

Analyse und Bewertung von Software für den Sachunterricht

Steckbrief

Titel:		<i>Oscar der Ballonfahrer/ Wiese</i>						Erscheinungsjahr:		
Verlag:		<i>Tivola</i>						Preis:		
								Kommentar		
Inhalt / Themen:		<i>Man kann etwas über Pflanzen/ Wiesenblumen, aber auch über Tiere, die sich auf der Wiese aufhalten, lernen.</i>						<i>Oft steht das Medium selbst im Vordergrund oder die Aufgaben sind eher zum Zeitvertreib konzipiert als zum Erlernen von Sachverhalten. Trotzdem wird</i>		
Programmart:		Lexikon ()	Trainingsprog. / „Quiz“ (X)	Edutainment / Spielgesch. (X)	Lernprogramm / Lernumgebung ()	Simulation ()	Werkzeug / Autorware ()	<i>In dem Zelt von Baltasa kann man verschiedene Gegenstände anklicken und soll dabei etwas beigebracht bekommen.</i>		
Arbeitsmöglichkeiten:		informieren (X)	erarbeiten ()	üben / trainieren (X)	dokumentieren ()	gestalten / konstruieren ()	simulieren / auswerten ()	kommunizieren ()	<i>Beim anklicken des Koffers kann man verschiedene Spiele machen, die oftmals keine besonderen Lernziele erkennen lassen.</i>	
Medienbausteine:		Text () Zeichnung / Grafik (X) Foto (X) Sprache (X) Musik (X) Animation (X) Video ()						<i>In der Natur lern man, durch das anklicken einzelner Tiere, noch am meisten. Zuerst durch eine Art Ratespiel und dann durch zuhören. Die Zeichnungen/ Grafiken sind teilweise sehr unrealistisch (besonders die Tiere. Es leider nur bei dem Ratespiel reale Fotos aufgezeigt. Jedoch ist die Sprache sehr gut verständlich, sie erklärt viele Arbeitsschritte deutlich und nachvollziehbar. Die Musik im Hintergrund ist angenehm, könnte man aber auch ausschalten. Dagegen müsste die Animation reduziert werden.</i>		
Zielgruppe / Alter:		<i>Ab 4 Jahren (bin mir aber nicht mehr 100% sicher!)</i>						<i>Alter ist angegeben.</i>		
Systemvoraussetzungen:		Prozessor	RAM	Grafik	HD	CD-ROM	Sound	Drucker		
		Betriebssystem:			sonstige:					

<p>Kurzbeschreibung:</p>	<p><i>Das Programm „Oscar der Ballonfahrer“ beginnt mit fröhlicher Musik und lässt einen erst einmal die Sprache (Deutsch, Englisch oder Französisch) auswählen. Im Anschluss daran darf man sich ein Tier aussuchen, welches einem auf einer Spiral immer zeigen soll, wo man war/ist. Daraufhin folgt eine lange einleitende Geschichte mit Oscar und seinem Ballon, die aber auch übersprungen werden kann. Schlussendlich landet man in dem Zelt von dem Forscher Baltasa. Nun beginnt der produktive Teil. Nur leider bekommt man nicht gesagt, was in dem Zelt zu machen ist. Durch das Klicken auf verschiedene Gegenstände wird hin und wieder ein kurzer Sachverhalt, der durch eine Unterhaltung zwischen Oscar und Baltasa präsentiert wird, verdeutlicht. Unten im Bild ist eine Bedienungsleiste erkennbar. Beim anklicken der einzelnen Elemente wird erzählt welche Funktion es hat. Wenn man das Bild „Natur“ anklickt, gelangt man ins Freie. In diesem Bereich erfährt man etwas über einige Tiere. Klickt man den Koffer auf der Leiste an, so wird dieser geöffnet und man hat eine Auswahl an Spiele (Puzzle, Ratespiele), die sowohl das Thema Tier, als auch Pflanze/Wiesenblumen behandeln. Was man mit den Tieren in dem Koffer machen kann, wo man sie finden kann, ist mir unerklärlich. Bei dem Ballon kann man die unterschiedlichen Jahreszeiten (Frühling, Sommer, Herbst und Winter) auswählen, wodurch sich dann natürlich auch in den anderen Bereichen die Bilder und Inhalte verändern. Es wird einem auch freigestellt, ob man den Ton und die Musik hören möchte oder nicht, dafür steht das große und kleine Ohr auf der Steuerleiste. Man kann das Programm jederzeit beenden, indem man auf die Hand, die sich ebenfalls auf der Steuerleiste befindet, klickt.</i></p>	<p><i>Der Kommentar folgt in dem nächsten Teil, der ausführlichen Programmbeschreibung.</i></p>
---------------------------------	--	---

