

# Kriterien zur Beurteilung von Lernprogrammen

1. Entsprechen die Inhalte dem momentanen Stand des Wissens und Könnens der Schüler?
2. Passen die Inhalte zu den Lehrbüchern und zum Lehrplan?
3. Werden die gleichen Fachbegriffe wie im Unterricht verwendet?
4. Werden die Fachbegriffe schülergerecht erklärt?
5. Sind Hilfen jederzeit und problemnah aufzurufen?
6. Stehen die zu lernende Fähigkeiten im Zentrum oder geht es nur um reine Unterhaltung?
7. Werden Themen und Übungsangebote sinnvoll verknüpft?
8. Werden weitere Kompetenzen (Konzentration, strategisches Denken) gefördert?
9. Fördert das Spiel das Selbstbewusstsein der Schüler?
10. Setzen sich die Schüler beim Bearbeiten intensiv mit den Lerninhalten auseinander?
11. Sind die unterstützenden Elemente (Grafik, Bild, Ton, Animation) dem inhaltlichen Ziel untergeordnet?
12. Werden unterschiedliche Sinne angesprochen und aktiviert?
13. Sind die Grafiken ansprechend?
14. Bringt das Programm gleich viel oder mehr als andere Übungsformen?
15. Ist das Programm über längere Zeit für die Schüler attraktiv und motivierend?
16. Werden professionell geschulte Stimmen eingesetzt?
17. Regt das Programm zur vertieften Auseinandersetzung mit den Lerninhalten an?
18. Regt das Programm an zum (kreativen) Weiterdenken?
19. Ist das Programm netzartig und auf verschiedenen Ebenen angelegt (nicht eindimensional und eintönig)?
20. Variiert das Programm die Aufgabenstellungen?
21. Bezieht sich das Programm auf die Lebenswelt der Schüler?
22. Kann auch vernetzt und im Team gearbeitet werden?
23. Lässt sich der Schwierigkeitsgrad verändern und individuell anpassen?
24. Geht das Programm über reinen Drill hinaus?
25. Lernen die Schüler das, was das Programm verspricht (oder eher etwas anderes)?
26. Ist die Gesamtstruktur des Lernangebots sinnvoll und einsichtig aufgebaut?
27. Wird das Lernkonzept im Begleitmaterial stichhaltig begründet?
28. Können falsche Eingaben korrigiert werden?
29. Werden falsche oder nicht gelöste Teile nochmals dargeboten?
30. Werden Fehler gezielt analysiert?
31. Können die Schüler ihren Lernweg zurückverfolgen?

32. Erhalten die Schülerinnen differenzierte Rückmeldungen oder eine Auswertung ihrer Antworten?
33. Gibt es Speichermöglichkeiten für Zwischenstände?
34. Kann das Medium kopiert oder ohne beträchtliche Mehrkosten ersetzt werden?
35. Sind die Übungsformen stufenangepasst?
36. Werden in der Dokumentation didaktische Überlegungen überzeugend angestellt?
37. Sind die eingesetzten Lern- und Übungsformen vielfältig?
38. Ist der Bildschirmaufbau übersichtlich und sind alle Elemente klar und sinnvoll angeordnet?
39. Wird das Wichtigste groß und im Zentrum dargeboten?
40. Ist das Programm einheitlich aufgebaut (Wiedererkennungseffekt auf allen Ebenen)?
41. Ist der Zeitaufwand zum Bedienen des Programms minimal?
42. Können die Schüler jederzeit abbrechen?
43. Können sich die Schüler jederzeit im Programm orientieren, wo sie gerade sind?
44. Wissen die Schüler jederzeit, was sie tun müssen?
45. Ist eine Suchfunktion enthalten?
46. Sind regelmäßig Updates verfügbar und ohne Mehrkosten zu erhalten?
47. Ist der Anbieter technisch, didaktisch und pädagogisch qualifiziert?
48. Gibt es eine technische Hotline?
49. Verzichtet das Programm auf ablenkende Zusatz-Stimulationen?
50. Läuft das Programm stabil und ist wenig störungsanfällig, auch dann, wenn es unsachgemäß gehandhabt wird?
51. Wird das Programm insgesamt dem Medium Computer gerecht?