</i>		
	→ <i>Eidechse</i>		

Fachbezüge / Lernbereiche / Aspekte		Lehrplanbezüge
<i>Biologie</i>	<i>Lebenszyklen von Tieren in und an der Wiese, Anpassung der Tiere an die jeweilige Jahreszeit</i>	<i>Arbeitsbereich 4 (Pflanzen und Tiere) Klasse 1-4</i>

Zusammenfassung

Stärken (+)	Schwächen (-)
<ul style="list-style-type: none"> + <i>Mehrsprachig (deutsch, englisch, französisch)</i> + <i>Übungen und Spiele (Hoher Unterhaltungswert)</i> + <i>gute Animationen</i> + <i>korrekte Sachinformationen zum HuS- Arbeitsbereich</i> + <i>Jahreszeitenwechsel</i> + <i>Lebendiger als Buch</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Keine Inhaltsübersicht</i> - <i>Inhalte werden ausschließlich durch Sprache vermittelt</i> - <i>Keine Dokumentationsmöglichkeiten</i> - <i>Keine Videos ,Texte und Fotos</i> - <i>Viele Informationen werden nur durch Zufall entdeckt</i>

Bewertung	Screenshots	
<p style="text-align: center;"><i>gesamt</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Sachunterrichtsdidaktische Qualität</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Qualität als Lernmedium</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Unterrichtspraktische Qualität</i></p> 	<p><i>Das Wiesenbild</i></p> 	<p><i>Der Maulwurf (mit Menüleiste)</i></p> 

Abschließender Kommentar

Im Unterricht ist das Programm „Oscar der Ballonfahrer und die Abenteuer der Wiese“ nur spielerisch anwendbar, ansonsten muss Zusatzmaterial zur Verfügung gestellt werden. Die Arbeit kann nicht dokumentiert werden. Das Programm ist für Kinder ab vier Jahren vorgeschlagen und vermittelt deshalb fast ausschließlich über Sprache. Die Inhalte sind allerdings auf das 3. und 4. Schuljahr zugeschnitten. Für den Unterricht ist das Programm ohne Zusatzmaterial weniger geeignet, da die fundierten Informationen versteckt sind und eher zufällig entdeckt werden.

Einzelbewertung

A. Sachunterrichtsdidaktische Qualität (Lernchancen durch Orientierung an Prinzipien des Medieneinsatzes im Sachunterricht)