Inhalt / Themen

Gliederung und Inhalte		Kommentare
<i>Einleitung</i>	<p>Zuerst kann man, durch anklicken der passenden Fahne, zwischen drei Sprachen (Englisch, Deutsch, Französisch) wählen.</p> <p>Später soll man sich eines der angezeigten Tiere aussuchen und auf die vorgegebene Spirale schieben, so dass man beim erneuten Spielstart weiß, wo man aufgehört hat.</p> <p>Darauf folgt eine viel zu ausführliche, einleitende Geschichte mit Oscar, seinem Spielkoffer und seinem Jahreszeitenballon, durch die man schlussendlich in das Zelt des Freundes Baltasa geführt wird. Es besteht jedoch die Möglichkeit, diese Geschichte auch zu überspringen. Dann landet man sofort in dem Zelt des Forschers.</p>	<p>Zunächst fand ich den Sinn dieser Spirale ganz gut, als es jedoch nicht funktioniert hat und ich die Tiere nicht mehr zurücksetzen konnte, empfand ich diesen einleitenden Teil für nutzlos.</p> <p>Die Geschichte ist für kleinere Kinder vielleicht ganz nett, aber auch nicht wirklich notwendig, deswegen finde ich es gut, dass die Möglichkeit besteht sie zu überspringen</p>
<i>Zelt</i>	<p>Zunächst sieht man ein buntes Bild mit vielen, verschiedenen Gegenständen vor sich. Beim genaueren hinschauen erkennt man zuerst einmal Oscar, sein Koffer und seinen Freund, den Forscher, die sich alle gemeinsam im Zelt befinden. Beim genauerer Betrachtung kann man Bilder, einen Ofen, Pflanzen..., erkennen.</p> <p>Jedoch erhält man keine weiteren Anweisungen zur Bearbeitung des Programms, d.h. man klickt nun einfach mal verschiedene Sachen an:</p> <p>Klickt man auf das Bild an der Wand, so erscheinen unrealistische Tierbilder zu denen je ein bis zwei Sätze gesagt werden.</p> <p>Wenn man auf den Forscher klickt, so trinkt dieser Kamillentee und erklärt Oscar dabei, dass dieser beruhigend wirkt.</p> <p>Oscar dagegen riecht an Kamillenblüten, wenn man ihn anklickt und meint, dass sie sehr gut riechen.</p> <p>Klickt man den Ofen an, so äußert sich der Forscher: „Gelungenes Experiment. Tee aus Brombeeren, möchtest du etwas Oscar?“</p> <p>Ebenfalls sind verschiedene Pflanzen zu erkennen, die einem beim Anklicken ihre Wirkungen bei Menschen verraten, d.h. zum Beispiel hilft die Kamille bei Entzündungen und verstopfter Nase, die Pfefferminze wirkt gegen Übelkeit und der Spitzwegerich gegen Husten.</p> <p>Durch das Mikroskop kann man eine Raupe beim Brenneseln fressen beobachten und der Forscher redet dabei mit ihr: „hallo kleine Raupe, dir schmeckt die Brennesel, interessant.“</p> <p>Zusammenfassend kann man sagen, dass man im Zelt sowohl etwas über Pflanzen als auch über Tiere lernen kann.</p>	<p>Viele Gegenstände sind einfach zu klein dargestellt und durch die Menge und die Buntheit benötigt man erst einmal Zeit, um sich zurecht zu finden.</p> <p>Ebenfalls finde ich es sehr negativ, dass keine Menü-Seite vorhanden ist, die einem einen Überblick über das Lernangebot des Programms gibt. Auch das fehlen der Arbeitsanweisungen, d.h. das ziellose Umherklicken spricht nicht gerade für das Programm.</p> <p>Mich persönlich hat diese Art zu arbeiten nach einer gewissen Zeit verrückt gemacht, da jedes mal etwas neues entdeckt wurde. Man bekam nie vollkommene Klarheit.</p> <p>Durch das „Chaos“ wird man so abgelenkt, dass die wesentlichen Sachverhalte in den Hintergrund gelangen.</p> <p>Meiner Meinung nach lernt man im Zelt am wenigsten.</p>


