merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Sophie Anfang: Lernsoftware im Test

Beitrag aus Heft »2002/02: Körperwelten«

Lernsoftware im Test

Lernsoftware scheint oft die letzte Rettung zu sein, wenn die Tochter oder der Sohn in der Schule schlechte Leistungen bringen. Dann wird zum Matheblaster oder Französisch-Paukprogramm gegriffen, denn diese versprechen, spielerisch die Lernprobleme in der Schule zu lösen. Dass Lernprogramme keine Wundermittel sind, dürfte inzwischen jedem klar geworden sein, der seinem Kind ein solches Programm gekauft hat. Empirische Untersuchungen belegen, dass vor allem die Probleme der Lernmotivation und des Motivlernens mit programmierten Unterweisungsverfahren wie sie Lernsoftware darstellt nicht so einfach in den Griff zu bekommen sind. Trotzdem boomt der Softwaremarkt gerade in diesem Bereich und Schulbuchverlage wie z.B. Klett haben inzwischen ein reichhaltiges Arsenal von Lernsoftware im Programm, das für jede Alters- und Schulstufe etwas zu bieten hat. Im folgenden werden drei Edutainmentprogramme dieses Verlags von einer Expertin unter die Lupe genommen, die zur Zielgruppe dieser Lernsoftware gehört. Die 12-jährige Schülerin Sophie Anfang hat die Tauglichkeit verschiedener Edutainmenttitel in Bezug auf spielerisches Lernen geprüft und ihre subjektive Einschätzung gegeben. Die Auswahl ist zufällig und erhebt nicht den Anspruch, das gesamte Programm des Verlages zu beurteilen.

(Günther Anfang)

Physikus - Das Abenteuer aus der Welt der Naturwissenschaften

Idee und Realisation: Ruske & Pühretmaier, Design und Multimedia GmbH 1999 - Vertrieb: HEUREKA-Klett Software GmbH, Postfach 106016, 70049 Stuttgart - MAC und Windows - DM 99,-

Ein dunkler Bildschirm, wunderschöne 3D-Landschaften, das ist die Welt des PHYSIKUS. Der User schlüpft in die Rolle eines jungen Physikforschers, der auf einer Reise durch den Weltraum einen Hilferuf von seinem Planeten bekommt: Nach einem Meteoriteneinschlag steht der Planet still. Auf der einen Halbkugel stirbt man vor Hitze, auf der anderen vor Kälte. Deshalb haben die Bewohner eine riesige Impulsmaschine gebaut, die mit einem gigantischen Rückstoß die Welt wieder zum Drehen bringen soll. Aber im entscheidenden Moment fehlen ein paar Volt, die Welt in Bewegung zu setzen und die Bewohner des Planeten fliehen. Der Baumeister der Impulsmaschine hinterlässt jedoch die Bitte, den Planeten zu retten. Einziges Hilfsmittel ist sein tragbarer Laptop, auf dem er all sein Wissen gespeichert hat.Per Mausklick wandert man nun als Spieler durch eine atemberaubende Landschaft, um das Rätsel zu lösen. Dabei sammelt man Gegenstände, wie zu Beispiel Gewichte oder optische Linsen ein, die man später unbedingt braucht, um genügend Strom zu erzeugen. Damit sich der Planet wieder dreht, gilt es die Gesetze der Optik, Mechanik und der Akustik anzuwenden, um physikalische Probleme zu lösen. Wem da nicht gleich ein Licht aufgeht, hilft der Lernteil, bei dem sogar ich Mathemuffel gleich mehr mit Physik anfangen konnte.Zu Recht ist PHYSIKUS der Favorit bei HEUREKA KLETT. Der einzige Haken an dem Spiel ist allerdings, dass die Aufgaben ziemlich schwer zu meistern sind. Ich habe jedenfalls ziemlich viel Zeit gebraucht, um vorwärts zu kommen! Doch das Spiel ist ja auch erst ab 12 Jahren.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Wenn man irgendwann die Lust am PHYSIKUS verliert, kann man das auf der CD-ROM mitenthaltene „PHYSIKUS-Diveln“ installieren. Bei diesem Spiel kann man durch Auffangen kleiner Bärchen Punkte sammeln. Das bringt etwas Abwechslung in die physikalischen Aufgabenstellungen und hat mir viel Spaß gemacht.