Gütemerkmal	Ausprägung					Kontrast	Faktor	Punkte
	++	+	+/-	-	--			
Bei der Arbeit mit dem Medium stehen Sachverhalte und die lernende Auseinandersetzung mit ihnen im Vordergrund, nicht das Medium selbst. Wissensbausteine werden so präsentiert, dass eine sachbetonte Lernarbeit angeregt wird.	2	1	0	-1	-2	Im Vordergrund der Arbeit mit dem Programm steht das Medium selbst. Die Bedienung (Herumklicken) wird zum Selbstzweck, der Inhalt ist nebensächlich. Oberflächlich äußerliche Motivationselemente und Spielereien beherrschen das Medium ohne inhaltliche Bezüge.	3	-3
Es erscheint wichtig, dass die Kinder sich mit den Inhalten des Programms befassen. Es gibt Bezüge zu Alltagswelt und Wissenschaft, es besteht inhaltliche Einheit und Klarheit. (Exemplarität und Bedeutsamkeit der Inhalte)	2	1	0	-1	-2	Das Programm dient lediglich der Beschäftigung mit Banalitäten oder vordergründigen Abbildungen von bedeutungs- und zusammenhanglosen Selbstverständlichkeiten oder es fehlt an sinnvollen Bezügen zur Alltagswelt.	3	6
Die Darstellung der Inhalte ist fachlich korrekt und weder diskriminierend noch einseitig manipulativ oder klischeehaft.	2	1	0	-1	-2	Die Inhalte sind fehlerhaft, einseitig, unlogisch, verfälschend reduziert, sinnleer, manipulativ, diskriminierend oder klischeehaft Rollenmuster festschreibend dargestellt.	2	2
Das Medium zielt auf die Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten der Lernenden, die Ziele sind klar (z.B. Wissenserwerb / Übung zur Reproduktion von Wissen / Training von Fertigkeiten / Erweiterung kreativer Ausdrucksmöglichkeiten o.ä..)	2	1	0	-1	-2	Die Handlungsmöglichkeiten der Lernenden werden nicht erweitert. Es lassen sich keine klaren Ziele ausmachen (es bleibt unklar, ob und was Kinder durch die Programmarbeit lernen können bzw. sollen)	2	-4
Die Arbeit mit dem Medium ergänzt andere Erfahrungs- und Handlungsmöglichkeiten. Sie unterstützt unmittelbare Erfahrungen, bereitet diese vor, intensiviert sie, oder macht Unzugängliches über das Medium zugänglich.	2	1	0	-1	-2	Das Medium versucht andere Erfahrungs- und Handlungsmöglichkeiten durch die Arbeit am Bildschirm zu ersetzen (mediale Simulation originaler Erfahrungen bis hin zu „totaler“ Virtualisierung)	2	2
Die Arbeit mit dem Medium regt zum Nachdenken und zum Austausch über die Welt an, z.B. durch Problemstellungen, durch die Darstellung fragwürdiger und erstaunlicher Sachverhalte oder die Möglichkeiten individueller Eingaben	2	1	0	-1	-2	Es gibt nichts Fragwürdiges, Erstaunliches oder problemhaftes. Soziale Kontakte erübrigen sich oder werden auf den Vergleich der (standardisierten Vorgaben entsprechenden) Leistungen reduziert.	3	0
Explorationsmöglichkeiten: Mit dem Programm können Lerngegenstände oder Zusammenhänge entdeckt und aktivzielgeleitet erarbeitet werden.	2	1	0	-1	-2	Keine Entdeckungsmöglichkeiten, Reduktion auf passiv-rezeptive Berieselung oder Belehrung bzw. lediglich beliebige Assoziationen und Verknüpfungen durch zufälliges Herumklicken.	2	0
Die Arbeit mit dem Medium erlaubt dem Lernenden Entscheidungen, die seine Lernarbeit inhaltlich, methodisch und in Bezug auf das Ergebnis mitbestimmen (Wahlmöglichkeiten bei Inhalten, Aufgaben, Aktivitäten usw.)	2	1	0	-1	-2	Das Programm bietet keine Möglichkeit, den eigenen Lernweg mit zu bestimmen, es gibt genau vor, was in welcher Reihenfolge wie zu tun ist und führt zu einem einheitlichen Ergebnis.	2	0
Die Arbeit mit dem Medium fördert allgemeine Kompetenzen im Bereich der Informationsverarbeitung (Orientierung an allgemeinen Standards und Funktionen)	2	1	0	-1	-2	Grundfertigkeiten im Umgang mit dem Computer als Informations-, Dokumentations-, Gestaltungs- und Kommunikationsmedium werden nicht gefördert.	2	-2

Sonderpunkte oder Sonderabzug für:

max. < > min. Punkte	+42	←	0	→	-42	Faktorendurchschnitt (9 Items) / Punktesumme:	2,3	1
Ergebnis:						+1		