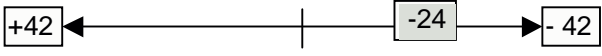

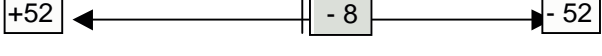
<p><i>Steuerleiste</i></p>	<p><i>Neben all diesen Gegenständen ist nun auch eine Steuerleiste zu erkennen: Koffer, Landschaftsbild, Ballon, Fahne, kleines Ohr, großes Ohr und eine Hand. Ich werde diese nun kurz erläutern, wobei ich auf einige Begriffe später nochmals ausführlicher eingehen möchte: Hand: man kann das Programm beenden Grosses Ohr: Lautstärke : laut Kleines Ohr: kein Ton Fahne: man kann die Sprache ändern (Deutsch, Französisch oder Englisch) Ballon: man kann die Jahreszeiten wechseln (Frühling, Sommer, Herbst und Winter) Landschaftsbild: man gelangt auf eine Wiese Koffer: man kann verschiedenartige Spiele machen</i></p>	<p><i>Die Steuerleiste ist dagegen gut, sie ist klar und deutlich zu erkennen. Beim anklicken der Symbole wird zunächst ihre Funktion erklärt, was ich sehr sinnvoll finde.</i></p>
<p><i>Landschaftsbild</i></p>	<p><i>Nun bekommt man eine Wiese mit vielen Tieren, Pflanzen und Bäumen zu sehen. Und wieder steht man vor dem Problem: Wie geht es weiter? Wo kann ich was lernen? Es fehlt jegliche Anweisung, wodurch man wieder zum rumklicken gezwungen ist. In diesem Wiesenbild reagieren nur die Tiere auf das Anklicken. Klickt man zum Beispiel auf die Eule so erscheint zunächst ein schwarzer Bildschirm und eine Stimme berichtet einem von den wichtigsten Merkmalen des Tieres. Man wird aufgefordert zu raten, welches Tier es sein könnte. Schlussendlich erscheint ein Bild in dem sich eine Eule befindet. Nun kann man wieder verschiedenes anklicken, um mehr über sie zu erfahren. Nach diesem Schema kann man eigentlich das gesamte Programm durcharbeiten.</i></p>	<p><i>Hier fehlen wieder die einleitenden Arbeitsanweisungen, was ich sehr negativ finde. Trotzdem ist es meiner Ansicht nach noch übersichtlicher als in dem Zelt. Man findet schnell raus, dass man nur die Tiere anklicken kann und diese sind gut zu erkennen.</i></p>
<p><i>Jahreszeitenballon</i></p>	<p><i>Dabei gibt es zu jedem Tier je nach Jahreszeit natürlich wieder einen anderen Hintergrund und weitere Informationen. Man muss nur auf den Ballon klicken und kann sich dann eine der vier Jahreszeiten aussuchen. Dies kann man beliebig oft ändern.</i></p>	<p><i>Diese Idee mit dem Jahreszeitenballon finde ich sehr gut, so werden den Kindern neben den Jahreszeiten auch noch deren Veränderungen (hinsichtlich der Pflanzen und Tiere) bewusst gemacht. Was man mit den Tieren im Koffer machen kann ist mir immer noch nicht bewusst. Doch die anderen Spiele sind nicht schlecht und werden auch sehr gut und ausführlich erklärt.</i></p>

