

Bewertungsbogen für Lernsoftware



Vorbemerkungen

„Lernsoftware *an sich* hat keine Qualität, sondern gewinnt sie erst durch die Lernhandlungen. Die Qualität einer Lernsoftware wird erst in der Anwendungssituation selbst, also durch das Lernen mit ihr, also erst durch die Aktivitäten der Lernenden selbst, hergestellt.“ (Zimmer/Psaralidis 2000, S. 264 ff.)

„Der Erfolg einer Lernsoftware hängt weniger von medienimmanenten Kriterien ab, als vielfach vermutet wird.“ (Tergan 2000, S. 346)

„Die Kontextualisierung bzw. die Einbettung der technisch basierten Systeme in einen konkreten situativen Interaktionszusammenhang, auf den erst die Lernwirkung zurückgeführt werden kann, darf nicht ausgeblendet werden. (Forneck 2002, S. 6)

Diese drei Zitate verweisen darauf, dass der folgende Prüfbogen nicht als sklavische Entscheidungsmatrix genutzt und verstanden werden sollte, sondern eher den Charakter von Leitfragen zu möglichem Kriterien hat, die je nach Kontext und sozialer Implementation (z.B. Individual-Lernen, Lernen in der Gruppe, mit oder ohne Unterstützung durch pädagogische Fachkräfte) unterschiedlich relevant sind. So ist es z.B. denkbar...

... dass die Fragen zur intuitiven Verständlichkeit der Menüführung für SIE nicht relevant sind, da sie ohnehin eine ständig ansprechbare Lernbegleitung in ihrer Organisation haben, die diese Funktion übernimmt

... dass die Fragen nach integrierten Glossaren oder Lexika für SIE nicht relevant sind, da sie ohnehin parallel Rechercheübungen im Internet durchführen lassen möchten.

...dass die Relevanz der optischen Gestaltung stark variiert. Manche Zielgruppen erfordern eine starke optische Ansprache, bei anderen können starke optische Reize schnell zu einer Überforderung führen und es gilt die Maxime: „Weniger ist mehr“.

... dass die Stellung des Lernprogramms im Lernprozess variiert. Wenn SIE eine Lernsoftware als ergänzendes Angebot zu einer Präsenzveranstaltung einsetzen, sind die Ansprüche u.U. andere, als wenn per Lernprogramm der Großteil der Lernzeit bestritten werden soll.

Weitere Hinweise

- Testen Sie möglichst Vollversionen
- Lassen Sie die Lernsoftware von mehreren Mitgliedern des pädagogischen Personals testen. Bei Planspielen sollten Sie als Gruppe testen, um die potenzielle Prozessqualität gemeinsam zu erfahren. Auch mögliche Nutzer der Zielgruppe sind geeignete Tester. Ebenfalls ist die Meinung der Netzwerkbetreuer wichtig, da die beste Lernsoftware nichts nutzt, wenn die technische Realisierbarkeit in Ihrer Organisation nicht gewährleistet ist.
- Nehmen Sie sich ausreichend Zeit und testen sie nicht „mal eben zwischendurch“ im hektischen Alltag. Manche Programme entfalten ihre Klasse erst nach mehrfacher Nutzung
- Bitte beachten Sie, dass dieser Bogen im Kontext „Selbstlernzentrum Offenbach“ eingesetzt wird. Für Privatanutzer, die z.B. für den Gebrauch zu Hause Lernprogramme anschaffen, wären natürlich Fragen zu Möglichkeiten des sozialen Austauschs (Chat, Foren, E-Mail, Telefon, Videokonferenz) stärker zu beachten.
- Skizzieren Sie verschiedene Einsatzszenarien. Es gibt Programme, die „an sich“ überhaupt keine Lernsoftware sein mögen, aber durch den Wechsel in einen anderen Kontext wertvolle Dienste leisten. Typisches Beispiel sind digitale Nachschlagewerke oder Software zum kreativen Gestalten. Diese sind nicht primär als „Lern“-Programm gedacht, können aber im Rahmen von Übungen zu Recherchetechniken oder Medienproduktion sehr nützlich sein.

