Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 74 (1987)
Heft: 9: Lernsoftware auf dem Prüfstand

Artikel: Zusammenfassung : was zeichnet gute Programme aus?
Autor: Moser, Heinz
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-533799

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 05.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

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 absovieren 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