Mean CityProduktion: Language Art Limited 1998 - Vertrieb: HEUREKA-Klett Softwareverlag GmbH, Postfach 10 60 16, 70049 Stuttgart - MAC und Windows - DM 79,-

„Lern english, have fun!“ lautet der Anfangssatz der Beschreibung von MEAN CITY im HEUREKA-Klett Info-Heft. Doch dieser Satz ist nur zum Teil richtig. Denn zum Englischlernen ist dieses Spiel eher ungeeignet. Der User muss nämlich schon mindestens ein halbes Jahr Englisch können, damit er alle Personen des Spiels verstehen kann! Der Sinn des Spiels besteht darin, MEAN CITY vor dem Untergang, den die geheimnissvolle Jinx plant, zu bewahren. Dazu hat man allerdings nur begrenzt Zeit und wer sich bei den ins Spiel eingefügten Übungen zu blöd anstellt, schafft das nicht.

MEAN CITY ist ein Spiel in einer Comiclandschaft, in der man normalen Menschen begegnet, mit denen man ins Gespräch kommt. Dabei erscheinen am Rand des Bildschirms Sprechblasen mit Antworten, von denen aber die meisten nicht richtig sind. Oder soll man etwa auf „Do you want a single room?“ „ Do you want marry me?“ antworten? Leider ist die Grafik der Comiclandschaft oft verwirrend und man irrt stundenlang durch die City, während die Zeit weiter läuft.Als Extra findet man in der Packung einen Lageplan von MEAN CITY und ein Work Book, dessen Übungen sich auf die verschiedenen Abschnitte des Spiels beziehen.

Alles in allem ist MEAN CITY eher ein Adventure auf Englisch, als ein Lernspiel. Doch Leuten, die bereits Englisch können, macht das Spiel sicher viel Spaß.Die Abenteuer von Valdo und Marie

Produktion: Ubi Soft Entertainment 1999 - Vertrieb: HEUREKA-Klett Softwareverlag GmbH, Postfach 10 60 16, 70049 Stuttgart - MAC und Windows - DM 69,-

Auf ins 16. Jahrhundert, das Jahrhundert der Entdeckungen. Gemeinsam mit dem Jungen Valdo reisen wir mit einem Schiff nach Japan, um dort mit seinem Vater, einem Händler, Seide und andere Gegenstände aus seiner Heimat Portugal zu verkaufen. Auf der Sao Bartalomeu lernt Valdo das französische Mädchen Marie kennen. Doch auf der hohen See lauern Gefahren: Flauten, Stürme, Piraten... Gott sei Dank findet Valdo in Marie und dem Seemann Phillipe echte Freunde, mit denen er alle Gefahren überwinden kann. Neben dem Abenteuer, das zu bestehen ist, sind es vor allem die schönen Videoszenen, die das Spiel interessant machen. Gut gefallen hat mir auch, dass das Abenteuer von Valdo und Marie verschieden zu Ende gespielt werden kann. Außerdem fand ich prima, dass nicht alle Gegenstände, die man anklicken kann, Erfolg bringen. So zum Beispiel, sollte man es vermeiden, eine heilige Kuh in Indien anzuklicken bzw. zu berühren, denn das könnte leicht zum Ende des Spiels führen! Sechs Spiele, die der User zwischendurch bewältigen muss, bringen außerdem etwas Abwechslung in das Spiel: das Schiff durch den Atlantik steuern, eine Ganesha-Figur zusammensetzen, eine knifflige Fischfalle auslösen oder die Kiste des Samurais knacken. Da fängt der Kopf schon mal zu rauchen an. Im Beiheft wird der Spieleablauf erklärt und man bekommt einige Tipps zur Lösung der Aufgaben, allerdings in Spiegelschrift. Doch sollte man darauf nicht sofort zugreifen.

Auch in diesem Spiel ist es notwendig, Gegenstände einzusammeln, um weiterzukommen. Außerdem muß man immer wieder Aufgaben lösen, damit das Abenteuer nicht vorzeitig endet. So muss man zum Beispiel im Sturm sehr schnell einen Mann finden, der die Segel einholt oder in Indien einer Frau das richtige Schmuckstück geben. Gelingt das nicht, ist man mit seiner Mission gescheitert.

HEUREKA KLETT hat dieses Spiel für Kinder ab 9 Jahre ausgeschrieben. Da ich bereits 12 Jahre alt bin und bei manchen Spielszenen noch kleine Schwierigkeiten habe, denke ich, dass dieses Spiel eher für etwas ältere Kinder ist, vor allem wenn sie, wie ich, wenig Geduld aufbringen, etwas wieder und wieder zu versuchen.

Außerdem ist mir Valdo als Hauptperson des Spiels nicht sehr sympathisch. Marie als Hauptfigur hätte ich viel lieber. Trotzdem ist dieses Spiel insgesamt sehr gut!