

Hessel, Silvia

Maya Kandler: Lernsoftware aus der Sicht von Schülerinnen und Schülern. Interesse- und lernmotivationsfördernde Aspekte. Frankfurt a.M.: Peter Lang 2002 (314 S.) [Rezension]

Erziehungswissenschaftliche Revue (EWR) 3 (2004) 3



Quellenangabe/ Reference:

Hessel, Silvia: Maya Kandler: Lernsoftware aus der Sicht von Schülerinnen und Schülern. Interesse- und lernmotivationsfördernde Aspekte. Frankfurt a.M.: Peter Lang 2002 (314 S.) [Rezension] - In: Erziehungswissenschaftliche Revue (EWR) 3 (2004) 3 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-199501 - DOI: 10.25656/01:19950

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-199501>

<https://doi.org/10.25656/01:19950>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Erziehungswissenschaftliche Revue (EWR)

**Rezensionszeitschrift für alle Teilbereiche der
Erziehungswissenschaft
ISSN 1613-0677**

Die Rezensionen werden in die Zeitschrift mittels eines
Peer-Review-Verfahrens aufgenommen.

Weitere Informationen: <http://www.klinkhardt.de/ewr/>

Kontakt: EWR@klinkhardt.de

[EWR 3 \(2004\), Nr. 3 \(Mai/Juni 2004\)](#)

Maya Kandler

Lernsoftware aus der Sicht von Schülerinnen und Schülern

Interesse- und lernmotivationsfördernde Aspekte

Frankfurt a.M.: Peter Lang 2002

(314 Seiten; ISBN 3-631-39893-X; 51,50 EUR)

In den letzten Jahren wurde Evaluation zunehmend als die Möglichkeit diskutiert, Qualität von E-Learning festzustellen, zu optimieren und zu sichern. Eine große Anzahl Bewertungsinstrumentarien für multimediale Lernumgebungen wurde entwickelt. Außer einigen wenigen theoriegeleiteten Instrumenten dominieren vor allem jene, die Evaluation über Kriterienlisten ermöglichen. Neben dem Vorteil eines schnell quantifizierbaren Evaluationsergebnisses haben Kriterienkataloge jedoch zwei gravierende Nachteile, sie sind häufig starr und nicht auf den Evaluationsgegenstand anpassbar. Noch schwerer wiegt, dass die in den Kriterienkatalogen ausgewiesenen Qualitätskriterien selten empirischer Prüfung unterzogen wurden, bevor sie als Qualitätskriterium in den Katalog eingingen.

Kriterienkataloge sind also meist eine Mischung aus empirisch geprüften Kriterien, Kriterien, die Experten als wichtig für erfolgreiche Lernprozesse ansehen und Kriterien, die auf Erfahrungen des Konstrukteurs des Kataloges beruhen. Obwohl zwei verschiedene Evaluationsperspektiven denkbar wären, die aus Experten- und die aus Lernendensicht, sind sie häufig aus Sicht von Experten für Experten- oder Lehrendenevaluation konzipiert. Welche Beurteilungskriterien jedoch Lernende heranziehen, um eine multimediale Lernumgebung zu bewerten, ist wenig systematisch untersucht. Deshalb fehlen sie auch in gängigen Kriterienkatalogen.

Die Arbeit von Maya Kandler leistet einen Beitrag, die zwei genannten Forschungslücken zu verringern, da sie einerseits den Schwerpunkt auf das Thema Evaluation von Lernsoftware aus Schülerinnen- und Schülersicht legt und andererseits für interesse- und lernmotivationsfördernde Aspekte empirisch begründbare Kriterien guter Lernsoftware aufzudecken versucht. Den theoretischen Rahmen der Arbeit bilden das Interessenkonzept von Krapp [1] und das Motivationskonzept von Rheinberg und Vollmeyer [2]. Damit öffnet sich der Blick auf einen facettenreichen Themenbereich, der von der Autorin auf verschiedenen Ebenen ausführlich diskutiert wird.

Um beide Ansätze zusammenzubringen, nutzt Kandler das Modell der interesse- und motivationsfördernden Bedingungen [3] bestehend aus den Komponenten inhaltliche Relevanz, Interesse der Lehrenden, Autonomieunterstützung, Instruktionsqualität, soziale Einbindung und Kompetenzunterstützung. Damit gelingt ihr eine Synopse, die ein komplexes Themenfeld systematisch ordnet. Das übersichtliche Modell bietet gleichzeitig die notwendigen klaren Strukturen für die Konzeption der empirischen Untersuchung. Es bietet den Ausgangspunkt für eine fundierte Ableitung der Fragestellung, Begründung der Untersuchungsmethoden und kann für eine theoriebezogene Interpretation der Ergebnisse herangezogen werden.

