

■ STOFFAUSWAHL UND GESTALTUNG DES PC-UNTERRICHTES: WIE GUT KANN ICH DAS?



(Frei nach: Landwehr Norbert, Neue Wege der Wissensvermittlung, Sauerländer-Verlag, 1907, ISBN 3-7941-3787-6)

1 Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten

Im Informatik-Unterricht geht es vorwiegend um Kenntnisse und Fertigkeiten. Die Lehrperson richtet ihr Augenmerk deshalb mit Vorteil darauf, wie sie die Theorie / die Kenntnisse in lern-gerechter Dosis und Form darbringt. Weniger ist hier garantiert mehr. Die Theorie darf ruhig zu Lasten des Übens von Fertigkeiten gehen und sie sollte besser im nachhinein und individuell geboten werden.

Das kann ich: sehr gut einigermaßen eher nicht

2 Abwechslung von darbieten / erarbeiten lassen

(Nach: Gerbig / Gerbig-Calcagni, Moderne Didaktik für EDV-Schulungen, BELTZ W, 1998)

Lassen Sie Informations-Aufnahmephasen mit aktiven Verarbeitungsphasen abwechseln. Eine Informations-Aufnahmephase sollte nicht länger als 15 Minuten dauern. Die aktiven Verarbeitungsphasen sollen im Kursverlauf immer länger werden. Das Sandwich besteht aus einer Anfangssituation (Problem-Konfrontation), einer Experimentier- oder Ausprobier-Phase, abwechselnden Informations-Aufnahmephasen und aktiven Verarbeitungsphasen (Üben), und einer Schlussituation (Rekapitulation, Zusammenfassung).

Das kann ich: sehr gut einigermaßen eher nicht

3 Problemfindung/ Problemformulierung

Gestalten Sie die Übungen zugeschnitten auf Problemstellungen aus der Lebens- und Arbeitswelt der Lernenden und bauen Sie in zunehmendem Schwierigkeitsgrad benötigte Programm-Funktionen ein.

Das kann ich: sehr gut einigermaßen eher nicht

4 Problemlösen lehren

Die Kursleitung nach der Lösung eines Problems zu fragen, ist naheliegend. Weisen Sie die Lernenden immer wieder darauf hin, dass sie sich im Verlaufe des Kurses von der Lehrperson unabhängig machen müssen. Deshalb ist es besser, die Lernenden lernen, sich selber zu helfen und in den Dokumentationen Hilfe zu finden.

Das kann ich: sehr gut einigermaßen eher nicht



■ WIE GUT KANN ICH DAS? (PC 2)

5 Bei den Lernenden ansetzen

Die Lernenden bringen ihre Alltagserfahrung und ihre Berufswelt in den Kurs mit. Verwenden Sie sooft wie möglich Bilder / Analogien der Lernenden. Machen Sie es sich zum Sport, so schnell wie möglich herauszufinden, in welcher Vorstellungswelt die Lernenden leben. Fragen Sie nach vorhandenem Wissen und vorhandenen Ideen, halten Sie diese fest, knüpfen Sie daran an.

Das kann ich: sehr gut einigermaßen eher nicht

6 Fragehaltung aktiv aufbauen

Die Lernenden bringen ihre Fragen mit, können sie aber meistens nicht spontan formulieren oder getrauen sich nicht. Fördern Sie Fragen, sammeln Sie Fragen in einem Fragenspeicher, bringen Sie so wenig Theorie wie möglich im Voraus, beantworten Sie die beim Üben gestellten Fragen, konstruieren Sie Übungsaufgaben so, dass die Lernenden automatisch auf gewisse Fragen stossen.

Das kann ich: sehr gut einigermaßen eher nicht

7 Fehlermanagement

(Nach: Gerbig / Gerbig-Calcagni, Moderne Didaktik für EDV-Schulungen, BELTZ W, 1998)

Fehler sind gut! Aus Fehlern kann ich lernen. Nur wer nichts macht, macht keine Fehler. Diese Einstellung gegenüber Fehlern (auch den eigenen der Lehrperson!) muss im Kursalltag vorherrschen und durch die Lehrperson vorgelebt werden.

Das kann ich: sehr gut einigermaßen eher nicht

8 Lernkontrolle

Die Lernkontrollen sollten von praktischen Problemstellungen ausgehen, möglichst anhand einer Vorlage / eines Musters selber kontrolliert werden können und ziemlich komplex sein. Sie sollen den vereinbarten Lernzielen angepasst sein.

Das kann ich: sehr gut einigermaßen eher nicht

Meine Schlussfolgerungen:

