

**Grundlagenveranstaltung zu „Medien und Informations-
Technologie“ (SS 2000)**

Hausaufgabe von:

Enno Jansen

**Matr.-Nr.: xxxxxx
WiPäd**

Sogenannte „neue Medien“ sind schon lange Hauptbestandteil unseres täglichen Lebens geworden. Auch für Schule, Lehrer und Schüler bieten diese Medien ein unermessliches Potential und werden somit auch verstärkt in allen Schulformen benutzt.

Diese Integration in den Schulunterricht vollzog als Erster Paul Heimann aufgrund von Erfahrungen insbesondere mit dem Schulfernsehen in den USA:

Mittlerweile sind viele Möglichkeiten geschaffen worden, die neuen Medien in den Unterricht einzubinden.

Das NRW-Institut für Schule und Weiterbildung in Soest bietet das „Software-, Dokumentations- und Informationssystem“ (SODIS) – eine ausführliche, ständig gepflegte Informationsdatei über Lernsoftware, besonders für Lehrer, zweimal aktuell auf CD-ROM oder auch im Internet an.

Über ein Menü lassen sich unter Angabe der Klasse und des Faches verschiedene Softwareangebote zu unterschiedlichen Bereichen abfragen.

Aufgabe 1:

Von mir eingegebene Suchkriterien:

- *Suchgebiet:* Berufsfeld: Wirtschaft
- *Adressaten:* Berufsbildende Schulen

zu a):

Mit Hilfe der oben genannten Suchkriterien wurden 174 Softwareangebote von SODIS aufgeführt.

zu b):

Lernprogramme, Übungsprogramme, Simulationen, Anwenderprogramme, Datenbanken.

zu c):

Bei der Fülle von Angeboten, die ich bei meiner Suchabfrage erhielt, war eine genaue Recherche aufgrund des Zeitaufwands unmöglich.

Ich bitte daher um Verständnis für die nicht korrekte Beantwortung der Fragestellung.

zu d):

Für 66 Programme liegt eine Bewertung vor.

zu e):

Zu einem Programm (TASTstar-für WIN) liegt eine Bewertung vor.

zu f):

Ein Angebot ist als „beispielhaft“ ausgezeichnet (Lexware-Buchhalter).

Aufgabe 2:

Von mir wurde die Software „**4Ever-Clever: Bankkaufmann/-frau**“ ausgewählt, da ich in diesem Bereich vor Beginn meines Studiums gelernt und gearbeitet habe. Außerdem ist es mein Ziel, Auszubildende dieser Branche später im Berufsschulunterricht auf den Beruf und die Prüfungen vorzubereiten.

Kurzbeschreibung des Programms:

„*4Ever-Clever: Bankkaufmann/-frau*“ wird vom Verlag Gehlen GmbH & Co. KG für 69,80 DM (Einzelplatzlizenz) bzw. 790 DM (Schullizenz 32 Plätze) angeboten.

Es ist ein Lern- und Übungsprogramm, das Computer mit dem Windows-Betriebssystem voraussetzt und das in den Berufsfeldern Wirtschaft, Büro und Verwaltung eingesetzt werden soll.

Es hilft den Schülern, während ihrer Berufsausbildung zum Bankkaufmann/-frau, bei der Prüfungsvorbereitung und kann von der Lehrperson in den Themenbereichen Rechnungswesen, Bankwirtschaft, Banklehre, Datenverarbeitung, Organisation, Personalwesen und Wirtschaftskunde eingesetzt werden.

„4Ever-Clever“ besteht in seinem Kern aus 650 Fragen aus dem Fragenpool für Abschlussprüfungen der Industrie- und Handelskammern in den oben genannten Prüfungsfächern.

Das Programm setzt sich aus vier Bausteinen, die aufeinander abgestimmt sind, zusammen:

- Trainingsmodul „Übung macht den Meister“
- Prüfungssimulation „Üben unter realistischen Prüfungsbedingungen“
- Spiel „Spielerisch lernen und trainieren“
- Lexikon „Schlauer durch Nachschlagen – auch nach der Prüfung“

Aufgabe 3:

Die Lern- und Übungssoftware „4Ever-clever: Bankkaufmann/-frau“ vom Verlag Gehlen dient vornehmlich der Prüfungsvorbereitung. Daher sollten Auszubildende meiner Meinung nach erst ab dem 2.Ausbildungsjahr mit dem Programm konfrontiert werden.

Der vorausgegangene Berufsschulunterricht sollte eine Wissensbasis für die Nutzung des Programms schaffen. Mit Hilfe der Software können die im Unterricht erlernten Inhalte von den Schülern selbständig verfestigt und abgeprüft werden.

Natürlich kann sich auch ein Auszubildender ohne fachliches Vorwissen an den Aufgaben und Spielen versuchen, doch ein messbarer Lernerfolg wird sich hierbei vermutlich nicht so schnell einstellen, da mit dem Programm kein zusammenhängendes Wissen erlernt werden kann. Es werden lediglich fragmentarisch prüfungsrelevante bestimmte Themengebiete abgeprüft.

Nützlich ist der Einsatz von „4Ever-Clever: Bankkaufmann/-frau“ einige Wochen vor der Abschluss- bzw. Zwischenprüfung der Auszubildenden. Den Schülern werden eigene Schwächen und Stärken aufgezeigt. Somit sind sie rechtzeitig in der Lage, ihre Wissenslücken zu erkennen und durch Wiederholen des Stoffes gezielt zu lernen.

