

Analyse und Bewertung von Software für den Sachunterricht

Steckbrief

Titel:		Wiesenblumen						Erscheinungsjahr:		
Verlag:		AR-Medienproduktion						Preis:		
								Kommentar		
Inhalt / Themen:		<p><i>Dieses Programm versucht den Kindern eine überschaubare Zahl von Wiesenblumen zu vermitteln. Zunächst können sie sich, durch kurze Texte und Fotos, Wissen aneignen, welches sie anschließend durch ein Angebot von Übungen, Quiz-Aufgaben oder Spiele testen bzw. verfestigen können.</i></p>						<p><i>Es wird größtenteils das vermittelt, was man durch den Titel erwartet. Es ist kindgemäss, strukturiert und übersichtlich aufgebaut. Die Erarbeitungshilfen sind eindeutig. Die Aufgaben sind klar formuliert und dadurch selbstständig durchführbar. Es fehlen jedoch wichtige Funktionen, wie z.B. das dokumentieren/ konstruieren oder das sich selbst erarbeiten von Sachverhalten.</i></p>		
Programmart:		Lexikon (X)	Trainingsprog. / „Quiz“ (X)	Edutainment / Spielgesch. ()	Lernprogramm Lernumgebung ()	Simulation ()	Werkzeug / Autorware ()	(*)		
Arbeitsmöglichkeiten:		informieren (X)	erarbeiten ()	üben / trainieren (X)	dokumentieren ()	gestalten / konstruieren ()	simulieren / auswerten ()	kommunizieren ()		
Medienbausteine:		Text (X) Zeichnung / Grafik (X)		Foto (X)	Sprache ()	Musik ()	Animation ()	Video ()		
Zielgruppe / Alter:		Ab 8 Jahren (bin mir aber nicht mehr 100% sicher!)						Das Alter ist angegeben.		
Systemvoraussetzungen:		Prozessor	RAM	Grafik	HD	CD-ROM	Sound	Drucker	Zu den Systemvoraussetzungen kann ich leider nichts sagen.	
		Betriebssystem:			sonstige:					

<p>Kurzbeschreibung:</p>	<p><i>Wie der Titelname des Programms schon sagt, sollen Wiesenblumen kennen gelernt werden.</i></p> <p><i>Beim Starten des Programms wird man schnell und einfach zur Menü-Seite geführt, die sehr überschaubar eingerichtet ist. Sie lässt, durch sieben große, gelbe Schaltflächen, auf einen Blick erkennen, was das Programm alles zu bieten hat:</i></p> <p><i>1) Kennenlernen von 10 Wiesenblumen 2) Übung 3) Quiz 4) Wiesengeschichte 5) Weitere 10 Wiesenblumen zum Erlernen 6) Ende 7) Memory-Spiel</i></p> <p><i>Auf die einzelnen Nummern werde ich bei der genaueren Beschreibung des Programms ausführlich eingehen.</i></p> <p><i>Diese dargelegte Reihenfolge wird empfohlen, ist aber nicht verpflichtend. Es besteht freie Wahlmöglichkeit. Meiner Ansicht nach ist diese Reihenfolge sehr sinnvoll und logisch, abgesehen von Nummer 6 und 7, die eher vertauscht werden sollten.</i></p> <p><i>Das gesamte Programm hindurch wird man von einer witzigen Zeichenfigur, dem Wurzi-Zwerg, geleitet, der in schriftlicher Form kurze, aber sehr genaue und einfach verständliche Anweisungen, Hinweise und Kommentare gibt. Es ist kein Sprecher und auch keine Musik vorhanden.</i></p> <p><i>Was ich aber dafür für sehr positiv erachte, sind die Fotos. Der Informationsteil wird zum Beispiel durch Fotos veranschaulicht dargestellt. Zu jeder Blume werden zwei Bilder gezeigt, einmal aus der Ferne und dann eine Nahaufnahme, so dass der Schüler die gelernte Blume auch in der freien Natur erkennen kann und sich die Informationen besser einprägen.</i></p> <p><i>Die Steuerleiste ist nicht zu übersehen und auch einfach zu verstehen, da die gelben Schaltflächen genau beschriftet sind. Sie wird auch nicht ständig verändert, auf jeder Seite findet man eine Schaltfläche, die zurück zum Menü führt und eine dem Schüler die nächste Seite aufzeigt. Es ist sowohl ein schneller Ein-, als auch Ausstieg gegeben.</i></p>	<p><i>Teilweise habe ich in der Programmbeschreibung schon meine Kommentare einfließen lassen.</i></p> <p><i>Im folgenden Abschnitt werde ich dies ausführlicher kommentieren.</i></p>
---------------------------------	--	--