B. Multimedia-Qualität (Lernchancen durch Qualität von Medienbausteinen, Programmaufbau, und Interaktionsmöglichkeiten)

Gütemerkmal	Ausprägung					Kontrast	Faktor	Punkte		
	++	+	+/-	-	--					
Deutliche Vorzüge gegenüber „klassischen“ Medien und Materialien durch sinnstiftende Vernetzung von Text, Bild, Ton, Animation und Film oder durch Simulation „unzugänglicher“ Prozesse	2	1	0	-1	-2	Keine erkennbaren Vorzüge gegenüber einem Medienverbund von Büchern, Arbeitskarten oder -blättern, Abbildungen, Videos, Tonaufnahmen o.ä. (bzw. keine sinnvolle Verknüpfung solcher Elemente) oder gar verfügbaren Originalgegenständen bzw. Situationen	3	0		
Hoher Motivationswert durch visuelle und akustische Reize, Animationen, Ankündigungen, Aufgaben, spielerische Komponenten, Ästhetik und phantasieanregende Darstellung;	2	1	0	-1	-2	Die Darstellungen sind wenig ansprechend, haben keinen Aufforderungscharakter, sind ästhetisch fragwürdig, übertrieben kindertümelnd oder lassen keinen Spielraum für die Phantasie der Nutzer;	3	6		
Differenzierte Informationsangebote bzw. Aufgaben (z.B. nach Schwierigkeit od. Abstraktionsniveau) und methodische Vielfalt	2	1	0	-1	-2	Keine Differenzierungsmöglichkeit und keine Variationen bei Informationsdarbietung bzw. Aufgabenstellung	2	-4		
Gute Orientierung durch begrenzten Umfang, klare Struktur, wenige Hyperlinks, konstante Steuerleiste mit standardisierten Buttons, Hilfe auf jeder Seite und jederzeit zugängliche Übersichtsseite mit direkter Verzweigungsmöglichkeit (einfache Navigation)	2	1	0	-1	-2	Unklarer (bzw. verdeckter) Programmaufbau, inhaltliche Unschärfe, fehlende oder zu allgemeine Hilfefunktion, uneinheitliche Steuerung mit unklaren Steuerzeichen, fehlende Direktzugriffe auf bestimmte Seiten oder Elemente, „Hyperlinkdschungel“	3	-3		
Lexikon / Glossar / Stichwort- oder Volltextsuche mit entsprechenden Verbindungen ins Programm	2	1	0	-1	-2	Keine Lexikonfunktion / fehlende Stichwort- oder Volltextsuche, Bedienung von Suchfunktionen mangelhaft	2	-4		
Möglichkeit, individuelle Dokumentationen der eigenen Arbeit zu erstellen und mit einfachen Mitteln zu gestalten, zu speichern und ggf. auszudrucken	2	1	0	-1	-2	Keine oder lediglich standardisierte inhaltliche Dokumentations- bzw. Druckfunktion (z.B. Ausdruck fertiger Lexikonseiten)	2	-4		
Das Programm regt zur Weiterarbeit mit anderen Mitteln an. Es stellt dazu Materialien, Aufgaben, Anleitungen oder Auswertungshilfen zur Verfügung.	2	1	0	-1	-2	Es sind keine Impulse für eine Arbeit „neben“ dem Computer vorhanden. Es werden gar z.B. Experimente simuliert, die konkret durchgeführt werden könnten.	2	-4		
Das Programm ist durch die Nutzer erweiterbar (es können z.B. weitere Infoseiten erstellt und eingebunden od. Hinweise und Links zu einzelnen Begriffen eingegeben werden)	2	1	0	-1	-2	Die Datenbestände sind nicht erweiterbar, es können weder zusätzliche Informationsbausteine, noch Hinweise auf andere Medien zum Thema eingegeben werden.	2	-4		
Individuelle Rückmeldung (Arbeitsbericht), Dokumentations- und Speichermöglichkeit des Arbeitsstandes und Möglichkeit, beim nächsten Programmstart dort anzuknüpfen	2	1	0	-1	-2	Keine Rückmeldung, keine Dokumentation oder Speichermöglichkeit des individuellen Arbeitsstandes	2	-4		
Altersangemessene, gegliederte, gut lesbare und im Umfang der Bildschirmpräsentation angepasste Texte mit Vorlesefunktion oder gesprochenen Erläuterungen	2	1	0	-1	-2	Keine Texte oder fachwissenschaftliche, einfach aus Printmedien übernommen, zu lang, schwer lesbar; keine inhaltsbezogene akustische Unterstützung	2	-2		
Den Inhalt illustrierende Zeichnungen bzw. Fotos (einheitlich, sachlogisch, ästhetisch)	2	1	0	-1	-2	Keine Abbildungen oder solche, die nicht zum besseren Verstehen der dargestellten Sachverhalte beitragen	2	-2		
Verständliche, deutliche, qualitativ hochwertige und einzelne Sachverhalte durch Bewegung genauer veranschaulichende Animationen oder Videos	2	1	0	-1	-2	Fehlende oder Animationen und Videos mit unklarem oder schwer verständlichem Inhalt ohne spezifische Aussagekraft bzw. von schlechter Qualität (Bild / Ton)	2	-4		
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0		
max. < > min. Punkte		+ 54	← 0 →			-54	Faktorendurchschnitt (12 Items) / Punktesumme:		2,3	-29
Ergebnis:					-29					

