



Lernsoftware anschaffen und einsetzen - Tipps für die Praxis



Lernprogramme sind oft komplexer und raffinierter, als dies beim ersten Ausprobieren den Anschein macht. Es lohnt sich daher, bei interessanten Lernprogrammen die Zusatzinformationen zu studieren. Oft finden sich im CD-Booklet, auf der Verpackung oder auf der CD-Rom selber wichtige Informationen (im Arbeitsplatz oder WindowsExplorer das CD-Rom Laufwerk aufrufen und auf der CD-Rom nach entsprechenden Dateien suchen (oft mit der Endung .txt oder .hlp). Auch das Internet ist eine gute Informationsquelle für vertiefte Informationen. Eine gute Lernsoftware braucht für den Lehrer / die Lehrerin einiges an Einarbeitungszeit – wie jede andere Software auch. Dafür finden sich evtl. Funktionen, die äusserst hilfreich sind.

Fazit: Wenige Produkte einsetzen, diese aber bis in die Details kennen lernen.



Zu jedem Lernprogramm finden sich auf der Verpackung Anforderungen an die Hardware → Prozessor (386er / 486er / Pentium), Arbeitsspeicher (8, 16, 32, ... MB RAM), Grafikkarte (Farben, Auflösung), Soundkarte, CD-Rom-Laufwerk (2x, 4x, ...) und an das Betriebssystem (Windows 3.1, Windows 95/98, Mac, Dos). Genannt werden die minimalsten Ansprüche an die Ausstattung. In der Regel läuft zwar das Programm unter den genannten Bedingungen, aber meist so langsam, dass die Nutzung - gerade für ungeduldige Kinder – wenig attraktiv ist.

Fazit: Keine Software einsetzen, die den PC an seine Grenzen bringt.



Lernprogramme sind meist recht teuer und die Werbung verspricht in diesem Bereich fast immer mehr, als die Scheiben dann wirklich bieten. Deshalb Produkte nur in jenen Geschäften kaufen, wo sich die Software ausprobieren lässt. Zum Teil können CD-Roms auch in Bibliotheken ausgeliehen werden oder es gibt Testmöglichkeiten in Ausstellungen (WorldDidac) oder Workshops (siehe auch www.tippundklick.ch unter „Kurse“).

Fazit: Nur Software kaufen, die man in Betrieb erlebt hat Ausnahme: ausdrückliche Empfehlung durch Kolleg(inn)en.



Vielfach sind auch gratis Demo-Versionen erhältlich oder diese können über das Internet heruntergeladen werden (bestellen bei den Schulmedien-Verlagen, am besten über das Internet).

Fazit: Demo-Versionen beschaffen und vergleichen.



Im Internet finden sich vielfach Testberichte zu Lernprogrammen. Viele Lehrpersonen stellen dort ihre Erfahrungen aus der Praxis zur Verfügung. Diese Testberichte sind zum teil sehr ausführlich und differenziert. Die grösste Lernprogramm-Datenbank im deutschsprachigen Raum ist SODIS mit ca. 5'000 Lernprogrammen (www.sodis.de).

Fazit: Die Möglichkeiten der neuen Medien nutzen, um sich über neue Medien (wie Lernprogramme) zu informieren.



Bei Produkten, die bereits 2 und mehr Jahre auf dem Markt sind, werden oft Lizenzen an Grossverteiler, Ladenketten etc. vergeben. Die identische Software wird dann unter anderem Namen und in einer neuen Verpackung einiges günstiger verkauft. Sich umhören und auf Schulseiten im Internet informieren.

Fazit: Auch hinter billigen Massenprodukten steckt hie und da qualitativ gute Ware.



Ist die Lernsoftware einmal angeschafft, können sich in einer ersten Phase zwei, drei Schüler/innen zu Spezialist(inn)en für ein Programm ausbilden. Sie lernen durch gemeinsames Ausprobieren das Programm näher kennen und können so bei der offiziellen Einführung in der Klasse als Mentor(inn)en dienen. Natürlich wird bei jedem neuen Programm eine andere Gruppe von Spezialist(inn)en gebildet.

Fazit: Verstärkt das Wissen der Schülerinnen und Schüler nutzen beim Einsatz der neuen Medien im Unterricht.



Computer sind (leider) immer noch sehr störungsanfällige Wesen und viele Softwareprodukte tragen das ihre zu einem instabilen Betrieb bei. Gut gewartete Hardware (mit einer langen Garantiezeit), stabil laufende Software und klare Regeln im Umgang mit dem Computer im Klassenzimmer ersparen viel Ärger.

Fazit: Gewisse Qualitätsansprüche bei Hard- und Software sparen viel Zeit und Ärger: Klasse vor Masse!