Seitens des betreuenden Lehrers entfällt eine Vorbereitung inhaltlicher und organisatorischer Art nahezu. Die Lehrperson muss lediglich dafür Sorge tragen, dass jeder Schüler die Möglichkeit hat, eigenständig an einem PC arbeiten zu können. Außerdem sollte genügend Zeit vorhanden sein, um sich intensiv mit dem Programm zu beschäftigen.

Ich würde meine Berufsschulklasse mindestens 1x pro Monat für 2 Unterrichtsstunden mit dieser Software arbeiten lassen.

Am Effektivsten für jeden Auszubildenden wäre die Einzelarbeit, da er dann selber über den Lernstoff entscheiden kann – je nach Lern- und Wiederholungsbedarf.

Allerdings ist eine Partnerarbeit auch möglich. Teams von mehr als 2 Personen sollten vermieden werden, denn der Lerneffekt verringert sich mit der steigenden Anzahl von Schülern an einem PC.

Ich habe während meiner Ausbildung zum Bankkaufmann selber erfahren, dass man am Wirkungsvollsten durch „Learning-by-doing“ lernt und bestimmte Dinge stärker verinnerlicht als beim passiven Zuschauen (wie es der Fall wäre, wenn mehrere Schüler die Fragen an einem gemeinsamen PC beantworten).

Die Höchst- oder Mindestlänge muss von dem betreuenden Lehrer eigenständig bestimmt werden.

Da es sich um eine Ergänzung zum Berufsschulunterricht handelt, würde ich das Programm nur sporadisch und zweckgerichtet (Prüfungen) einsetzen, da bei häufigem Einsatz sicherlich nach einiger Zeit der Langweileeffekt eintreten wird („Weniger ist mehr.“).

In der nachfolgenden Unterrichtseinheit sollten fachliche und technische Probleme, die während der Arbeit mit „4Ever-Clever: Bankkaufmann/-frau“ aufgetreten sind, mit den Schülern diskutiert und geklärt werden.

Der Lehrer kann beispielsweise in den späteren Unterrichtseinheiten bestimmte Themengebiete wiederholen, die bei den Schülern während der Arbeit mit der Lernsoftware für Unsicherheit und Unruhe gesorgt haben .

Die vom Verlag Gehlen herausgegebene Software ist aber meiner Ansicht nach kein „Muss“ im berufskundlichen Unterricht der zukünftigen Bankkaufleute.

Eine gute Prüfungsvorbereitung können die Schüler und der Lehrer auch mit anderen Medien herbeiführen. Ich denke dabei an Arbeitsblätter zu den bestimmten Themengebieten oder an

spezielle Fragestunden, in denen die Schüler die Lehrperson bitten, schwer verständlichen Stoff zu wiederholen.

Eines können Arbeitsblätter und Fragestunden allerdings nicht bieten: Lernen durch das Spiel am Computer und den damit verbundenen Spaß am Lernen.

Natürlich können selbst Arbeitsblätter interessant gestaltet werden, ich persönlich bezweifle aber die Wirkung von solchen Blättern im Gegensatz zur Software.

Dieser Punkt ist auch der große Vorteil bei Verwendung der Lernsoftware.

Außerdem sehen nicht nur die Schüler ihre eigenen Schwächen und Stärken, sondern auch der Lehrer, der somit seinen zukünftigen Unterricht gut auf Schwächen der Klasse abstimmen kann. Diese Schwächen würde ohne den Einsatz der Lernsoftware u.U. verborgen bleiben.

Durch „4Ever-Clever: Bankkaufmann/-frau“ werden auch bestimmte Schlüsselqualifikationen gefördert wie z.B. das selbständige Lernen.

Es könnte in manchen Schulen zu Engpässen im Bereich Computerausstattung kommen.

In einigen Berufsschulen sind nicht ausreichend Computer für eine Klassenstärke vorhanden, so dass ggf. auf Partner- und Gruppenarbeit am PC zurückgegriffen werden muss.

Wie oben schon erwähnt, kann bei zu häufigem Einsatz der Software ein Langweileeffekt auftreten. Die Lernwirksamkeit strebt dann immer stärker gegen null.

Zudem ist nur ein kleiner Teil des möglichen Aufgabenspektrums in einer Abschlussprüfung der IHK abgedeckt (lediglich 650 Fragen). Folglich sollte „4Ever-Clever: Bankkaufmann/-frau“ hauptsächlich zur Prüfungssimulation und nicht als primäres Lehrmittel dienen.

Aufgabe 4:

Der große medienerzieherische Nutzen ergibt sich meiner Ansicht nach daraus, dass die Schüler Vorteile und Nachteile der Medien erkennen.

Am Beispiel „4Ever-Clever: Bankkaufmann/-frau“ heißt das: Die Software ist zwar zum Abprüfen von Fachwissen und zur Simulation von Prüfungen gut geeignet, dafür aber nicht zum Lernen des gesamten prüfungsrelevanten Stoffes.

Das Lernen mit „herkömmlichen“ Medien wie Lehrbücher, Tafel und Mitschriften lässt sich nicht vermeiden; hat seinen Sinn, auch wenn das Computerprogramm auf den ersten Blick attraktiver erscheint.

Die Auszubildenden im jungen Erwachsenenalter werden selbständig Wirkung, Nutzen und Schwächen des Programms erkennen, während sie sich mit ihm auseinandersetzen.

Sie lernen die einzelnen Medien kennen und können ihre Effektivität seitens Wissensvermittlung besser einschätzen. Können entscheiden, welches Medium für sie geeignet ist, um am Sinnvollsten zu lernen.