() Kommentar: Das Lexikon ist gut strukturiert und übersichtlich. Die Informationen werden in einer Kombination von kurzem, einfachem Text und passenden Fotos, auf eine gut verständliche Weise, vermittelt .*

Das „Quiz“ ist ebenfalls leicht zu verstehen und eine gute Art, das gerade Erlernte anzuwenden und dadurch zu überprüfen. Es ist interessant und spannend aufgebaut. Darauf werde ich später beim Inhalt nochmals genauer eingehen.

Bei den Übungsaufgaben ist die Aufgabenstellung auch sehr klar formuliert, so dass die Kinder diese Aufgaben selbstständig behandeln können. Bei diesen Übungen sind sie nicht stark gefordert. Der PC führt das Passende zusammen. Es ist mehr ein erneutes Aufzeigen des Erlernten als ein selbst erarbeiten. Der Informationsteil ist dagegen sehr gut. Die Schüler werden nicht von Informationen überhäuft. Es ist eine überschaubare Menge von Wiesenblumen. Die Informationen zu jeder Blume sind auf das wichtigste reduziert und werden durch schöne Fotos verdeutlicht.

Die kurzen Texte sind gut verständlich und vermitteln Informationen in angemessenen Masse.

Diese werden durch Fotos (Nah- und Fernaufnahmen) veranschaulicht.

Der gezeichnete Wiesenzwerg „Wurzi“, der einen durch das gesamte Programm führt ,lockert das ganze ein bisschen auf und soll motivieren. Hautsächlich besteht seine Funktion aber darin, Anleitungen zu geben.

Inhalt / Themen

Gliederung und Inhalte		Kommentare
<i>Einleitung</i>	<i>Die Überschrift „Wiesenblumen“ wird durch ein passendes Foto veranschaulicht. Daneben ist ein gezeichnetes Männchen, der Wiesenzwerg „Wurzi“, zu erkennen. Dieser stellt sich zunächst vor und gibt dann nähere Anweisungen zum Programmstart.</i>	<i>Diese Menüseite ist sehr überschaubar und deutlich aufgebaut, man kann auf den ersten Blick erkennen, was das Programm bietet.</i>
<i>Menü</i>	<i>Links ist wieder der Wiesenzwerg „Wurzi“ zu erkennen, der weitere Bedienungsanweisungen und Ratschläge gibt, die zu einem Text in einer Sprechblase zusammengefasst sind. Auf der anderen Hälfte dieser Menü Seite ist ein Foto mit Wiesenblumen abgebildet, welches von sieben gelb nummerierten Schaltflächen umrahmt ist: 1. Wiesenblumen 2. Üben 3. Quiz 4. Wiesengeschichte 5. weitere Blumen 6. Ende 7. Blumen- Memory Dadurch wird zugleich aufgezeigt, welche Reihenfolge empfehlenswert ist. Es besteht jedoch keine Pflicht sich daran zu halten, man hat freie Wahlmöglichkeiten.</i>	<i>Ebenfalls ist die Wahlmöglichkeit der verschiedenen Bereiche sowohl für den Schüler als auch für den Lehrer ein großer Vorteil, da bei Zeitmangel die Aufgabengebiete gezielt ausgewählt werden können. Die empfohlene Durchführung der vorhandenen Bereiche erscheint mir auch sehr logisch/sinnvoll, außer dass die Nummer sechs und sieben meiner Ansicht nach vertaucht gehört.</i>
<i>1. Informations- teil</i>	<i>Es werden zunächst 10 Wiesenblumen namentlich aufgeführt. Wenn man eines davon anklickt, erhält man einen kurzen, überschaubaren Text, der durch je zwei Fotos (Aufnahme aus der Ferne und eine Nahaufnahme) verdeutlicht wird. Diese überschaubaren 10 Wiesenblumen kann man sowohl nach der Reihe als auch durcheinander, nach Lust und Laune, anklicken, d.h. es wird eine Reihenfolge der zu erlernenden Blumen aufgezeigt, die jedoch jederzeit nach freier Wahl verändert werden kann. Die Schüler werden in keinster Weise von Informationen überschüttet. Nicht nur die Anzahl der 10 Wiesenblumen ist angemessen, sondern auch die Informationstexte zu der jeweiligen Wiesenblume, die aus ein bis zwei Sätzen bestehen, sich auf das wichtigste beschränken und somit gut und schnell einpräglich sind. Entweder es wird der Standort, die Blütezeit, Art der Verbreitung, Entstehung des Namens oder bestimmte äußere Merkmale einer Wiesenblume geschildert. Dabei unterstützt der Wiesenzwerg Wurzi den Lernvorgang, indem er durch Fragen oder Verweise den Blick des Schülers auf das wichtigste lenkt. Ebenfalls gibt der Wiesen-Zwerg Wurzi auf jeder Seite Hilfen und genaue/klare Anleitungen, die in Form eines kurzen Textes in einer Sprechblase zu erkennen sind.</i>	<i>Das Informationsteil ist sehr gut strukturiert. Weitere positive Auffälligkeiten meiner Ansicht nach: Ausreichende Anzahl an Wiesenblumen und jeweils kurze, auf das wichtigste reduzierte Texte → keine Überflutung von Infos → gut einpräglich (durch passende Bilder) → motivierend Den Wiesenzwerg Wurzi sehe ich besonders in diesem Bereich als sehr wichtig an.</i>

