

Tester/in:

Klasse / Alter:

Datum:

Softwaretitel	Verlag	Erscheinungsjahr

## 1 Fachdidaktische Aspekte

**1.1 Für welche Fächer ist das Programm geeignet? (Fächerübergreifend nutzbar?)**

-----

**1.2 Welche Inhalte/Themen werden behandelt?**

-----

-----

**1.3 Welche Lehr- und Lernziele lassen sich mit diesem Programm verwirklichen?**

-----

-----

**1.4 Welche Fähigkeiten sind erforderlich?**

- Lesen
- Rechnen / Zählen
- schnelle Reaktion / Geschicklichkeit
- gutes Sehen
- gutes Hören
- Feinmotorik

-----

**1.5 Ist das Lernprogramm fachwissenschaftlich korrekt und vollständig aufgebaut? Was ist kritisierbar?**

-----

-----

**1.6 Für welche Schultypen / Klassenstufen ist es geeignet?**

-----

**1.7 Welche behindertenspezifischen Anforderungen werden berücksichtigt?**

-----

-----

**1.8 Wie hoch ist der zu erwartende Zeitaufwand? (Verhältnis zum Nutzen?)**

-----

-----

**1.9 Welche Lerntechniken werden vermittelt?**

-----

-----

**1.10 Zu welchen Aktivitäten außerhalb des Programms wird angeregt? (z.B. mit Rezepten)**

-----

-----

**1.11 Welche Lernerfahrungen bietet das Programm, die nur per Computer zu verwirklichen sind?**

-----

-----

## 2 Programmbeschreibung

**2.1 Voraussetzungen**

- Papierne Zusatzinformationen zu Installation, Nutzung, Inhalt
- ergänzt folgendes Schulbuch
- 
- technisch einwandfrei
- ohne Spezialkenntnisse installierbar
- Probleme:
- 

**2.2 Mehr als ein Buch? Eingearbeitet sind...**

- Geräusche, Musik
- Gesprochenes
- Zeichentrick / Animationen
- Filme (mit realen Personen / Lebewesen / Gegenständen)
- Hypertexte (Vernetzung der Themen)

**2.3 Interaktivität / Navigationsmöglichkeiten**

- Steuerung durch Benutzer/in stets möglich
- Steuerung z.T. nur begrenzt möglich
- Zwischenstände speicherbar

**2.4 Typ, Ziel des Programms**

- üben und wiederholen (festigen)
- entdeckendes Lernen, erkunden, experimentieren
- spielen
- Simulation
- themenbezogene Datenbank (z.B. Lexikon)
- Werkzeug (z.B. Schreib- oder Organisationsprogramm)
- Lehr-, Lernprogramm

**2.5 Motivation durch**

- Belohnung (Spiele)
- Identifikationsfiguren
- 

**2.6 Bedienbarkeit**

selbsterklärend / intuitiv möglich  
**Steuerung erfolgt per**

- Maus
- Tastatur
-

## 2.7 Insgesamt alters- bzw. kindgemäß

- angemessen
- zu anspruchsvoll
- eher unterfordernd
- 

## 2.8 Adaptivität

- nicht-adaptiv (passt sich Lernenden nicht an)
- adaptiv (passt sich an)
  - Anpassung durch das System
  - Einstellungen durch BenutzerInnen veränderbar

## 2.9 Charakter

- sachlich
- ruhig
- laut
- spielerisch
- 

## 2.10 Textliche Darstellung

- inhaltlich treffend
- Text wahlweise zuschaltbar
- angemessene Mengen
- zu große Mengen
- altersgemäße Wortwahl

## 2.11 Rückmeldung über den Lernerfolg

- Wegaufzeichnung vorhanden (nachvollziehbar)
- Protokoll der gelösten Aufgaben
- Fehleranalyse
- Belohnungsaufgabe (Spiel)
- ansprechend, vielsinnig, lustig (z.B. ausdrückbare Urkunde)
- 

## 2.12 Mögliche Einsatzformen

- Einzelarbeit
- Partnerarbeit
- Gruppenarbeit
- freies Arbeiten
- 

## 3 Mediendidaktische Aspekte

### 3.1 Didaktische Interaktivität

- didaktisches Begleitmaterial ist vorhanden
- Variationsmöglichkeiten im Ablauf
- Arbeitsmaterial kann zusammengestellt werden
- Daten können erweitert bzw. bearbeitet werden
- Arbeitsmaterial kann ausgedruckt werden
- eigene Produkte können hergestellt werden
- Modus für Lehrpersonen für Einstellungen etc. vorhanden

### 3.2 Weiterführende Erläuterungen

- Literaturliste
- Filme
- Hinweise
- 

### 3.3 Gestaltung der Programmoberfläche (Menüs)

- Symbolleiste zeigt alle Steuerungsmöglichkeiten, weist auf mögliche Aktivitäten hin
- wiederkehrende Symbole
- Informationen sind auf der Bedienfläche übersichtlich dargestellt und sinnvoll gruppiert
- Bewegungen sind für das Auge nachvollziehbar
- Helligkeitsunterschiede sind nicht zu hart
- die Farbgebung ist annähernd realitätsnah und kontrastreich, aber nicht zu bunt
- ästhetisch ansprechend
- frei von didaktisch unbegründeten Spielereien
- 

## 4 Weitere Aspekte

### 4.1 Emotionale Wertung

Die Arbeit mit dieser Software...

- war mir angenehm
- hat mir viel Freude gemacht
- hat mich nach kurzer Zeit gelangweilt
- hat mich verärgert
- 

### 4.2 Berücksichtigung verschiedener Kulturen

- zeigt Vielfalt menschlicher Kulturen
- ethnische Minderheiten werden gewürdigt
- 

### 4.3. Reaktionen/Kommentare von Schüler/inne/n

-----

-----

-----

### 4.4 Extras

- CD bietet Hilfe-Funktionen
- Internet-Verbindung möglich
- Update, Ergänzungen zuschaltbar
- Installation im Netzwerk mit anderen Computern möglich
- 

### 4.5 Rollen- und Verhaltensstereotypen

- Verhalten und Inhalte jenseits der Geschlechtsrollenstereotypen
- Anrede der Nutzer/in in geschlechtsspezifischer Form einstellbar
- Mädchen und Frauen sind Hauptfiguren (Subjekte)
-