<p><i>Koffer</i></p>	<p><i>Klickt man auf den Koffer, so entpuppt er sich als Spielkiste. Im Koffer sind viele Tiere zu sehen, die man anscheinend erst finden muss, um mit ihnen spielen zu können. Hierbei muss ich zugeben, dass ich es nicht verstanden habe, wie und wo ich diese Tiere finden kann. Im Deckel dieses Koffers sind dagegen klare Spiele zu erkennen, ebenfalls gibt es nun ein Fragezeichen-Symbol, dass bei Unverständnis die Arbeitsanweisungen noch mal wiederholt. Jedes Spiel wird sehr klar und deutlich erklärt. Es gibt ein Puzzelspiel, bei dem man Teile eines Wiesenstrauches zusammensetzen muss. Bei einem anderen Spiel darf man Tiere zu Bett bringen. Man hat die Aufgabe diese Tiere, die ein Winterschlaf machen, auf ein Bett zu setzen, dabei tickt im Hintergrund eine Uhr und man hört ein Schnarchen. Ein weiteres Spiel besteht darin für Baltasa die richtigen Kräuter für seine Krankheiten zu finden. Eine andere Aufgabe besteht darin Tiere zu erkennen, von denen nur Ausschnitte aufgezeigt werden. Es werden bei diesen Spielen beide Themenbereiche (Pflanzen und Tiere) behandelt.</i></p>	<p><i>Dadurch unterscheidet sich dieser Arbeitsbereich besonders von den anderen.</i></p>
<p><i>Hand</i></p>	<p><i>Wenn man das Programm beenden möchte, muss man auf die, auf der Steuerleiste aufgeführte, Hand klicken.</i></p>	

<p>Fachbezüge / Lernbereiche / Aspekte</p>		<p>Lehrplanbezüge</p>
<p><i>Heimat- und Sachunterricht</i></p>	<p><i>Dieses Programm ist nicht unbedingt für den Lernbereich „Pflanzen und Tiere“ geeignet. Dieses Themengebiet wird zwar in allen vier Schuljahren behandelt, ist jedoch meiner Meinung nach, wenn überhaupt, nur in der ersten oder zweiten Klasse einzusetzen. Man könnte es zum Beispiel den Schülern anbieten, die Aufgaben schneller bearbeitet haben als andere und nun nichts mehr zu tun haben. Als ganze Unterrichtseinheit finde ich das Programm zu mangelhaft.</i></p>	<p><i>Arbeitsbereich 4: Pflanzen und Tiere Klasse 1/ 2: Seite 78 Klasse 3 : Seite 140 Klasse 4 : Seite 198</i></p>

Zusammenfassung

Stärken (+)	Schwächen (-)
<ul style="list-style-type: none"> + <i>Auswahl der Sprache (Englisch, Deutsch, Französisch)</i> + <i>Musik ist motivierend, kann man aber auch jederzeit abschalten</i> + <i>die Stimme des Sprechers (beim Bereich: Spiele) ist deutlich/ klar verständlich</i> + <i>und wenn sie spricht, gibt sie eine gute Arbeitsanweisung</i> + <i>eine übersichtliche Steuerleiste → für jedermann verständlich</i> + <i>sofortige Einstiegs- und Ausstiegsmöglichkeiten</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>eine zu lange einleitende Geschichte</i> - <i>insgesamt steht das Medium zu arg im Vordergrund</i> - <i>eine, oft fehlende, Anleitung, (Aufgabenbeschreibung)</i> - <i>unrealistische Zeichnungen von Tieren</i> - <i>manche Sprecher versuchen einen Sachverhalt auf überspitzter, coolen und merkwürdig betonten Weise zu vermitteln.</i> - <i>kein logischer Aufbau/ keine klare Struktur: statt eine Differenzierung von Tier- und Pflanzenaufgaben vorzunehmen → drei räume: Zelt, Wiese, Spielkoffer. Sowohl im Zelt als auch im Spielkoffer kann man was zu Tieren, aber auch zu Pflanzen erfahren. Auf der Wiese lernt man nur etwas über Tiere.</i> - <i>keine übersichtlich, beschriftete Menü-Seite → man bekommt keinen Einblick in das Programm, d.h. man weiß nicht was, wo und wie man etwas lernen kann.</i> - <i>Fragwürdige, nicht immer erkennbare Lernhandlungen und Ziele (z.B. bei dem Puzzle)</i> - <i>Keine methodische Vielfalt: nur Ratespiele, Puzzle oder Bericht (mündlich)</i> - <i>Keine Speicher-Druck- und Dokumentationsmöglichkeiten vorhanden</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 style="text-align: center;"><i>Positiv:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>die Anweisungen eines Sprechers sind klar und deutlich. (bei dem Bereich Spiele)</i> - <i>Auch die Steuerleiste kann nicht übersehen werden und erklärt beim anklicken ihre Bedeutung</i> 	<p style="text-align: center;"><i>Negativ:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>die einzelnen Seiten sind zu überfüllt und zu bunt → unübersichtlich</i> - <i>zudem fehlt jegliche Beschriftung → man muss durch anklicken einzelner Gegenstände herausfinden, was man machen kann → kein strukturiertes Vorgehen möglich</i> - <i>die Bilder sind nicht realistisch/ naturgetreu gezeichnet → kann hin und wieder zu Verfälschungen kommen → Tiere/Pflanzen sind in der wirklichen Natur nicht wiedererkennbar</i>