<p>2. Übung</p>	<p><i>Nun kann man zum Erlernten eine Übung machen. Es sind zunächst fünf Wiesenblumen-Fotos und fünf Blumennamen zu sehen. Wenn man einen Namen anklickt, springt ein Heuhüpfer auf die entsprechende Blume und liefert zusätzlich in ein-zwei Wörtern ein wichtiges Merkmal dieser Blume. Die Schüler müssen sich dabei nichts selbst erarbeiten, da der PC die Lösung vorgibt, ihnen wird lediglich nochmals das Erlernte in einer anderen Form vor Augen geführt, so dass sie es schließlich beim anschließenden Quizteil können</i></p>	<p><i>Zu Beginn empfand ich diesen Übungteil für ziemlich dumm, in einer gewissen Weise für sinnlos an, da die Aufgabe des Schüler nur im anklicken eines beliebigen Feldes besteht. Doch desto öfters ich das Programm durcharbeitete, desto mehr änderte sich meine Meinung. Mittlerweile denke ich, dass es eigentlich ganz sinnvoll ist, die vorher erfahrenen Informationen noch mal, auf eine andere Weise, vor Augen geführt zu bekommen, so prägt es sich einfach besser ein.</i></p>
<p>3. Quiz</p>	<p><i>In diesem dritten Teil, dem Quiz, kann man nun beweisen, dass man die 10 Wiesenblumen nun kennt. Zu Beginn fordert der Wiesenzwerg Wurzi einen auf sich einen Block und Stift zu holen, was einen neugierig werden lässt und die Spannung auf das bevorstehende Quiz steigert. Klickt man auf die gelbe Schaltfläche „Beginnen“, erscheinen zunächst vier Blumen. Unter jedem dieser vier Fotos befinden sich drei Blumennamen, diese sind jeweils mit einem Buchstaben am Rand der Schaltfläche gekennzeichnet. Die Aufgabe besteht darin, den passenden Namen zum Bild zu finden und sich dann den dahinter befindlichen Buchstaben zu notieren. Man kann alle Schaltflächen anklicken, bis das Wort richtig erscheint, somit kommt man schnell vorwärts und erreicht beim ersten Mal auch auf jedenfall das Lösungswort. Das Quiz ist vier Seiten lang, auf jeder Seite befinden sich vier Fotos, wobei es zum Schluss eine kleine Änderung gibt: Nun werden keine Bilder aufgezeigt, sonder vier Fragen mit drei Lösungsmöglichkeiten. Diese Fragen sind aber auch, trotz fehlendem Bild, nicht sehr schwer, da sie sich auf die ersten beiden Teile (Infoteil und Übung) beziehen. Auf der letzten Seite des Quizes kann man die Lösung erfragen, indem man auf die gelbe Schaltfläche „Lösung“ klickt. Es erscheint das Wort „Schlüsselblume“ mit einem passenden Foto dazu. Schon hat man wieder eine neue Wiesenblume gelernt. Natürlich wird man auch gelobt: „Gut gemacht“ steht in großer, roter Schrift daneben.</i></p>	<p><i>Die Idee mit dem Block und dem Stift fand ich gut. Es hat mich neugierig gemacht und schlussendlich auch motiviert/angespornt, da man ja unbedingt die Lösung wissen will. Das Quiz ist sehr gut auf den Informationsteil abgestimmt, d.h. es wird lediglich das abgefragt, was man zuvor erlernt hat.</i></p>

