INHALTSVERZEICHNIS

1.	EINLEITUNG	Seit
	LERNSOFTWARE IN SCHULE UND UNTERRICHT	7
	1.1 Einsatzbereiche von Computern im Unterricht	7
	1.2 Historische und internationale Entwicklung	13
	1.3 Zur Notwendigkeit von Programmbewertungen	18
	1.4 Ziele, Methoden und Inhalte der Arbeit	22
2.	LERNSOFTWARE UND IHRE BEWERTUNG ALS LEHR- UND	
	LERNMEDIUM	26
	2.1 Medien und Mediendidaktik	26
	2.1.1 Unterrichtsmedien und ihre Funktionen	
	in Lehr- und Lernprozessen	26
	2.1.2 Beurteilung der spezifischen Eigen-	
	schaften von Medien	29
	2.1.3 Beurteilung der didaktischen Funktion	
	und Gestaltung von Medien	31
	2.1.4 Beurteilung nach mediendidaktischen	
	Gesichtspunkten 2.2 Evaluationsansätze und die Problematik von	32
	Medienevaluationen	
	2.2.1 Evaluationsformen und -verfahren	34
	2.2.2 Bewertung von Medienevaluationen	34 36
	2.2.3 Probleme vergleichender Medienevalua-	36
	tionen	37
	2.3 Evaluationen von Lernsoftware und die Gren-	31
	zen vergleichender Softwareuntersuchungen	41
	2.3.1 Probleme vergleichender Software-	• •
	untersuchungen	42
	2.3.2 Evaluationen von Lernsoftware mit	
	Hilfe von Kriterien und Prüflisten	47
3.	KRITERIEN FÜR DIE BEWERTUNG VON LERNSOFTWARE	49
	3.1 Hardwareergonomie und Kosten der Software	49
	3.1.1 Tastatur	51
	3.1.2 Bildschirm	52
	3.1.3 Kompatibilität	53
	3.1.4 Kosten	53
	3.2 Bedienungskomfort	54
	3.2.1 Zuverlässigkeit	55
	3.2.2 Schnelligkeit	56
•	3.2.3 Übersichtlichkeit 3.2.4 Verständlichkeit	56
	3.2.5 Flexibilität	57
	3.2.6 Begleitmaterial	57
	A.F.O Degler (marel 14)	58

	3.3	Zielgruppen und Lernziele	59
		3.3.1 Zielgruppen	59
		3.3.2 Lernziele	60
		3.3.3 Ziele verschiedener Softwaretypen	61
	3.4	Optische und akustische Gestaltung	65
		3.4.1 Text- und Buchstabengestaltung	65
		3.4.2 Grafik	66
		3.4.3 Farben	67
		3.4.4 Animationen	68
		3.4.5 Akustische Ausgaben	69
	3.5	Gestaltung des Lerninhalts	• 70
		3.5.1 Fachdidaktische und methodische	70
		Gestaltung	70
		3.5.2 Mediale Vermittlungsmöglichkeiten	12
		3.5.3 Formale Richtigkeit und "heimliche	73
	2 6	Lerninhalte" Aufgaben- und Antwortgestaltung	74
	3.6	3.6.1 Aufgabenform und Aufgabenreihenfolge	74
		3.6.2 Antworteingabe	75
		3.6.3 Antwortzeit	76
	3 7	Interaktivität	77
	5.1	3.7.1 Anweisungen und Hilfestellungen	77
		3.7.2 Antwortanalyse	78
		3.7.3 Rückmeldungen	81
4.		TERIENSYNOPSE AUS ZWÖLF AUSGEWÄHLTEN BEWER-	
	TUNG	GSKATALOGEN	84
	4.1	Entwicklung und Aufbau der Kriterien-	•
		synopse	84
	4.2	Beschreibung der Bewertungskataloge, die	
		die Grundlage der Synopse bilden	87
	4.3	Kriteriensynopse	94
	4.4	Erläuterungen der Bewertungspunkte der	
		Synopse	108
5.	GRO	SSE PRUFLISTE FUR LERNSOFTWARE (GPL)	133
J.	ano	OUL TRUTETOIL TOR EDRINGOTTWARE (GIL)	133
	5.1	Entwicklung und Aufbau der Prüfliste	133
	5.2	Prüfliste für Lernsoftware	138
		A. Kennzeichnung der Software	139
		B. Leistungen des Verlegers oder Autors	143
		C. Angaben über die Hard- und Software	145
		D. Angaben über die Softwarebedienung	146
		E. Angaben über die Zielgruppe und Lern-	
		ziele	147
		F. Angaben über den Einsatzbereich	148
		G. Angaben über den Inhalt	149
		H. Zuverlässigkeit und Schnelligkeit	150
		I. Übersichtlichkeit und Einfachheit	151
		J. Flexibilität	153
		K. Tastaturbenutzung	154
		L. Veränderung des Inhalts durch die Be- nutzer	1.55
		M. Speicherung von Arbeitsergebnissen	155
		w. operendigme von Arbeitzergebnizzen	156

	N. Bildschirmaufbau	157
	O. Textgestaltung	158
	P. Grafiken	159
	Q. Farben	160
	R. Animationen	161
	S. Akustische Gestaltung	162
	T. Gestaltung des Lerninhalts	163
	U. Aufgaben- und Antwortgestaltung	165
	V. Interaktivität	167
	W. Leistungsauswertung	171
	X. Allgemeine Qualitätsmerkmale	172
	Y. Gesamtbewertungstabelle und kurze Prüf-	
	liste	173
6.	ANWENDUNG DER GROSSEN PRÜFLISTE FÜR LERNSOFT-	
	WARE (GPL) ZUR EVALUATION VON DEUTSCHPROGRAM-	
	MEN	178
	6.1 Bewertung von 8 Deutschprogrammen mit der	
	GPL	181
	6.2 Ergebnisse der Softwarebewertungen	218
	6.3 Kommentar zu den aufgezeigten Mängeln der	
	Lernsoftware	222
	6.3.1 Software 1: Bilderregen	222
	6.3.2 Software 2: Geschichtenschreiber	227
	6.3.3 Software 3: Rechtschreiben mit Köpf-	
	chen	229
	6.3.4 Software 4: Der Rechtschreiblöwe	234
	6.3.5 Software 5: Morgens geht Fritz zur	
	Schule	238
	6.3.6 Software 6: Deutsche Grammatik	243
	6.3.7 Software 7: Deutsche Grammatik mit	
	Spaß	249
	6.3.8 Software 8: Richtig lesen, richtig	
	schreiben im Grundwort-	
	schatz	256
7.	ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK	
٠.	ZOSAMMENTASSUNG UND AUSBLICK	266
8.	ANHANG: ADRESSENLISTE	074
٠.		274
9.	LITERATURVERZEICHNIS	278
	Con t mystalas & Casal & C	210
10.	SACHREGISTER	311
		~