

Analyse und Bewertung von Software für den Sachunterricht

Steckbrief

Titel:		<i>Kiribatis Universum für Kinder</i>					Erscheinungsjahr:		?	
Verlag:		<i>Kiribati</i>					Preis:		?	
							<i>Kommentar</i>			
Inhalt / Themen:		<i>Universuml und Raumfahrt</i>								
Programmart:		Lexikon (x)	Trainingsprog. / „Quiz“ ()	Edutainment / Spielgesch. (x)	Lernprogramm Lernumgebung (x)	Simulation ()	Werkzeug / Autorware ()			
Arbeitsmöglichkeiten:		informieren (x)	erarbeiten ()	üben / trai- nieren (x)	dokumen- tieren ()	gestalten / konstruieren ()	simulieren / auswerten ()	kommuni- zieren ()		
Medienbausteine:		Text (x) Zeichnung / Grafik (x) Foto (x) Sprache (x) Musik (x) Animation (x) Video (x)								
Zielgruppe / Alter:		<i>ab 6</i>								
Systemvoraus- setzungen:		Prozessor	RAM	Grafik	HD	CD-ROM	Sound	Drucker		
				x		x	x	x		
		Betriebssystem: <i>Win 95/98/NT</i>		sonstige:						
Kurzbeschreibung:		<i>Der Hauptteil des Programms ist informativ. Zu fünf Gebieten rund um das Thema Universum kann man sich sehr umfangreich durch Texte (Vorlesefunktion vorhanden) informieren. Zudem gibt es ein Spiel, ein Quiz und eine A-Z-Funktion.. Internetlinks zum Thema Universum werden aufgelistet.</i>								

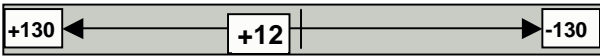
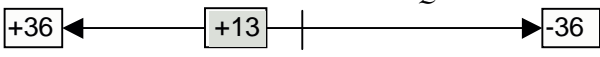
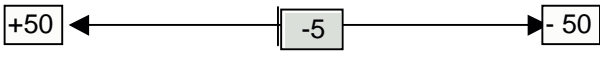
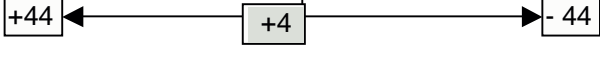


Inhalt / Themen

Gliederung und Inhalte			Kommentare
<i>Raum und Zeit des Universums</i> <i>Kleine Geschichte der Astronomie</i> <i>Das Sonnensystem</i> <i>Der Mensch und das Universum</i> <i>Die Sternbilder</i> <i>Spiel: Mondlandung</i> <i>Quiz</i> <i>weiteres Spiel</i> <i>A-Z-Funktion</i> <i>Auflistung von Internetlinks das Thema betreffend</i>	<i>des Universums</i> <i>Astronomie</i> <i>Universum</i>	<i>verschiedene Texte behandeln die einzelnen Facetten des jeweiligen Gebietes</i> <i>Raumkapsel navigieren</i> <i>Fragen rund um das Thema</i> <i>rund um das Thema → Texte der fünf Übergebiete</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>stellenweise zu komplex geschrieben</i> - <i>auf Wunsch vorlesbar</i> - <i>umfassende/viele Informationen</i> - <i>Spiel ohne großen Motivationswert</i> - <i>ebenfalls nicht sehr motivierend (z.B. kein Ton)</i> - <i>im Prinzip nur Suchfunktion, keine neuen Informationen oder genaueren Erklärungen, da auf die Texte der fünf Übergebiete verwiesen wird</i> - <i>für Interessierte gute Idee</i>

Fachbezüge / Lernbereiche / Aspekte		Lehrplanbezüge
	<i>Universum und Raumfahrt</i>	<i>Dieser Themenkomplex ist im Lehrplan für die Grundschule nicht zu finden. Eine Einordnung in die ABs 3 „Raum und Zeit“ und 5 „Natur und Technik“ wäre jedoch prinzipiell denkbar, z.B. als Projekt.</i>