4. Wiesen- geschichte	<p><i>In diesem Teil soll der Schüler durch ein Lesestück einige Tiere der Wiese kennenlernen. Sie werden zunächst dazu aufgefordert die Geschichte zu lesen und das jeweils beschriebene Tier in dem daneben aufgezeigtem, gemalten Wiesenbild suchen und anklicken. Führt man dies so durch, kann man beobachten wie sich das Tier für kurze Zeit bewegt.</i></p> <p><i>Ein Beispiel:</i> <i>Im Text steht über den Frosch: „Am Boden hüpfte der Frosch.“ (Zeile 1)</i> <i>Im nicht gerade naturgetreuen, gemalten Bild kann man ihn auf dem Boden finden. Klickt man ihn nun an, so bewegt er sich, er geht von einer zur anderen Seite und kehrt schlussendlich wieder an seine Startposition zurück.</i> <i>Insgesamt kann man diesen Vorgang mit sechs verschiedenen Tieren durchführen : Frosch, Schnecke, Grille, Marienkäfer, Schmetterling und Hummel.</i></p>	<p><i>Der Titel „Wiesengeschichte“ hörte sich für mich zunächst sehr spannend an. Ich öffnete es ohne jegliche Vorstellungen Wünsche zu haben, trotzdem war ich schlussendlich enttäuscht. Es wird keine richtige Geschichte erzählt, sondern lediglich die Fortbewegung oder Tätigkeit von sechs Tieren in je einem Satz dargestellt. Auch das anklicken der Tiere finde ich nicht gerade sehr lehrreich. Meiner Ansicht nach hätte dieser Teil aus dem Programm heraus gelassen werden können.</i></p>
5. Weitere Wiesenblumen	<p><i>Wenn man nun noch Zeit und Lust hat, kann man weitere 10 Wiesenblumen kennenlernen. Dies läuft nun wieder genau wie in dem Informationsteil ab. (siehe Nummer 1).</i> <i>Jedoch ist hier ein Quiz mit enthalten und wird nicht als eigenständige Nummer aufgeführt. Beim diesem Quiz sind angefangene Sätze gegeben, zu denen man je drei Fortsetzungen zur Auswahl hat.</i> <i>Die Aufgabe besteht wieder darin die richtige Schaltfläche anzuklicken. Man kann alle drei anklicken, es passiert nur bei der passenden Antwort etwas: Man erhält ein Teil eines Bildes! Spannung! Was entsteht da für ein Bild?</i> <i>Schlussendlich erscheint ein riesiger Heuhüpfer.</i></p>	<p><i>Den Verweis, das Erlernte nun auf der richtigen Wiese zu prüfen, fand ich sehr gut.</i></p>
6. Ende	<p><i>Klickt man auf diese Schaltfläche, so kann man das Programm beenden.</i> <i>Bevor das Programm entgültig beendet wird, erscheint noch mal ein kurzer Text vom Wiesenzwerg Wurzi, der einem unter anderem empfiehlt nun in die freie Natur, auf die richtige Wiese zu gehen.</i></p>	
7. Spiel	<p><i>Dieses Blumen-Memory-Spiel ist für zwei Personen gedacht und funktioniert ähnlich wie Memory: zwei Fotos anklicken, d.h. aufdecken und schauen, ob man zwei gleiche Blumen gefunden hat, wenn ja, muss man noch den passenden Namen dazu finden, ansonsten ist der andere Spieler dran. Es gibt sechs Memory-Spiele. Die Voraussetzung dafür sind die ersten 10 Wiesenblumen, lediglich beim letzten Spiel muss man alle 20 Blumen können.</i></p>	<p><i>Dieses Spiel wäre nicht unbedingt notwendig gewesen. Es ist aber in gewisser Weise ganz praktisch:</i> <i>Die Schüler, die schneller fertig sind als andere, können sich dann noch die restliche Zeit mit dem Memory vergnügen.</i></p>