Abschließender Kommentar

In diesem Programm steht die Spielgeschichte im Vordergrund. Dieses Programm ist eindeutig für jüngere Kinder, vielleicht ab vier Jahren, gedacht. Jedoch weiß ich das angegebene Alter des Programms nicht mehr sicher, wodurch meine Bewertung natürlich auch als fragwürdig dargestellt werden kann.

Die Spielgeschichte beinhaltet viele bunte Bilder, der Inhalt wird den Kindern durch verschiedene Sprecher vermittelt, damit ist das Lesen keine Voraussetzung. Dadurch kann man davon ausgehen, dass das Programm auf jüngere Kinder zugeschnitten ist. Ihnen werden Informationen über Wiesenblumen und Tiere in Form von Bildern, Sprache, Ton und Animation vermittelt. Diese Wahrnehmung und Informationsaufnahme über möglichst viele Kanäle erscheint zunächst als sehr positiv, jedoch fehlt oft die Klarheit und optische Gliederung der Themengebiete/ Aufgaben. Es fehlt eine übersichtliche Menü-Seite und teilweise genauere Anleitungen, so dass man sich durch wahrloses anklicken verschiedener Gegenstände durchprobieren muss. Ebenfalls sind zum Beispiel die Tiere oft sehr schlecht gemalt, so dass der Bezug zur Lebenswelt nicht vorhanden ist, d.h. den Kindern wird eine verfälschte Lebenswirklichkeit vermittelt.

Doch neben den Darstellungen gibt es schließlich auch noch die Inhalte, die, so weit ich beurteilen kann, sachlich richtig sind. Jedoch sind diese Inhalte nicht in einer logischen, strukturierten Reihenfolge angeordnet, wodurch keine Verknüpfung von Sinnzusammenhängen hergestellt werden können und auch die Einsicht größerer Zusammenhänge nicht möglich ist.

Das Programm ist in drei Bereiche aufgeteilt. Man kann entweder den Spielkoffer öffnen, das Zelt von Baltasa erforschen oder in die freie Natur hinaus gehen. Bei jedem Bereich kann man durch den Ballon die Jahreszeit bestimmen, dies ist meiner Ansicht nach ein positiver Aspekt des Programms. Trotzdem kann hierbei nicht die Rede von einer Methodenvielfalt sein, da in allen drei Bereichen die Arbeitstechnik „anklicken“ vorherrscht. Es gibt keine offenen Elemente wie freie Suchmöglichkeiten, d.h. den Kindern wird die Methode der Informationsgewinnung nicht nähergebracht. Auch die Methode der Informationsverarbeitung, das Speichern und Dokumentieren fehlt in diesem Programm. Dadurch wird die Kreativität des Kindes nicht gefordert und die Handlungsmöglichkeiten der Kinder sind stark eingeschränkt.

Betrachtet man den Aspekt Zieldimensionen, so kann ich nur die Wissensvermittlung als ein erkennbares Ziel nennen. Es ist auch kein vernetztes Denken über Fachgrenzen hinaus als Ziel erkennbar, was womöglich damit zusammenhängt, dass das Programm auf eine sehr junge Altersgruppe zugeschnitten sein soll.