Zusammenfassung

Stärken (+)	Schwächen (-)
<ul style="list-style-type: none"> + gute Steuerleiste → übersichtlich + viele Texte mit viel Information (z.B. über die Planeten sehr detailreich) + Texte auf Wunsch vorlesbar + Fotos und Video der Mondlandung von 1969 + buntes Layout → für Kinder ansprechend 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele ohne Lerneffekt und großen Motivationswert - Texte stellenweise zu komplex - insgesamt nicht gut konzipiert: Informationsflut aber keine Möglichkeit Wissen zu dokumentieren, zu speichern oder zu gestalten - A-Z-Funktion nur als Suchfunktion zu gebrauchen, keine Wissenserweiterung

Bewertung	Screenshots
<p style="text-align: center;">gesamt</p>  <p style="text-align: center;">Sachunterrichtsdidaktische Qualität</p>  <p style="text-align: center;">Qualität als Lernmedium</p>  <p style="text-align: center;">Unterrichtspraktische Qualität</p> 	 

Abschließender Kommentar

Dieses Programm ist im offenen Lernangebot wie auch im Unterricht nur einsetzbar, wenn Arbeitsblätter an die Hand gegeben werden. Allerdings würde sich dann die Arbeit fast nur darauf beschränken, Wissen nachzuschauen und einzutragen, eine Tätigkeit, die auch mit einem Buch erledigt werden kann. Lediglich die Motivation „wir arbeiten am PC“ sichert dem Programm gegenüber einem Buch, einen Pluspunkt. Das ist schade, denn die Inhalte an sich sind fachlich korrekt und teilweise detailreich dargelegt. Allerdings sind die Texte stellenweise zu komplex geschrieben. Es ist z.B. von Protonen und Neutronen die Rede, doch erklärt werden die Begriffe nicht. Auch die A-Z-Funktion gibt keine Erklärungen. Sie verweist lediglich auf die Texte der fünf Übergebiete.

Aus dem umfangreichen Stoff hätte man wesentlich mehr herausholen können. Die zweifelhaften Spiele, das eher motivationsarme Quiz und gelegentliche Animationen durchbrechen den eher trockenen Informationstenor nicht. Für den privaten Gebrauch ist das Programm ok.

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.	2	4		
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		
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)	2	2		
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	0		
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.	1	1		
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	-4		
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		
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	0		
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0		
max. < > min. Punkte		+ 36	← 0 →			-36	Faktorendurchschnitt (9 Items) / Punktesumme:		2,0	13
Ergebnis:		+13								

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	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	0		
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, „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)	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	-2		
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	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	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)	1	0		
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0		
max. < > min. Punkte		+ 50	← 0 →			-50	Faktorendurchschnitt (12 Items) / Punktesumme:		2,08	-5
Ergebnis:					-5					

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	2	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		
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	2	2		
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	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	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.	2	2		
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0		
max. < > min. Punkte		+ 44	← 0 →			-44	Faktorendurchschnitt (10 Items) / Punktesumme:		2,2	4
Ergebnis:		+4								