Fachbezüge / Lernbereiche / Aspekte		Lehrplanbezüge
<i>Heimat- und Sachunterricht</i>	<p><i>Dieses Programm kann im Heimat- und Sachunterricht, im Lernbereich „Pflanzen und Tiere“ eingesetzt werden.</i></p> <p><i>Dieser Lernbereich wird in allen vier Schuljahren thematisiert.</i></p> <p><i>Am sinnvollsten wäre der Einsatz dieses Programms beim Thema Pflanzen und Tiere auf der Wiese. Man könnte es zur Einführung in das Thema nehmen, bevor man mit den Schülern die reale Natur beobachten geht. Ebenfalls kann es aber auch zur Auffrischung oder zur Verfestigung des Stoffes ganz gut eingesetzt werden.</i></p>	<p><i>Arbeitsbereich 4: Pflanzen und Tiere</i></p> <p><i>Klasse 1/ 2 : Seite 78</i></p> <p><i>Klasse 3 : Seite 140</i></p> <p><i>Klasse 4 : Seite 198</i></p> <p><i>Literatur:</i></p> <p><i>Bildungsplan für die Grundschule. Kultus und Unterricht. Amtsblatt des Ministeriums für Kultus und Sport Baden-Württemberg. Neckar-Verlag: Stuttgart, Lehrplanheft 1994.</i></p>

Zusammenfassung

Stärken (+)	Schwächen (-)
<ul style="list-style-type: none"> + Übersichtliche Steuerleiste → für jedermann verständlich + Klar formulierte Aufgabenstellungen → selbstständiges Arbeiten + Kurze, kindgemäss sachliche Texte → begrenzte, überschaubare Informationen, die man sich merken kann + Ansprechende, reale Bilder in Verbindung mit kurzem Text → höhere Lernerfolge + Logischer Aufbau/ Strukturierte Lernwege, die in einer bestimmten, sinnvollen Reihenfolge empfohlen werden: Kennenlernen von 10 Wiesenblumen → Üben → Quiz → Wiesengeschichte → Kennenlernen weiterer Blumen → Blumen –Memory → End Diese Reihenfolge ist jedoch nicht verpflichtend si ,d.h. es sind Selbstbestimmungsmöglichkeiten vorhanden. + Es gibt neben Informationsangeboten auch Lernaufgaben. + Das Programm unterstützt die Auseinandersetzung mit dem Sachverhalt „Wiesenblumen“. Es kann sowohl vor, als auch nach einer „Entdeckungsreise“ in der wirklichen Natur verwendet werden. + Die Bearbeitungszeit kann man nach belieben verkürzen, indem man sich auf bestimmte Aufgabenbereiche beschränkt, die auf der Menü-Seite übersichtlich aufgeführt sind + Möglichkeit jederzeit zum Menü zurück zu gehen + Schnelle Einstiegs- und Ausstiegsmöglichkeit + Anschauliche, übersichtliche Darstellung, nicht überladen 	<ul style="list-style-type: none"> - kein Sprecher oder motivierende Musik - Die Wiesengeschichte ist überflüssig. Die Lernziele dabei sind fragwürdig, da sich die angeklickten Tiere lediglich bewegen und keine Geschichte erzählt wird. - Der Übungteil wird zum größten Teil vom PC ausgeführt → kein selbst erarbeiten, sondern nur ein erneutes aufzeigen der Informationen - Bei den nummerierten Lernwegen steht an sechster Stelle „Ende“ und an letzter Stelle „Blumen-Memory“ → Unlogisch - Keine Speicher- und Druckmöglichkeiten → keine Ergebnissicherung möglich, d.h. ein Schüler muss jedes mal von vorne beginnen. - Lernmöglichkeiten sind auf informieren und üben beschränkt → die Kinder haben keine Gestaltungs- und Dokumentationsmöglichkeiten, daneben fehlt auch zusätzliches Arbeitsmaterial - es gibt keine differenzierte Arbeitstechniken, wie z.B. erzählen, vortragen/zuhören, zuschauen. Es beschränkt sich auf lesen und üben.

