

Zusammenfassung : was zeichnet gute Programme aus?

Autor(en): **Moser, Heinz**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **74 (1987)**

Heft 9: **Lernsoftware auf dem Prüfstand**

PDF erstellt am: **12.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-533799>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

richts nicht zu vernachlässigen sind. Und zum zweiten liessen sich auch andere – ebenso motivierende Unterrichtsprojekte – denken: Anwendungen von Datenbanken (z. B. Verwaltung der Klassenbibliothek), Behandlung von Steuerungsproblemen (z. B. anhand einer Modell-Eisenbahn) oder Experimentieren mit Grafikprogrammen (z. B. Veranstaltung einer schulinternen Ausstellung »Computerkunst«). Möglichkeiten einer praxisorientierten Anwendung des Computers, welche fast automatisch die Frage nach dem Vergleich zur realen Alltagswelt aufkommen lassen, gibt es also viele. Mein Vorschlag

lautet deshalb: Wenigstens ein solches Projekt sollte jeder Schüler im Rahmen der Informatik auf der Oberstufe absolvieren können.

Literatur

Erziehungsrat des Kt. Zürich, Informatik in der Oberstufe der Zürcher Volksschule, Zürich 1986

Werner Meyer, Zeitungspraktikum, Percha 1985

Heinz Moser, Von der Arbeits- zur Informationsgesellschaft, in: Schweizer Schule 5, 1987.

Heinz Moser, Der Computer vor der Schultür, Zürich 1986

The Newsroom, Anleitung, Minneapolis 1985

Zusammenfassung: Was zeichnet gute Programme aus?

1. Die Anleitung (und bei Spielen: die Spielidee) sollten verständlich abgefasst sein. Bei Lernsoftware dürfen pädagogische und didaktische Überlegungen nicht fehlen.
2. Spielideen sollten Gewalt und Krieg nicht verherrlichen.
3. Gute Spiel- und Lernprogramme aktivieren die Kinder und Jugendlichen. Sie verlangen von ihnen nicht nur geschickte Reaktionen, sondern fordern sie vor der Eingabe von Antworten immer wieder zu Überlegungen auf und regen die Phantasie an. Es werden also nicht allein motorische Fähigkeiten angesprochen, sondern auch das Nachdenken und die Intelligenz.

4. Die Programme sollten nicht eintönig und repetitiv sein, da sie sonst rasch langweilig werden. Abwechslung und unterschiedliche Aufgabenstellungen motivieren langfristiger.

5. Ein Programm sollte verschiedene Schwierigkeitsstufen ansprechen, so dass Spiel- bzw. Lerntempo selbst bestimmt werden können. Man muss auf einer einfachen Ebene einsteigen bzw. darauf zurückkommen können.

6. Bei Lernprogrammen sollten Fehler nicht einfach festgestellt werden. Vielmehr müssen Fehler durch den Programm-Mechanismus genauer untersucht werden, damit der Computer geeignete Lernhilfen auswählen kann.

7. Die vielfältigen technischen Möglichkeiten des Computers (Grafik, Ton, Animation) sollten sinnvoll genutzt werden. Ein Übungsprogramm in einer Fremdsprache sollte z. B. mehr beinhalten als blosse Wortlisten, die auf dem Bildschirm erscheinen. Auf der anderen Seite gibt es aber auch Beispiele, wo dürftige Spielideen mit bombastischem Programmieraufwand versteckt werden.

8. Der Computer ist überflüssig, wenn lediglich ein Lehrbuch oder ein Brettspiel auf den Bildschirm übersetzt wird. Man muss eine Antwort erhalten auf die Frage: Was bringt der Computer mehr als ein anderes Medium?

Heinz Moser