

Analyse und Bewertung von Software für den Sachunterricht

Steckbrief

Titel:		<i>Verkehrserziehung! Eine CD zur Gestaltung des eigenen Schulwegs</i>						Erscheinungsjahr:									
Verlag:		<i>MEDIEN & Forum Information und Bildung</i>						Preis:									
								Kommentar									
Inhalt / Themen:		<i>Mit der CD kann das Umfeld der Schule, der Schulweg und das Wohnumfeld der Schüler am Rechner auf einfache Art nachgebildet werden.</i>						<p><i>Durch das Einführungsvideo versteht man schnell wie man die einzelnen Module nutzen kann. Die Auswahl an Häusern und Geschäften ist sehr begrenzt und entspricht nicht der natürlichen Vielfalt einer Stadt. Auch die Straßenauswahl ist zu gering. So gibt es keine Kurve bei der noch eine Straße abgeht.</i></p> <p><i>Sobald man auf dem Modul mit einem „Achtung“ ist, sagt eine Stimme die richtige Verhaltensregel. Allerdings finde ich die zu lang und veraltet.</i></p> <p><i>Das finde ich sehr gut, da man so die Verkehrssituation auch verändert z.B. Parken in zweiter Reihe.</i></p>									
Programmart:		Lexikon ()	Trainingsprog. / „Quiz“ ()	Edutainment / Spielgesch. ()	Lernprogramm / Lernumgebung ()	Simulation (x)	Werkzeug / Autorware (x)										
Arbeitsmöglichkeiten:		informieren ()	erarbeiten ()	üben / trainieren ()	dokumentieren ()	gestalten / konstruieren (x)	simulieren / auswerten (x)			kommunizieren ()							
Medienbausteine:		Text ()		Zeichnung / Grafik (x)		Foto ()				Sprache (x)		Musik ()		Animation (x)		Video ()	
Zielgruppe / Alter:																	
Systemvoraussetzungen:		Prozessor	RAM	Grafik	HD	CD-ROM	Sound			Drucker							
		<i>Pentium PC</i>	<i>32 MB</i>	<i>VGA Grafikkarte</i>		<i>CD-Romlaufwerk</i>	<i>Soundkarte</i>										
		Betriebssystem: <i>WIN95/98/ME/2000/XP/NT</i>			sonstige:												
Kurzbeschreibung:		<p><i>Mit Hilfe von folgenden Modulen: Straßen, Kurven, Kreuzungen, Privathäuser, Geschäfte, Ampeln, Verkehrsschilder, Autos, Fahrräder usw. kann man eine beliebige Verkehrssituation z.B. Schulweg nachbauen.</i></p> <p><i>Damit es echter wirkt, können beliebig viele Menschen und Autos hinein gesetzt werden. An vorher gebauten Verkehrssituationen kann man das richtige Verhalten üben. Und bekommt an gefährlichen Stellen, die durch ein „Achtung“ gekennzeichnet sind, ein paar „Achtungsregeln“ gesagt.</i></p>															