Installation + Technik

	ja	nein	Anmerkungen
Verlief die Installation problemlos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ist ein De-Installationsprogramm vorhanden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Läuft das Programm absturzsicher?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Besteht die Möglichkeit einer Passworteingabe?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Können einzelne Seiten gedruckt werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Lässt sich die Software auch mit geringen EDV-Kenntnissen bedienen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ist die Software einsprachig?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Didaktische Charakteristik

	ja	nein	Anmerkungen
Sind die Beispiele und Themen interessant für die Zielgruppe?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Werden Sachverhalte an realistischen Beispielen verdeutlicht?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ist die Sprache am Grund- und Gebrauchswortschatz orientiert?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gibt es inhaltliche Fehler oder Missverständnisse?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Sind die Inhalte auf dem neuesten Stand?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ist ein "roter Faden" vorhanden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Werden Inhalte zusammengefasst und	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

wiederholt (Fazit)?			
Stehen Erklärungs- und Übungsteile in einem ansprechenden Verhältnis?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gibt es einen theoretischen Teil, der jederzeit angewählt werden kann?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gleicht die Anwendung eher einer "Blättermaschine"?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Enthält die Lernsoftware ein Nachschlagewerk? (z.B. Wörterbuch, Glossar zu Fachbegriffen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Handelt es sich um ein... ... Individualplanspiel? ... Gruppenplanspiel?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Ist das Modell....einfach?genau?komplex? ...realistisch? ...offen? ...geschlossen?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Lässt sich das Modell verschieden variieren?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Steht das Lernen von fachlichen und überfachlichen Inhalten in einem angemessenen Verhältnis?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Stehen Lern- und Spielcharakter in einem angemessenen Verhältnis?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gibt es Hinweise zum didaktisch-methodischen Einsatz?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Navigation

	ja	nein	Anmerkungen
Ist die Bedienung leicht und verständlich?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Kann eine Einweisung in die Programmbedienung (Tutorial, Handbuch) abgerufen werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Werden einheitliche Steuerungselemente verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Kann die Lernsoftware jederzeit unterbrochen und beendet werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Sind Sprünge "vor", "zurück" und ins Hauptmenü möglich?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ist zu jeder Zeit ein Hilfebutton vorhanden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Können Lesezeichen gesetzt werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Kann der Lernweg selbst gesteuert werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ist Lernen nach eigenen Schwerpunkten möglich?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Wird der Lernstand gespeichert?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gibt es einen Eingangstest?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Schlägt die Lernsoftware Übungen vor, die auf die Vorkenntnisse des Lerners abgestimmt sind?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Schießt jedes einzelne Kapitel des Kurses mit einer Lernkontrolle ab?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Reagiert die Lernsoftware auf die Lernkontrolle, indem sie neue Übungen vorschlägt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Gestaltung

	ja	nein	Anmerkungen
Wird eine deutliche und gut lesbare Schrift verwendet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ist die Oberfläche einheitlich gestaltet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Werden Farben als Stilelement sparsam eingesetzt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Macht die Lernsoftware Gebrauch von Grafiken, Bildschirmanimationen, Videos oder anderen Gestaltungselementen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ist die Audioqualität gelungen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Sind der Bildaufbau und die -qualität (Schärfe/Auflösung) gut?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Laufen Videos stabil?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Können Menschen mit geringer Sehkraft alles erkennen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Literatur

Forneck, Hermann-Josef (2002b): Jenseits der Interaktivität? Über produktive und unproduktive Einsätze der neuen Medien in der Lehrerinnen- und Lehrerfortbildung. Referat gehalten auf dem Kongress anlässlich des 30-jährigen Jubiläums der Zentralstelle für Lehrerinnen- und Lehrerfortbildung (ZS LLFB) des Kantons Bern. www.lefobe30.ch

Zimmer, Gerhard/Psaralidis, Elena (2000): „Der Lernerfolg bestimmt die Qualität einer Lernsoftware!“ Evaluation von Lernerfolg als logische Rekonstruktion von Handlungen. In: Schenkel, Peter/Tergan, Sigmar-Olaf/Lottmann, Alfred (Hrsg., 2000). S. 262-303.

Tergan, Sigmar-Olaf (2000): Vergleichende Bewertung von Methoden zur Beurteilung der Qualität von Lern- und Informationssystemen. In: : Schenkel, Peter/Tergan, Sigmar-Olaf/Lottmann, Alfred (Hrsg., 2000). S. 329-347.

Schenkel, Peter/Tergan, Sigmar-Olaf/Lottmann, Alfred (Hrsg., 2000): Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand. Nürnberg.