Gesamturteil

max. < > min. Punkte		+130	← 0 →			-130	Punktesumme:		
Ergebnis:		+12							

Für den Unterricht

Analyse und Bewertung von Software für den Sachunterricht

Steckbrief

Titel:		Was ist was: Planeten und Raumfahrt					Erscheinungsjahr:		?	
Verlag:		Tivola					Preis:		?	
							<i>Kommentar</i>			
Inhalt / Themen:		Planeten und Raumfahrt								
Programmart:		Lexikon (x)	Trainingsprog. / „Quiz“ (x)	Edutainment / Spielgesch. (x)	Lernprogramm Lernumgebung (x)	Simulation ()	Werkzeug / Autorware ()			
Arbeitsmöglichkeiten:		informieren (x)	erarbeiten ()	üben / trai- nieren (x)	dokumen- tieren ()	gestalten / konstruieren ()	simulieren / auswerten ()	kommuni- zieren ()		
Medienbausteine:		Text (x) Zeichnung / Grafik (x) Foto () Sprache (x) Musik (x) Animation () Video ()								
Zielgruppe / Alter:										
Systemvoraus- setzungen:		Prozessor	RAM	Grafik	HD	CD-ROM	Sound	Drucker		
			16 MB	x		x	x			
		Betriebssystem:	Mac OS /Win Mac		sonstige:					
Kurzbeschreibung:		<p><i>Quiz → Wissensanwendung, Wissensüberprüfung, Motivation</i></p> <p><i>Hörgeschichten → Information, Motivation</i></p> <p><i>A-Z → Information</i></p> <p><i>→ alle drei Formate beschäftigen sich mit dem Thema „Planeten und Raumfahrt“</i></p>								

Inhalt / Themen

Gliederung und Inhalte		Kommentare
<i>Hörgeschichten</i>	→ <i>das schwarze Loch</i> → <i>Galilei</i> → <i>Marsmenschen</i>	Fachlich korrekt, immer unterschiedlich gestaltet, für Kinder spannend
<i>A-Z (Lexikonfunktion)</i>	→ <i>rund um Planeten und Raumfahrt</i>	Keine Suchfunktion Nur geschriebener Text, keine Vorlesefunktion Dennoch sehr gut, da gute Verlinkung, Rückblät- terfunktion, verständliche und korrekte Erklä- rungen, umfangreich
Quiz	→ <i>rund um Planeten und Raum- fahrt (Fragen, Aufgaben, Spiele)</i>	Um die Fragen beantworten zu können, muss man je nach Schwierigkeitsgrad (leicht mittel schwer) schon Wissen inne haben. →Funktion der Wissensanwendung (Zugriff auf A-Z um Antworten nachschauen zu können, ist nicht möglich) Ansonsten gute Wissensüberprüfung

Fachbezüge / Lernbereiche / Aspekte		Lehrplanbezüge
	<i>Planeten und Raumfahrt</i>	<i>Dieser Themenkomplex ist im Lehrplan für die Grundschule nicht zu finden. Eine Einordnung in die ABs 3 „Raum und Zeit“ und 5 „Natur und Technik“ wäre jedoch prinzipiell denkbar, z.B. als Projekt.</i>

Zusammenfassung

Stärken (+)	Schwächen (-)
+ <i>Fachlich korrekt</i> + <i>Kindgemäße Erklärungen</i> + <i>Verbindung zwischen Information, Motivation und Wissensabfrage ist gut gelungen</i>	- <i>Keine richtigen Fotos oder Videos</i> - <i>Keine Möglichkeit Wissen zu dokumentieren, zu speichern oder zu gestalten</i> - <i>Kein Vorlesen der Lexikontexte möglich</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> 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="801 470 1433 949">  </div> <div data-bbox="1500 470 2139 949">  </div> </div>

Abschließender Kommentar

Die Lernsoftware schafft es Information, Motivation und Wissensabfrage gut miteinander zu verbinden. Die Inhalte sind fachlich korrekt und kindgemäß erklärt. Das Programm ist darauf angelegt, dass der Benutzer sein Wissen beim Quiz anwenden und überprüfen kann. Die Möglichkeit sich zu steigern, ist durch die drei Schwierigkeitsstufen gegeben. Sein Wissen hat der Benutzer sich entweder vorher bereits angeeignet, oder er erwirbt bzw. erweitert es durch die Hörgeschichten und das Lexikon. Das Programm lässt sich sowohl im offenen Lernangebot, als auch im Unterricht selbst gut einsetzen. Arbeitsblätter dafür zu erstellen, wäre sinnvoll. Schade ist jedoch, dass die Schüler keine Möglichkeit haben ihr Wissen zu dokumentieren, zu speichern oder zu gestalten. Alles in allem: Eine Lernsoftware, die zu empfehlen ist!