C. Unterrichtspraktische Qualität (Lernchancen durch Berücksichtigung von Bedingungen des Unterrichtsalltags)

Gütemerkmal	Ausprägung					Kontrast	Faktor	Punkte		
	++	+	+/-	-	--					
Transparenter Themenbezug, direkt erkennbare Lernhandlungen (Arbeitsmöglichkeiten) oder Hinweise darauf; didaktisch-methodische Kommentare im Begleitmaterial;	2	1	0	-1	-2	Arbeitsmöglichkeiten für unterrichtliche Verwendung nicht ersichtlich	3	-3		
Bescheidene Systemanforderungen / problemlose Installation (und Deinstallationsmöglichkeit) / wartungsarm und stabil (besonders auch die Multimedia-Elemente)	2	1	0	-1	-2	Für die verfügbare Ausstattung zu hohe Systemanforderungen (oder auch zu veraltete) / Installationsprobleme (z.B. durch nötige Zusatzprogramme o.ä.) / instabil / besondere Systemeinstellungen sind notwendig / ständige „Wartungsarbeiten“	2	4		
Direkter Programmeinstieg und ständige Ausstiegsmöglichkeit (ESC od. Ende-Button)	2	1	0	-1	-2	Überlange Intros ohne Themenbezug, fehlende oder unnötig erschwerte Ausstiegsmöglichkeiten	1	-2		
Möglichkeit, Hintergrundgeräusche / -musik, Animationen o.ä. zu steuern (z.B. Lautstärke) oder abzuschalten bzw. sinnvolle Grundeinstellungen festzulegen	2	1	0	-1	-2	Keine Einflussmöglichkeit auf Erscheinung oder Ablauf des Programms bzw. von Programmkomponenten wie Ton und Animation	1	-2		
Neben Informationsteilen auch konkrete Übungs- bzw. Arbeitsaufgaben im Programm bzw. entsprechendes Begleitmaterial od. Möglichkeit, Aufgaben zu generieren	2	1	0	-1	-2	Reine Informationsangebote ohne Bearbeitungshilfen und Lernaufgaben	3	-3		
Der Unterrichtspraxis entsprechend kurze Bearbeitungszeiten (sinnvolle Arbeitsmöglichkeiten in Phasen von ca. 15 Minuten)	2	1	0	-1	-2	Sinnvolle Arbeitsergebnisse erst nach Bearbeitungszeiten von 30-60 Minuten	3	-6		
Möglichkeit, individuellen Arbeitsstand und Arbeitsergebnisse für jede/n Schüler/in zu speichern (namentlich in Klassenstärke)	2	1	0	-1	-2	Keine individuelle Speichermöglichkeit für Arbeitsergebnisse (oder nur für einen Nutzer)	1	-2		
Ergänzendes Material wie Arbeitsblätter, Aufgabenkarten o.ä.; Hinweise auf passende traditionelle Unterrichtsmedien	2	1	0	-1	-2	Keine brauchbaren Zusatzmaterialien	2	-4		
Einsetzbar als offenes Lernangebot (Freiarbeit): hoher Lernanreiz, interessante Lernaufgaben, individualisierte Arbeitsmöglichkeiten, ergiebige und leicht zu erschließende Informationsquelle o.ä.	2	1	0	-1	-2	Als offenes Lernangebot ungeeignet, da keine Selbstlernaufgabe zu erkennen ist, Struktur und Lernmöglichkeiten für die selbständige Arbeit zu unklar bleiben bzw. keine Lernanreize geboten werden	2	4		
Einsetzbar für eine gezielt- strukturierte Unterrichtsarbeit: begrenzte Aufgabenstellung, Übungsmöglichkeit oder Ergebnisdokumentation ohne größeren Zusatzaufwand	2	1	0	-1	-2	In gebundenen Phasen kaum einzusetzen, da z.B. nur entdeckend-assoziativ und nicht zu einer konkret vorgegebenen Aufgabe sinnvoll und zielgerichtet gearbeitet werden kann.	3	6		
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0		
max. < > min. Punkte		+42	← 0 →			-42	Faktorendurchschnitt (10 Items) / Punktesumme:		2,1	-20
Ergebnis:							-20			

+

Gesamturteil

max. < > min. Punkte		+138	← 0 →			-138	Punktesumme:		-48	
Ergebnis:							-48			

Gemeinsamer abschließender Kommentar

Nachdem wir das Programm Oscar der Ballonfahrer „Abenteuer der Wiese“ getrennt von einander analysiert haben, war beiden ziemlich schnell klar, dass sich dieses Spiel nicht unbedingt für den Sachunterricht eignet. Zwar behandelt es Themen aus dem Arbeitsbereich vier, die alle fachlich korrekt und kindgerecht erklärt sind, jedoch fällt es schwer einzelne Themen, die den momentanen Unterrichtsstoff stützen würden herauszufiltern.

Ohne direkte Anleitung und Arbeitsblatt, dass die Kinder durch das Programm direkt auf ein bestimmtes Tier führt, lässt sich nicht erkennen, wann, wo, wie etwas z.B. über den Igel im Winter zu erfahren ist.

Ein klarer Nachteil für die unterrichtspraktische Qualität ist außerdem die fehlende Möglichkeit, den aktuellen Arbeitsstand und die Arbeitsergebnisse für alle Kinder zu speichern, zu dokumentieren oder zu kommentieren. Zur Speicherung stehen zu Beginn des Programms verschiedene Tiere zur Verfügung, die den persönlichen Stand speichern sollen, jedoch abgesehen davon, dass es nur sieben verschiedene Tiere zur Speicherung gibt, erkennt das Programm manche Arbeitsschritte nicht an und setzt den Spieler ärgerlicher Weise auf Anfang zurück. Darüber hinaus wandert das entsprechende Tier lediglich eine Spirale entlang, an der sich nicht erkennen lässt, wo genau im Spiel man sich befindet, bzw. was schon bearbeitet wurde.