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 style="text-align: center;"><i>Positiv:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>schlicht, d.h. nicht zu viel „geschnörkel“ → übersichtlich → das Wichtige steht im Vordergrund</i> - <i>nicht zu viel auf einer Seite (nicht zu viel Hyperlinks) → man kann auf eine Blick alles erkennen und muss nicht noch nach Steuerleisten und der gleichen suchen.</i> - <i>gute Größe der Schrift und der Bilder → klar und deutlich zu erkennen → man kann nichts übersehen</i> - <i>Die Anweisungen und Tips vom Wiesenzweig Wurzi sind sowohl farblich als auch durch die gezeichnete Sprechblase vom Arbeitsteil deutlich zu unterscheiden, so weiß man gleich, was man zu erst lesen sollte.</i> - <i>Dieses Design zieht sich das ganze Programm hindurch, so dass man sich nicht bei jedem Bereich neu einarbeiten muss</i> - <i>schöne, deutlich Fotos (Aufnahmen aus der Ferne und Nahaufnahmen) → man kann sich die Informationen besser einprägen und kann die Blumen auch in der Natur wiederfinden</i> 	<p style="text-align: center;"><i>Negativ:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>fehlt der „Fun“- Faktor für die Kinder, d.h. es fehlt an akustischen Reizen, an Animation, Musik und Film → zu wenig motivierend</i>
Abschließender Kommentar		
<p>Der hier vorliegende Programmaufbau enthält sowohl positive als auch negative Bereiche.</p> <p>Aspekt Kindorientierung: Die Darstellungen/ Fotos sind realistisch und auch kindgemäß. Sie verdeutlichen einen Sachverhalten und machen ihn einprägsamer. Es besteht eine inhaltliche Einheit und Klarheit. Besonders durch die ästhetischen Fotos werden Bezüge zur Alltagswelt hergestellt. Sowohl die Anweisungen und Erklärungen des Wiesenzwerges Wurzi, als auch die Informationen werden je in einem kurzen, altersangemessenem und verständlichem Text dargestellt.</p> <p>Aspekt Sachorientierung: Die Sachverhalte und die lernende Auseinandersetzung stehen im Vordergrund dieses Programms. Die Darstellung der Inhalte ist fachlich korrekt und auf keinen Fall klischeehaft. Dadurch sind sie alltagsbezogen. Sie sind bedeutsam für die Gegenwart oder Zukunft, da die Schüler, durch die realen Blumen-Fotos, die Möglichkeit bekommen diese wieder in der Natur entdecken zu können. Durch die vorhandene Menü-Seite erfährt die klar vorgesehene Struktur des Programms : informieren und üben , d.h. die Schwerpunkte liegen im Informations- und Quizteil, die logisch aufgebaut und aufeinander abgestimmt sind. Der Schüler besitzt die Wahlmöglichkeit bei den vorhandenen Aufgaben und kann eine Übung auch beliebig oft wiederholen. Jedoch mangelt es dem Programm an Inhalten und Aktivitäten, so werden die Entscheidungen des Lernenden hinsichtlich dieser zwei Gesichtspunkte eingeschränkt. Inhaltlich werden auf einige Wiesenblumen eingegangen, wobei es sich auf das Wichtigste beschränkt und somit keine größeren Zusammenhänge oder Prinzipien verdeutlicht werden.</p> <p>Aspekt Methode: Die Methodenvielfalt beschränkt sich auf eine Art Lexikon und ein Trainingsprogramm „Quiz“, dabei fehlt der wichtige Bereich des Selbsterarbeiten. Methoden der Informationsgewinnung und Informationsverarbeitung, sowie Speicher- und Dokumentationsmöglichkeiten fehlen. Durch diesen Mangel kann man hier nicht von einem Lernprogramm sprechen. Es wird alles sehr genau erklärt und vorgegeben, d.h. es gibt keine offenen Elemente und auch die Kreativität eines Schülers wird in keinsten Weise gefördert. Jedoch enthält das Programm eine sehr gute Strukturhilfe. Der Wiesenzweig Wurzi formuliert das gesamte Programm hindurch sehr klare und einfache Aufgaben und lässt neben Bemerkungen auch immer wieder Fragen mit einfließen, die die Schüler auf die wichtigsten Merk mal einer Blume aufmerksam machen sollen.</p>		

Aspekt Zieldimension: Das Ziel dieses Programms ist es, den Schülern neue Begriffe und auch Wissen zum Thema „Wiesenblumen“ zu vermitteln. Dies beschränkt sich auf die Methode informieren und üben. Die Aspekte Kritik- und Handlungsfähigkeit, Vielperspektivität, Toleranz und Verantwortung werden dabei nicht geschult. Die Schüler werden in diesem Programm nicht zum nachdenken angeregt, auch vernetztes Denken über Fachgrenzen ist nicht als Ziel erkennbar.

