

Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von Lernsoftware im Geschichts- und Politikunterricht

Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Realschulen

ANDREAS
SCHREINER



“Was nicht umstritten ist, ist auch nicht interessant”

Johann Wolfgang v. Goethe (1749-1832)

Wie keine andere Generation zuvor, wachsen die Jugendlichen heute in einer stark von Medien geprägten Welt auf. Doch sobald in der Schule von Lernsoftware die Rede ist, scheiden sich im Lehrerkollegium die Geister. Von den einen als nutzloser Humbug abgetan, sehen andere in ihr neue Wege bei Schülern Interesse am Lernen zu wecken. Zwar hat der Computer im Rahmen des ITG-Unterrichts in den Schulen bereits Einzug gehalten, Lernsoftware hingegen wird angesichts der heftigen Diskussion um ein Für und Wider im Unterricht eher selten eingesetzt. Gerade in den gesellschaftswissenschaftlichen Fächern wie Politik und Geschichte wird Lernsoftware meist vernachlässigt, obwohl der neue Bildungsplan 2004 den Einsatz neuer Medien explizit fordert.

Bevor man sich jedoch mit dem Thema Lernsoftware auseinandersetzen kann, muss erst der Computer als Träger dieses Mediums betrachtet werden. Daher steht am Anfang meiner Arbeit die Frage nach der Akzeptanz des Computers bei Jugendlichen.

Für viele Jugendliche ist der Umgang mit dem Computer zu einer alltäglichen Gewohnheit geworden. Bedingt durch die explosive Entwicklung auf dem Markt der Heimcomputer liegt die Ausstattungsquote mit PCs mittlerweile bei über 90 Prozent. Vor allem die Faszination des Mediums Computers mit seinen multimedialen Fähigkeiten macht ihn für die Jugendlichen interessant. Vorrangig Computerspiele haben hier einen großen Stellenwert bei der Nutzung des Computers. Der Computer ist somit nicht länger nur Rechenmaschine, sondern vor allem auch Kommunikationsmedium.

Schule muss somit versuchen an diese Nutzungsgewohnheiten anzuknüpfen, um einen kompetenten und kritischen Umgang zu fördern. Denn ohne diese kritische Auseinandersetzung mit dem Medium Computer besteht die berechtigte Gefahr, dass Schlagworte wie “Flucht vor der Realität” oder “Vereinsamung” sich bewahrheiten und die Jugendlichen sich ganz dem Computer ausliefern. Hier zeigt sich die Lernsoftware als geeignetes Mittel um jugendliche Kompetenz im Umgang mit dem Computer zu fördern.

Sie knüpft an die Lebenswelt der Jugend an, da Parallelen zu den bekannten Computerspielen bestehen und liefert somit bei den Schülern die nötige Akzeptanz, um Interesse und Bereitschaft bei ihnen zu wecken.

Der wohl größte Vorzug der Lernsoftware liegt in ihrer Multimedialität, die neben Texten auch Graphiken, Bilder, Tonaufzeichnungen, Filmsequenzen und Animationen enthalten kann.

Doch trotz einer gemeinsamen Definition und einigen Übereinstimmungen im strukturellen Aufbau, besitzt jede Art von Lernsoftware typische Merkmale und verfolgt einen eigenen didaktischen Ansatz.

Grob lassen sich fünf verschiedene Typen von Lernsoftware unterscheiden:

- Übungsprogramme (Drill & Practice)
- Simulationen
- Lern-Spiele
- Tutorielle Programme
- Multimediale Informationssysteme

Neben diesem fachlichen Überblick beschäftigen sich die folgenden Kapitel meiner Arbeit mit den konkreten Einsatzmöglichkeiten von Lernsoftware im Unterricht. Das Hauptaugenmerk liegt dabei vor allem auf den neuen Möglichkeiten die sich daraus ergeben können, aber auch worin deren Gefahren liegen. Gelingt es den Einsatz so zu gestalten, dass Lernsoftware die Selbststeuerung durch den Lernenden, und somit die Eigenverantwortung bezüglich dem Unterrichtstoff fördert, oder verkommt sie doch nur zum reinen Motivationsfaktor?



Anhand zweier Praxisbeispiele aus den Fachbereichen Geschichte und Politik gehe ich der Frage nach, welche Alternativen zum "herkömmlichen" Unterricht der Einsatz dieses neuen Mediums bietet und welche Vorteile Lernsoftware im Unterrichtsalltag haben kann.

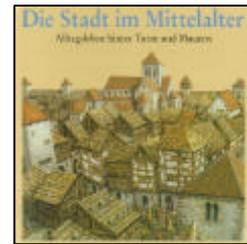
Beide Fallbeispiele wurden im Rahmen des zweiten Blockpraktikums an der Realschule Remseck in Pattonville durchgeführt.