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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Inhalte sind fehlerhaft, einseitig, unlogisch, verfälschend reduziert, sinnleer, manipulativ, diskriminierend oder klischeehaft Rollenmuster festschreibend dargestellt.	3	0		
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..)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	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	-6		
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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Es gibt nichts Fragwürdiges, Erstaunliches oder problemhaftes. Soziale Kontakte erübrigen sich oder werden auf den Vergleich der (standardisierten Vorgaben entsprechenden) Leistungen reduziert.	3	-6		
Explorationsmöglichkeiten: Mit dem Programm können Lerngegenstände oder Zusammenhänge entdeckt und aktivzielgeleitet erarbeitet werden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	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.)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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:	2,333	-24
Ergebnis:							-24			

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	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	-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	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	3	-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)	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	-6	
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	-3	
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	0	
Sonderpunkte oder Sonderabzug für:								0	
max. < > min. Punkte	+ 70	← 0 →			-70	Faktorendurchschnitt (12 Items) / Punktesumme:		2,917	-44
Ergebnis:					-44				

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	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	3	0	
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	-3	
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		+ 52	← 0 →		-52	Faktorendurchschnitt (10 Items) / Punktesumme:		2,6	-8
Ergebnis:		-8							

Gesamturteil

max. < > min. Punkte		+ 164	← 0 →		- 164	Punktesumme:		-76	
Ergebnis:		-76							

Für den Unterricht nicht geeignet

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>

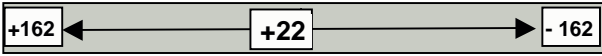
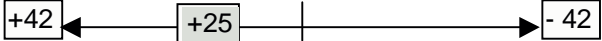
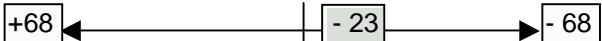
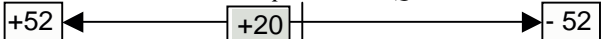
2. Übung	<p><i>Nun kann man zum Erlernten eine Übung machen. Es sind zunächst fünf Wiesenblumen-Fotos und fünf Blumennamen zu sehen. Wenn man einen Namen anklickt, springt ein Heuhüpfer auf die entsprechende Blume und liefert zusätzlich in ein-zwei Wörtern ein wichtiges Merkmal dieser Blume. Die Schüler 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>
3. Quiz	<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 Wiesenzwerg 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

Der hier vorliegende Programmaufbau enthält sowohl positive als auch negative Bereiche.

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.

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.

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 Wiesenzwerg 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.

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**

Julia Vetter

Im folgenden möchte ich das Programm „Wiesenblumen“ mit dem Programm „Oscar der Ballonfahrer“ vergleichen.

Da ich im vorangegangenen Schritt eine genaue Analyse jedes einzelnen Programms erstellt habe, werde ich nun noch mal das Wesentliche beider Programme aufführen und miteinander vergleichen.

Zunächst einmal ist anzumerken, dass die Programme auf unterschiedliche Altersgruppen zugeschnitten sind und deswegen meiner Meinung nach kein direkter Vergleich möglich ist. (Soweit ich es noch in Erinnerung habe, ist das erst genannte Programm ab 8 Jahren und „Oscar der Ballonfahrer“ ab 4 Jahren.)

Auf den ersten Blick scheinen die beiden Programme, außer des Themas, nicht viel miteinander gemeinsam zu haben.

Das Programm „Oscar der Ballonfahrer“ vermittelt die Informationen durch eine Spielgeschichte, dagegen steht in dem Programm „Wiesenblumen“ die Sachverhalte und die lernenden Auseinandersetzungen mit ihnen im Vordergrund. Im Gegensatz zum Programm „Oscar der Ballonfahrer“ sind in diesem Programm die Darstellungen/Bilder realistisch und fachlich korrekt dargestellt, so dass ein Bezug zur Lebenswirklichkeit hergestellt werden kann. Ebenfalls enthält dieses Programm „Wiesenblumen“ eine Menü-Seite, auf der man die vorgesehene Struktur des Programms klar erkennen kann und somit auch die Wahl hat sich zum Beispiel heute nur auf den einen Teil zu spezialisieren. Das Fehlen einer solchen Menü-Seite im Programm „Oscar der Ballonfahrer“ führte zu einer starken Abwertung meinerseits, da die inhaltliche Einheit und Klarheit einfach nicht gegeben ist.

