

Friedrich Gervé

Multimedia-Transfer 2001

Lernsoftware aus der Pädagogischen Hochschule Freiburg im Wettbewerbsfinale

Im Rahmen der LearnTec (Europäischer Kongress mit Fachmesse für Bildungs- und Informationstechnologie) wurde auch im vergangenen Jahr der Wettbewerb „Multimedia-Transfer 2001“ durchgeführt. Aus 130 eingereichten Arbeiten aus den Bereichen Multimediale Lernsoftware, Multimedia/Internet-Tools, Creative Design und E-Business wurden 25 ausgewählt, die auf der Fachmesse präsentiert werden konnten und damit im Finale um die von der Wirtschaft gestifteten Preise konkurrieren sollten. „Ziel des Wettbewerbs ist es, jungen Talenten an Hochschulen und Forschungs-/Bildungseinrichtungen die Chance zu eröffnen, ihre Fähigkeiten interessierten Unternehmen zu präsentieren und damit den Transfer innovativen Know hows in die Praxis zu fördern“ (ASK 2001).

Mit dem Beitrag „Die Wespe“ durfte ich als einer der Finalisten zur Präsentation meiner themenorientierten Softwarekonzeption für den Sachunterricht der Grundschule im Februar 2001 nach Karlsruhe reisen. Unterstützt durch Mittel und Studierende der Hochschule konnte ich dort vier Tage lang präsentieren, was ich im Rahmen meiner Forschungsarbeit zur Frage nach „Wegen zur multimedialen Unterstützung von Lehr-Lernprozessen im Sachunterricht der Grundschule“ in engem Kontakt zu SchülerInnen und ihren LehrerInnen entwickelt habe.



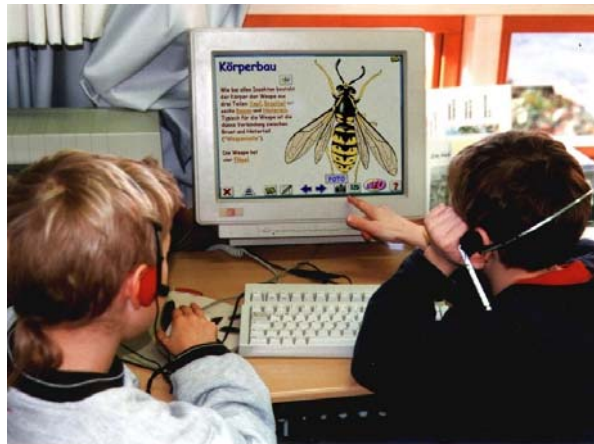
(Präsentation am ASK-Gemeinschaftsstand)

Da die LearnTec losgelöst wurde von der Edut@in, der entsprechenden Veranstaltung für den Schulbereich, fand ich mich am Gemeinschaftsstand des Wettbewerbs zunächst etwas verloren zwischen Kolleginnen und Kollegen

der Fachrichtungen Mediendesign und Informatik mit Projekten für die berufliche Weiterbildung und eher design-orientierten Arbeiten aus den Bereichen Produktpräsentation, Werbung, Kunst und Kultur. Um so überraschender war das große Interesse, das mir auch aus schulfremden Bildungsbereichen entgegengebracht wurde, ein Interesse an der didaktischen Konzeption und seiner Umsetzung in eine multimediale Lernumgebung. Ich durfte erfahren, dass auch von Seiten der Wirtschaft der Pädagogischen Hochschule eine hohe didaktische und methodische Kompetenz zugesprochen wird und dass man längst auch im Bereich der Grundschuldidaktik übertragbare Modelle für erfolgreiches Lehren und Lernen sucht und findet.

"Die Wespe"

Das Lernprogramm "Die Wespe" repräsentiert eine Konzeption themenorientierter Offline-Lernsoftware für den Einsatz im Sachunterricht der Grundschule. Die Schülerinnen und Schüler haben damit die Möglichkeit zu einem Unterrichtsthema Informationen zu sammeln, Wissensbausteine zu trainieren, Arbeitsdokumentationen zu erstellen und auszutauschen. Unter anderem mit einem klar gegliederten Aufbau, einem bewusst begrenzten Umfang mit exemplarisch-bedeutsamen Inhalten, sinnorientierten Medienkombinationen (Text, Sprache/Ton, Zeichnung, Foto, Animation, Video) und praktikablen Bearbeitungsmöglichkeiten und -zeiten werden lernpsychologischen, sachunterrichts- und mediendidaktischen Güte-merkmalen ebenso Rechnung getragen, wie den Erfordernissen der Unterrichtspraxis.



(Viertklässler bei der Arbeit mit dem Lernprogramm)

Die Software kann in unterschiedlichen Formen sinnvoll in die Unterrichtsarbeit integriert werden, in differenziert-gebundenen Phasen ebenso wie im Rahmen von Lernstationen, Wochenplan, Freier Arbeit oder projektorientierten Vorhaben. Derzeit laufende Praxisstudien belegen diese These.

Besondere Eigenschaften:

- selbständig-aktiver Wissenserwerb zwischen Konstruktion, Übung, Instruktion und Gestaltung durch Programmgliederung in INFO-, TEST-, ARBEITs- und WERKZEUG-Bereiche
- Vernetzung von originaler und medialer Erfahrung durch sinnstiftende Medienkombinationen
- exemplarisch ausgewählte und sachunterrichtsdidaktisch aufbereitete Inhalte
- individuelle Lernwegvariationen durch Interaktive Steuerung zwischen Offenheit und Systematik
- einfache Benutzerführung, konstante Steuerelemente und Orientierungshilfen
- Unterrichtstauglichkeit (Grundschule) durch Themenorientierung und vielseitige Bearbeitungsmöglichkeiten mit unterschiedlichen Öffnungsgraden innerhalb von angemessenen Lernzeiten.
- motivierende Gestaltung bei bescheidenen Systemanforderungen

Die vorgestellte Software wurde mit dem Autorensystem „Mediator“ erstellt, welches auch geeignet ist, Studierende in die Erstellung einfacher multimedialer Lernsoftware einzuführen (siehe auch den Beitrag „Projekt Kinderstadtplan multimedial“ in diesem Heft) und daher auch auf Rechnern der PH von Seminargruppen genutzt werden kann.

Literatur:

- ASK: Multimedia-Transfer 2001. Karlsruhe 2001
(auch: www.ask.uni-karlsruhe.de/transfer2001)
- Gervé, F.: Der Computer als Medium im Sachunterricht.
In: Mitzlaff, H. / Speck-Hamdan, A. (Hrsg.): Neue Medien in der Grundschule. Frankfurt /M. 1998, S.195 ff.
- Gervé, F.: Mit dem Computer lernen im Sachunterricht.
In: Computer&Unterricht Heft 43 3/2001, S. 44-49. Seelze 2001
- Issing, L. / Klisma, P. (Hrsg.): Information und Lernen mit Multimedia.
Weinheim 1997⁽²⁾

Weitere Infos zum Computereinsatz im Sachunterricht, zu Softwareentwicklung und -analyse unter <http://home.ph-freiburg.de/gerve>