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.	2	4				
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	4				
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)	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.	1	1				
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	2				
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	0				
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0				
max. > min. Punkte		+ 36	←		0	→		-36	Faktorendurchschnitt (9 Items) / Punktesumme:		2,0	23
Ergebnis:				+23								

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	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	2		
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	-2		
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	-2		
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	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)	1	-2		
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0		
max. < > min. Punkte		+ 50	← 0 →			-50	Faktorendurchschnitt (12 Items) / Punktesumme:		2,08	6
Ergebnis:		+6								

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	2	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	4	
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	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	4	
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	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.	2	2	
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0	
max. < > min. Punkte	+ 44	← 0 →			-44	Faktorendurchschnitt (10 Items) / Punktesumme:		2,2	23
Ergebnis:	+23								

Gesamturteil

max. < > min. Punkte	+130	← 0 →			- 130	Punktesumme:	
Ergebnis:	+52						

Für den Unterricht

Vergleich von „Was ist was – Planeten und Raumfahrt“ und „Kiribatis Universum“

	Kiribatis Universum	Was ist was – Planeten und Raumfahrt
A) Sachunterrichts- didaktische Qualität max. Punktezah! : +36 / min. Punktezah! : -36	13	23
B) Multimedia-Qualität max. Punktezah! : +50 / min. Punktezah! : -50	-5	6
C) Unterrichtspraktische Qualität max. Punktezah! : +44 / min. Punktezah! : -44	4	23
gesamt max. Punktezah! : +130 / min. Punktezah! : -130	12	52

„Was ist was – Planeten und Raumfahrt“ geht als klarer Sieger aus diesem Vergleich hervor.

Obwohl beide Programme fachlich korrekt sind und jeweils eine Menge an Informationen bereit halten, ist es „Was ist was“ wesentlich besser gelungen, den Stoff in ein logisches und sinnvolles Gesamtkonzept einzubetten.

Bei „*Kiribati*“ liegt der Schwerpunkt auf dem Block der Information, umgesetzt durch die Texte der fünf Übergebiete. Dieser Schwerpunkt ist allerdings im Programm ziemlich isoliert. Zwar gibt es ein Quiz, doch dieses ist nicht sehr motivierend und auch die Spiele sind von zweifelhaftem Sinn. So kommt es, dass die Kinder einer Informationsflut ausgesetzt sind, die sie größtenteils nicht lerneffizient aufnehmen können. Dies wäre, wie in der Analyse schon erwähnt, nur mit Arbeitsblättern möglich und würde sich dann auf ein Herausschreiben der Informationen beschränken. Die Informationen an sich, sind interessant und meistens gut verständlich. Sie sind in bunte Zeichnungen eingebettet und manchmal durch Animationen unterstützt. Deswegen ist es sehr schade, dass eine weitere sinnvolle und motivierende Verknüpfung mit Wissensanwendung, gestalterischen und spielerischen Elementen nicht geglückt ist.

Anders ist dies bei „*Was ist was*“. Der Schwerpunkt liegt bei diesem Programm auf dem Quiz. Dieses ist schon alleine durch die Festlegung der Schwierigkeitsstufen motivierend.

Für richtige Antworten gibt es +Punkte, für falsche Antworten –Punkte. Es gilt entweder Fragen zu beantworten, Aufgaben zu lösen, oder Spiele zu spielen. Auch das Finale ist durch die Einsatzregelung der erspielten Punkte kreativ gestaltet.

Um bei dem Quiz punkten zu können, braucht man spezielles Wissen zur Thematik. Entweder, man hat sich schon vor der Verwendung des Programms ein wenig mit der Materie auseinandergesetzt, oder man tut dies indem man sich die abwechslungsreichen Hörgeschichten anhört und die A-Z-Funktion benutzt. Dieses Programm bietet eine gute Vernetzung von Information, Motivation und Wissensüberprüfung.

Ein Punkt, der bei beiden Programmen zu bemängeln wäre, ist folgender: Es ist weder bei „*Kiribati*“ noch bei „*Was ist was*“ möglich, sein erlangtes Wissen zu speichern, zu gestalten (Lerntagebuch etc.) oder zu dokumentieren. Schade!