Bei näherer Betrachtung ließen sich in beiden Programmen Mangel feststellen und dadurch wiederum Gemeinsamkeiten feststellen:

Sowohl in dem Programm „Wiesenblumen“ als auch in dem Programm „Oscar der Ballonfahrer“ ist keine Methodenvielfalt gegeben, d.h. die Programme beschränken sich auf eine Art Lexikon und ein Trainingsprogramm/ „Quiz“, dabei fehlt der wichtige Bereich des Selbsterarbeitens.

Es fehlen Methoden der Informationsgewinnung und auch der Informationsverarbeitung. Den Kindern wird keine Möglichkeit geboten ihr Erlerntes zu dokumentieren oder auch abzuspeichern, ebenfalls geben die Programme keine zusätzlichen Materialien zur Hand und keine Ideen zur Selbsterarbeitung, Selbsterforschung eines Sachzusammenhanges. Durch einfaches anklicken verschiedener Gegenstände/ Schaltflächen wird den Kindern alles genau vorgegeben, d.h. es gibt keine offenen Elemente, wodurch die Kreativität der Kinder in keinsten Weise gefordert wird. Durch diesen Mangel kann man bei beiden Programmen nicht von einem Lernprogramm sprechen. Die Programme beschränken sich auf Wissensvermittlung. Sie versuchen den Kindern, mit sehr beschränkten Methoden (informieren, üben), stark reduzierte Informationen/ Sachzusammenhänge zum Thema „Wiesenblumen“ (und Tiere auf der Wiese) zu vermitteln. Dabei fehlt in beiden Programmen die Schulung der Aspekte Kritik- und Handlungsfähigkeit, Vielperspektivität, Toleranz und Verantwortung.

Abschliessend ist festzustellen, dass das Programm „Wiesenblumen“ bei mir besser abgeschnitten hat, als das Programm „Oscar der Ballonfahrer“. Ein entscheidender Punkt dabei spielte für mich sowohl die Struktur als auch die inhaltliche Einheit und Klarheit des Programms.

Trotzdem fehlen bei beiden Programmen einige wichtige Ziele, die gegeben sein sollten, um das Programm für eine Unterrichtseinheit zu verwenden. Wie schon des öfteren erwähnt, werden den Kindern lediglich einige Informationen geliefert, die sie zum Beispiel durch Spiele üben können. Dadurch wird ihnen keine Möglichkeit gegeben bewusst bestimmte Bereiche auszuwählen und auszuwerten. Es wird nicht zu einer Unterhaltung, Kommunikation oder Problemlösung angeregt. Ebenfall empfinde ich es als wichtig, dass den Kindern die Chance gegeben wird ihre Medienerlebnisse in Form von Zeichnungen, Collagen oder ähnlichem zu verarbeiten. Man könnte auch eine Gesprächsrunde eröffnen, um Ängste, Aggressionen, falsche Realitätsvorstellungen und problematisches Verhalten zu beheben. Die Kinder müssen sich der Medien bewusst werden ihre Ursachen und Wirkungsweisen begreifen lernen, d.h. die sollen den Unterschied zwischen der fiktiven Medienwelt und der Realität erkennen. Ein weiteres Ziel wäre meiner Ansicht nach die Förderung der Kreativität, der persönlichen Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten. Die Kinder könnten zum Beispiel ihr Erlerntes in einer bestimmten Form präsentieren, somit würden sie ihre Erlebnisse mit der anderen teilen und es wird dabei klarer, dass die Medien subjektiv geprägt sind. Ebenfalls können die Kinder dadurch untereinander andere Fähigkeiten als in üblichen Lernzusammenhängen erkennen, d.h. diese Form des Arbeitens fördert zugleich auch das kooperative Lernen.

Diese soeben genannten Ziele sind meiner Meinung nach sehr bedeutend und somit Kriterien für die Bewertung eines Programms.

Doch leider sahen es die Hersteller der beiden Programme „Wiesenblumen“, „Oscar der Ballonfahrer“ nicht als entscheidende Ziele an. Das Ziel beider Programme beschränkt sich leider auf die Vermittlung von Begriffen und Wissen zum Thema „Wiesenblumen“, weshalb ich sie nicht als notwendige Unterrichtsbegleiter halte.