Inhalt / Themen

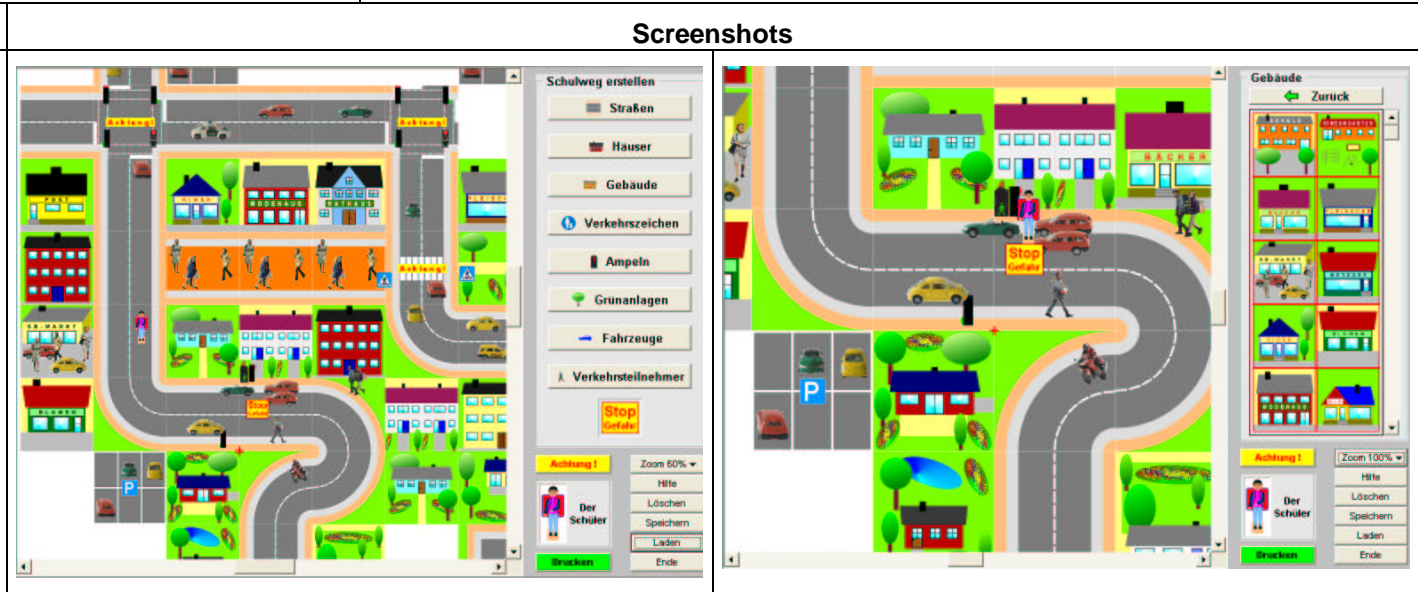
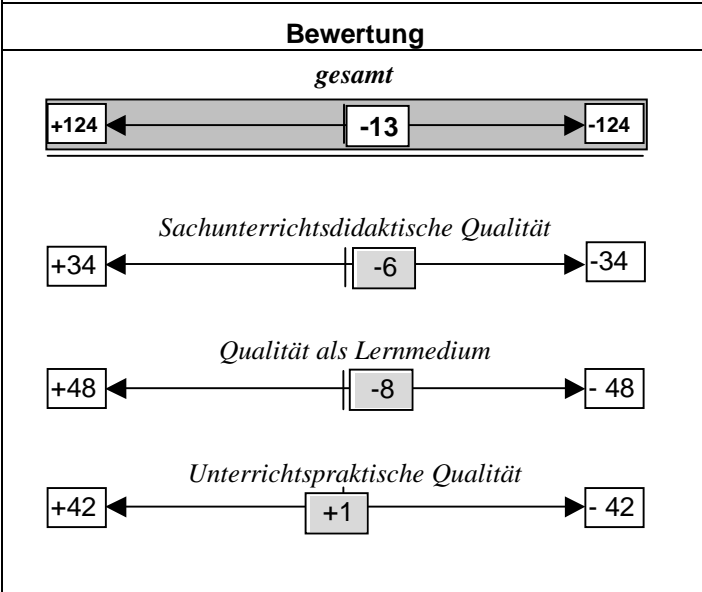
Gliederung und Inhalte			Kommentare
<i>Verhaltensregeln bei einem „Achtung“ Schild</i>	<i>Zebrastreifen</i>	<i>Vor dem Überqueren eines Fußgängerüberweges stehen bleiben. Und weit nach vorn den Arm ausstrecken. Schau zunächst nach links, dann nach rechts und wieder nach links. Nimm Blickkontakt mit dem Fahrer auf. Erst wenn alle Fahrzeuge angehalten haben geh zügig über die Straße. Laß den Arm weiterhin ausgestreckt und achte auf der anderen Seite auf die Radfahrer.</i>	
	<i>Ampeln</i>	<i>Bei Benutzung der Fußgängerampel bitte auf den Knopf drücken. Wenn das grüne Männchen erscheint trotzdem darauf achten, ob die Fahrzeuge auch tatsächlich angehalten haben. Dann zügig über die Straße gehen.</i>	
	<i>Überqueren der Straße</i>	<i>Wenn du die Fahrbahn überschreiten willst, trete vorsichtig an den Bürgersteig heran. BORDSTEIN IST HALTSTEIN! Schau zunächst nach links, dann nach rechts und wieder nach links. Wenn du dich überzeugt hast, dass kein Fahrzeug mehr kommt, gehe zügig über die Straße. Achte auf der anderen Seite bitte auf die Radfahrer.</i>	
	<i>Gelbes Achtung Schild in der Legende</i>	<i>Beim Weg zur Schule immer auf dem Fußweg bleiben. Achte hier besonders auf andere Verkehrsteilnehmer wie z.B. andere Kinder, Radfahrer, ältere Menschen Nimm auch ruhig einen kleineren Umweg in Kauf um sicher über die Straße zu kommen. Such dir hierzu den nächsten Fußgängerüberweg oder die Fußgängerampel.</i>	
	<i>Überquerungshilfe</i>	<i>Wenn du die Fahrbahn an einer Überquerungshilfe überschreiten willst, trete vorsichtig an den Bordstein heran. BORDSTEIN IST HALTSTEIN! Schaue zunächst nach links, dann nach rechts und wieder nach links. Hast du dich überzeugt, dass kein Fahrzeug mehr kommt, gehe zügig über die Straße bis zur Überquerungshilfe. Nach dem du dich wieder vergewissert hast, dass die Straße frei ist. Kannst du über die zweite Straßenhälfte gehen. Achte auf der anderen Seite auf die Radfahrer.</i>	