In ihren empirischen Untersuchungen, zwei Pilot- und eine Hauptuntersuchung, befragte Maya Kandler mittels Fragebogen Kinder und Jugendliche zwischen der 3. und 8. Klasse aus Grund-, Förder-, Haupt-, Realschule und Gymnasium. Der Fokus

der Befragung war zweigeteilt. Der erste Teil bezog sich auf die Interessen der Kinder und Jugendlichen, ihre Computer-, Lernprogramm- und Lernspielnutzung sowie die Integration von Computern in den Unterricht. Der zweite Teil befasste sich mit Wünschen der Lernenden an Lern- und Lernspielprogramme, z.B. bezüglich inhaltlicher Gestaltung, Design und Interaktionsmöglichkeiten. In einem strukturähnlichen Fragebogen wurden ebenfalls Lehrer befragt.

Die Ergebnisse der Befragung zeigen differenzierte Einblicke in die Bewertungskriterien multimedialer Lern- und Lernspielumgebungen von Kindern und Jugendlichen. Auch der Gender-Aspekt wird ausführlich betrachtet. Maya Kandler kann diesbezüglich z.B. konstatieren, dass Jungen Spiele und Lernspiele präferieren. Der Edutainment-Faktor spielt bei ihnen scheinbar eine größere Rolle, als bei den Mädchen, die eher zielbezogen arbeiten und lernen, weshalb sie stärker Lernsoftware nutzen.

Allerdings stellt sich die spannende Frage, ob Mädchen und Jungen genau dasselbe meinen, wenn sie im Fragebogen auf die Frage, "was machst Du alles mit dem Computer" entweder mit "Spielen" oder mit "Lernspiele" benutzen antworten. Hätte sich das Ergebnis geändert, wenn es zusätzlich eine Kategorie mit ‚Lernspiel- und Lernsoftware spielen‘ gegeben hätte? Denn es ist vermutlich ein Unterschied, ob Kinder und Jugendliche Lernen vorwiegend als Spiel oder als Wissenserwerb basierend auf Anstrengung und Konzentration ansehen. Diese Einschätzung beeinflusst dann wahrscheinlich auch das Antwortverhalten im Fragebogen. Dennoch, die Ergebnisse der Untersuchungen geben differenzierte Einblicke in die für Kinder und Jugendliche für ihre Bewertung von Lern- und Lernspielumgebungen wichtigen Kriterien. Damit zeigt Maya Kandler wertvolle Ansatzpunkte zur Entwicklung von Evaluationsinstrumentarien für multimediale Lern- und Lernspielumgebungen auf, die für Lernende essentielle Kriterien berücksichtigen. Auch zeigen die Ergebnisse Beurteilungsunterschiede zwischen Lernenden und Lehrenden. Denn Lernende schätzen im Vergleich zu Lehrenden z.B. Spaß beim Lernen viel bedeutsamer ein oder sahen Lob für weniger wichtig an.

Insgesamt hat sich das Modell der interesse- und lernmotivationsfördernden Bedingungen als adäquate theoretische Basis und als Grundlage für die Konstruktion von Erhebungsinstrumenten bewährt und ließ ebenso eine sachgerechte und abwägende Interpretation der empirischen Ergebnisse zu. Die Arbeit von Maya Kandler schließt nicht nur eine Forschungslücke, sie trägt auch dazu bei, Anregungen für eine an den Wünschen und Bedürfnissen der Lernenden orientierte Gestaltung und Evaluation multimedialer Lern- und Lernspielangebote, hinsichtlich interesse- und motivationsfördernder Aspekte zu ermöglichen.

Anmerkungen:

[1] Krapp, A. (1998): Entwicklung und Förderung von Interessen im Unterricht. In: Psychologie in Erziehung und Unterricht 45, 185-201.

[2] Rheinberg, F./Vollmeyer, R. (2000): Sachinteresse und leistungsthematische Herausforderung – zwei verschiedenartige Motivationskomponenten und ihr Zusammenwirken beim Lernen. In: Schiefele, U./Wild, K.P. (Hrsg.): Interesse und Lernmotivation. Untersuchungen zu Entwicklung, Förderung und Wirkung. Münster:

Waxmann, S. 145-161.

[3] Prenzel, M./Drechsel, B./Kramer, K. (2000): Selbstbestimmt motiviertes und interessiertes Lernen in der kaufmännischen Erstausbildung. Kiel: IPN. Präsentation im Internet vom 1.12.2000 <http://www.ipn.uni-kiel.de/projekte/kaufausb/kaufausb.html> und <http://www.ipn.uni-kiel.de/projekt/kaufausb/projektbeschreibung.pdf>

Silvia Hessel (Erfurt)

Silvia Hessel: Rezension von: Kandler, Maya: Lernsoftware aus der Sicht von Schülerinnen und Schülern, Interesse- und lernmotivationsfördernde Aspekte, Frankfurt a.M.: Peter Lang 2002. In: EWR 3 (2004), Nr. 3 (Veröffentlicht am 02.06.2004), URL: <http://www.klinkhardt.de/ewr/63139893.html>