Eine wirkliche Möglichkeit den individuellen Wissensstand nachzuvollziehen befindet sich im Zelt des Tierforschers. Er hat ein Plakat mit eigenartigen Zeichnungen und provokant falschen Informationen zu den sieben Tieren an der Wand hängen, welches erst von Oscar berichtigt wird, wenn das entsprechende Tier bearbeitet wurde.

Regelrecht nervig ist der Anfang des Spiels, der immer gleich verläuft, sehr langwierig ist und keine Möglichkeit bietet gestoppt zu werden. Die Kinder sind demnach gezwungen jeweils ein Intro von mehreren Minuten anzuhören, das lediglich die einzelnen Personen vorstellt. Auch hier ist nicht zu erkennen warum man vorher die Auswahlmöglichkeit eines, den persönlichen Arbeitsstand speichernden, Tieres geboten bekommt, wenn man doch jedes Mal ganz vorne beginnen muss. Sinnvoll wäre hier an der Stelle einzusteigen, an der das Spiel verlassen wurde.

Schön strukturiert ist der Aufbau des Spiels. Die gleichbleibende Menüleiste bietet jederzeit die Möglichkeit das Spiel zu verlassen, die Lautstärke zu regeln, die Sprache, die Jahreszeit oder den Standort zu wechseln, Hilfe anzufordern oder ein Spiel zu spielen. Außerdem hat man die Möglichkeit das „Wiesenbild“ und die einzelnen Tiere unabhängig voneinander in die vier Jahreszeiten zu versetzen. So sieht man entweder im Wiesenbild einen allgemeinen Vergleich, der sich ändernden Umwelt oder man bekommt zu den einzelnen Tieren detaillierte Einzelinformationen.

Ein weiterer Vorteil des Programms sind die Informationen an sich. Das Programm bietet eine schöne Balance zwischen kindgerechten Erklärungen und sachlichen fachlich korrekten Begriffen und Sachverhalten.

Insgesamt erscheint die Altersangabe nicht ganz angebracht. Einerseits werden Themen des dritten und vierten Schuljahres behandelt, andererseits erfolgt ausschließlich eine Sprachausgabe, was eher jüngeren Kindern entspricht. Auch die Spiele eignen sich eher für Kinder zwischen sechs und acht Jahren.

Betrachtet man die unterschiedlichen Analyseraster, so fallen in der Gesamtbewertung doch einige Unterschiede auf. Die unterrichtspraktische Qualität beispielsweise wurde von Frau Kirsch weitaus kritischer bewertet, als von Frau Wolter. Zudem ergeben sich hier durch die unterschiedlichen Faktorenpunkte schnell erhebliche Unterschiede.

Während Frau Kirsch die Notwendigkeit, bzw. den Nutzen für den Unterricht gar nicht finden konnte, war Frau Wolter, wenn auch nicht durchgehend, der Meinung, dass dieses Programm zwar kein klar definiertes Unterrichtsthema stützt, durchaus jedoch lehrenden Charakter im Bereich der sieben Tiere, deren Anpassung an die Jahreszeiten, und die Kräuter der Wiese hat. Als zusätzliches Lehrangebot und offenes Arbeitsmaterial fand sie dieses Programm für die Anfangsklassen geeignet.

Bei einem direkten Vergleich mussten wir außerdem feststellen, dass viele Punkte Interpretationssache waren. (Bsp. Analyse A Punkt 4) Während Frau Wolter durchaus das Gefühl hatte, dass es sich um einen klaren Wissenserwerb und zum Teil auch um gezielte Reproduktion von gerade erworbenem Wissen (Spiele) handelte, war Frau Kirsch anderer Meinung. Sie konnte den Spielen außer dem Spaßcharakter nicht viel Sinn abgewinnen und sah den gezielten Wissenserwerb durch das eher „zufällige Anklicken“ nicht gewährleistet.

Abschließend bleibt zu sagen, dass dieses Spiel über einige schöne Elemente und Informationen verfügt. Die Idee ein Spiel aus vier verschiedenen Perspektiven (Jahreszeitenwechsel) zu zeigen halten wir für sehr gelungen. Der Denkprozess wird hier auf eine Weise angeregt und in eine Richtung gelenkt, die nicht jedem Kind geläufig sein wird.

Für den privaten Bereich ist dieses Spiel durchaus empfehlenswert, für den Unterricht eher nicht.