Ein weiteres wichtiges Ziel für den Medieneinsatz ist die Kenntnis unterschiedlicher Medienangebote und nichtmedialer Möglichkeiten. Den Schülern sollte ebenfalls die Möglichkeit gegeben werden sich mit verschiedenen Bereichen, wie z.B. Unterhaltung, Information, Problemlösung und Bildung oder auch Kommunikation, auseinanderzusetzen und dann schließlich bewusst einen davon auszuwählen und auch auszuwerten. Diese Möglichkeit erhalten sie durch das Programm nicht.

Meiner Meinung nach ist es ein sehr großes Defizit des Programms, dass es keine Dokumentations-, Speicher- und Druckmöglichkeiten hat. Den Schülern sollte die Chance geboten werden, ihre Medienerlebnisse in Form von Zeichnungen, Dokumentationen, Collagen oder Spielen zu verarbeiten. Eine weitere Möglichkeit der Verarbeitung bietet die Gesprächsrunde, die natürlich auch bei diesem Programm durchführbar und auch sinnvoll wäre, so dass sich die Schüler der Medien bewusst werden und ihre Ursachen und Wirkungsweisen begreifen, d.h. die Schüler sollen den Unterschied zwischen der fiktiven Medienwelt und der Realität erkennen.

Durch die eingeschränkten Methoden des Programms wird dem Schüler ein weiteres wichtiges Ziel, die persönlichen Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten zu schulen, versagt.

Aspekt Handlungskompetenz: Wie schon im vorhergehenden Punkt erwähnt sind die Handlungsmöglichkeiten der Schüler in diesem Programm auf informieren und üben beschränkt. Dabei werden keine besonderen Fähigkeiten oder spezielles Vorwissen gefordert.

Ebenfalls enthält das Programm kein Abstraktionsniveau.

Abschließend kann man sagen, dass dieses Programm die Handlungskompetenzen der Schüler nicht unbedingt erweitert. Die aufgezeigten Sachverhalte könnten auch durch ein Arbeitsblatt erlernt werden und in der Natur aufgesucht und untersucht werden. Das Programm kann die Auseinandersetzung mit dem Sachverhalt „Wiesenblumen“ vorbereiten und reduziert das komplexe Thema. Jedoch ist es durch die fehlenden Dokumentations-, Speicher- und Druckmöglichkeiten nicht als Lernprogramm zu benennen und deswegen nicht als nötige Unterrichtseinheit zu erklären.

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	6	
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.	3	6	
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)	3	3	
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)	1	1	
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	-3	
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	2	
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	4	
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	0	
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0	
max. <> min. Punkte		+ 42	← 0 →		-42	Faktorendurchschnitt (9 Items) / Punktesumme:		2,3	25
Ergebnis:			+25						

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	-6			
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	-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	2	2			
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, „Hyperlinkschunegel“	3	6			
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)	3	-6			
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.	3	-6			
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.	3	-6			
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	3	-6			
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	3			
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	3	6			
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:								0			
max. < > min. Punkte		+ 68	←		0	→		-68	Faktorendurchschnitt (12 Items) / Punktesumme:	2,8	-23
Ergebnis:							-23				

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“	3	6
Direkter Programmeinstieg und ständige Ausstiegsmöglichkeit (ESC od. Ende-Button)	2	1	0	-1	-2	Überlange Intros ohne Themenbezug, fehlende oder unnötig erschwerte Ausstiegsmöglichkeiten	3	6
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	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	0
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)	2	-4
Ergänzendes Material wie Arbeitsblätter, Aufgabenkarten o.ä.; Hinweise auf passende traditionelle Unterrichtsmedien	2	1	0	-1	-2	Keine brauchbaren Zusatzmaterialien	1	-2
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	3	0
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	3

Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0	
max. < > min. Punkte	+ 52	←	0	→	-52	Faktorendurchschnitt (10 Items) / Punktesumme:		2,4	20
Ergebnis:			+20						

Gesamturteil

max. < > min. Punkte	+162	←	0	→	-162	Punktesumme:	22
Ergebnis:			+22				

Für den Unterricht **bedingt geeignet**