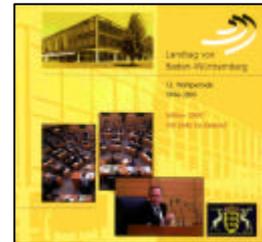
Für beide Einheiten kennzeichnend ist eine offene Arbeitsform, welche den Schülern große Freiräume sowohl in der Erarbeitung als auch in der Präsentation ihrer Ergebnisse bietet.

Für den Fachbereich Geschichte dient hier die CD-Rom "Die Stadt im Mittelalter – Alltagsleben hinter Turm und Mauern", welche im Rahmen der Lehrplaneinheit 4 "Lebensformen und Herrschaftsordnungen im Mittelalter" eingesetzt wurde. Zuzuordnen ist sie dem Bereich der Simulationen, wobei auch spielerische Elemente vorhanden sind.

Die CD-Rom "Die Stadt im Mittelalter" will dem Benutzer nicht Kaiser und Könige oder die große Politik näher bringen; vielmehr steht hier die Alltagswelt der einfachen Menschen des Mittelalters im Vordergrund. Die Benutzerinnen und Benutzer sollen mit Hilfe des Computers in die Vergangenheit "eintauchen" und sie "erleben" können. Es lässt sich das Geschehen auf dem Marktplatz verfolgen und man nimmt teil am Leben und der Arbeit von Handwerkern und der besser gestellten Bürger.



Die CD-Rom "Der Landtag von Baden-Württemberg" stellt im Fach Gemeinschaftskunde die fachliche Grundlage für den Themenkomplex der "demokratischen Ordnung von Baden-Württemberg" in Klasse 9 dar.



Der Struktur nach kann man diese CD-Rom dem großen Bereich der multimedialen Informationssysteme zuordnen, deren schulischer Einsatz sich sehr flexibel gestalten lässt. Sowohl zur Vertiefung einzelner Schwerpunkte, als auch zur Vorbereitung eines Besuches im Landtag oder nur als ein Element innerhalb einer Erarbeitungsphase bietet diese CD-Rom dem Schüler einen sehr guten Einblick in das landespolitische Geschehen.

Ziel der CD-Rom "Der Landtag von Baden-Württemberg" soll es sein, über dessen Aufgaben, Arbeitsweise und Mitglieder zu informieren. Grundelement der CD-Rom ist die gesprochene Information. Nach Anwahl eines Themenbereiches wird man durch einen Kommentator entsprechend ausführlich informiert, jedoch erscheint kein geschriebener Text dazu.

Ausblick

Der Einsatz von Medien im Unterricht ist nicht selten unumstritten gewesen. Wie schon bei der Einführung des Tonfilms haben viele Lehrer auch heute bei der Lernsoftware große Bedenken.

Dass aber an den neuen Medien kein Weg mehr vorbei führt, zeigen vor allem die intensiven Bemühungen der Schulverwaltungen und öffentlichen Stellen Computer in die Schulen zu bringen. Mit Millionenbeträgen werden Initiativen wie "Schulen ans Netz" oder die Anschaffung von Multimedia-PCs gefördert, um die Schüler in diesem Bereich auf das spätere Berufsleben vorzubereiten. Dennoch ist der Streit um den sinnvollen Einsatz von Lernsoftware noch immer offen.

Kritiker zweifeln den bildungsfördernden Gehalt von Lernprogrammen an und warnen vor einer fatalen Fixierung auf das neue Medium. Auch Lehrer zeigen sich angesichts der großen Menge angebotener Lernsoftware hilflos. Pädagogisch einwandfreie Programme zu finden ist meist sehr schwer, da den Lehrern nur wenige Hilfen zur Verfügung stehen.

Trotzdem hoffe ich, dass bald die Scheu vor der Lernsoftware, die meist auf Unwissenheit, Angst oder Abneigung basiert, abgelegt wird, damit in der Schule verstärkt die Vorteile, welche Lernsoftware zweifellos bietet, genutzt werden können.

Literatur (Auszug)

Decker, Markus, Kinder vor dem Computer. KoPäd Verlag, München 1998.

Mayer, Werner Paul, Auswirkungen von Lernsoftware auf die Befindlichkeit und Lerneffizienz von Schülern. (Philosophische Dissertation), Universität Tübingen, 1998.

Fehr, Wolfgang / Fritz Jürgen, Computerspiele auf dem Prüfstand. Bundeszentrale für politische Bildung, 11. Staffel, Heft 84, Bonn 1999.

Max, Pascal, Multimedia: Chancen und Risiken moderner Informations- und Kommunikationstechnologien in Schule und Unterricht. In: Geschichte, Erziehung, Politik. Magazin für historische und politische Bildung, hrsg. vom Pädagogischen Zeitschriftenverlag, 8. Jg., H. 3 (Mai/Juni '97), Berlin 1997.

Kammerl, Rudolf, Computerunterstütztes Lernen. Oldenburg Verlag, München 2000.

[Zurück zur Heftübersicht](#)