	<i>Straßenbahnhaltestelle</i>	<i>Willst du zur Straßenbahnhaltestelle gelangen, trete vorsichtig an den Bürgersteig heran. BORDSTEIN IST HALTSTEIN! Schau zunächst nach links, dann nach rechts und wieder nach links. Wenn du dich überzeugt hast, dass kein Fahrzeug mehr kommt, gehe zügig über die Straße bis zur Haltestelle.</i>	
	<i>Bahnübergang</i>	<i>Ist bei Bahnübergängen ein Tonsignal zu hören, sofort vor dem Bahnübergang stehen bleiben. Achte auf die Schranken und bleibe davor stehen. Erst wenn der Weg wieder freigegeben wird, kannst du weitergehen. Aber trotzdem noch mal nach beiden Seiten gucken, ob auch wirklich kein Zug mehr kommt.</i>	

Fachbezüge / Lernbereiche / Aspekte		Lehrplanbezüge
<i>Geographie</i>	<i>Städte, Straßen und Landschaften nachbauen</i>	<i>Bildungsplan Klasse2: 9. Verkehrswege: Die Schüler/Innen können auf der Basis einer umfassenden Bewegungs- und Wahrnehmungsschulung selbstständig als Fußgänger und als Mitfahrer am Straßenverkehr teilnehmen und dabei Verkehrsregeln und -zeichen beachten</i>
<i>Verkehr</i>	<i>Situationen im Straßenverkehr üben.</i>	

Zusammenfassung

Stärken (+)	Schwächen (-)
<p>+ einfache Bedienung + individuelle Gestaltung des Weges und der Gefahren</p>	<p>- als Simulationssoftware zum Üben von Gefahrensituationen nicht geeignet, da es zu einfach gemacht wurde - zu wenig Module zum bauen, es ist eher für den ländlichen Raum geeignet - nicht so ansprechend, keine Musik, keine Begleitung bei Hilfen - einseitig - keine Inhaltsvermittlung, Verhalten im Straßenverkehr - keine gespeicherten Gefahrensituationen, viel Zeit wird benötigt, um alles selber zu erstellen</p>



Abschließender Kommentar

Das Programm eignet sich, um Verkehrswege zu gestalten.

Für den Einsatz in einer offenen Unterrichtssituation halte ich das Programm für ungeeignet, da der Lehrer nicht nachvollziehen kann, was die Schüler gemacht, womit sie sich beschäftigt haben. Und das Programm zu wenig Freiraum bietet.

Das Programm eignet sich, zur Schulung der Wahrnehmung. Indem die Kinder die Verkehrszeichen, die sie auf dem Weg zur Schule sehen, in ihrem individuellen Schulweg platzieren. Allerdings ist hier die Frage, ob man dazu unbedingt ein Computerprogramm braucht!

Einzelbewertung

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

Nr	Gütemerkmal	Ausprägung					Kontrast	Faktor	Punkte
		++	+	+/-	-	--			
1	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	0
2	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.	2	2
3	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.	1	1
4	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 Ausdrucksmögl. 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	-2
5	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)	3	-3
6	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.	2	-4
7	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.	1	-1
8	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	2
9	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.	1	-1

Sonderpunkte oder Sonderabzug für:

max. <> min. Punkte	+ 34	←	0	→	-34	Faktorendurchschnitt (9 Items) / Punktesumme:	1,8	-6
Ergebnis:								

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

Nr	Gütemerkmal	Ausprägung					Kontrast	Faktor	Punkte
		++	+	+/-	-	--			
1	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	2	-2
2	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;	2	-4
3	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	3	-3
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“	2	2
5	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	1	-2
6	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
7	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.	1	-2
8	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.	1	-2
9	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	2
10	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	3	0
11	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
12	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)	3	-3

Sonderpunkte oder Sonderabzug für:										
max. <> min. Punkte		+ 48	←			0	→			-48
Faktorendurchschnitt (12 Items) / Punktesumme:		2,0		-8						

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

Nr	Gütemerkmal	Ausprägung					Kontrast	Faktor	Punkte
		++	+	+/-	-	--			
1	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	2	2
2	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“	1	1
3	Direkter Programmeinstieg und ständige Ausstiegsmöglichkeit (ESC od. Ende-Button)	2	1	0	-1	-2	Überlange Intros ohne Themenbezug, fehlende oder unnötig erschwerte Ausstiegsmöglichkeiten	2	4
4	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	2	0
5	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
6	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	2	0
7	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)	2	4
8	Ergänzendes Material wie Arbeitsblätter, Aufgabenkarten o.ä.; Hinweise auf passende traditionelle Unterrichtsmedien	2	1	0	-1	-2	Keine brauchbaren Zusatzmaterialien	3	-3
9	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	-2
10	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.	2	-2

Sonderpunkte oder Sonderabzug für:

max. <> min. Punkte	+ 42	←	0	→	-42	Faktorendurchschnitt (10 Items) / Punktesumme:	1,9	1
Ergebnis:								

Gesamturteil

max. <> min. Punkte	+124	←	0	→	- 124	Punktesumme:	-13
Ergebnis:							

Für den Unterricht