



Im Testlabor: Marietta, Wanda, Benedikt und Nykola

Bildung

Der große Lernsoftware-Test

Der Computer als Nachhilfelehrer, geht das? Mit etwas Hilfe ihrer Eltern testeten sieben Kinder und Jugendliche für uns die aktuellsten Lernprogramme – von Lernspielen fürs Vorschulalter bis zu Abitrainern

Helle Aufregung im Testlabor. Die Lernspiele werden verteilt. Tester sind Kira (5), Felix (7), Benedikt (7), Nykola (9), Marietta (10), Wanda (12) und Lea (18) – der Nachwuchs der Redaktionsmitglieder. Nach dem Motto „Früh übt sich“ dürfen auch schon die Vorschulkinder an die Computer.

Insgesamt vier Wochen testeten die Nachwuchsprofis unter Alltagsbedingungen 12 verschiedene Lernprogramme. Geprüft wurde in vier verschiedenen Altersgruppen nach Kriterien wie Bedienung, Spaßfaktor und Lerneffekt. Bei den Kleineren

schauten natürlich die Eltern mit über die Schulter. Ihr Fazit: „Die Lernsoftware kam bei den Kids prima an.“

Manfred Göb, Vater von Benedikt und Marietta, wundert das kaum. Er kennt die Begeisterung

seiner Kinder, wenn es ums Computerspielen geht: „Sie betrachten das Arbeiten am Computer nicht als Lernen“, erklärt Göb. Es ist für sie Freizeitvergnügen.“ Ein weiterer Vorteil: „Ist ein Programm gut, kann man die Kids



Felix (7): Besucht die 1. Klasse

völlig selbstständig damit arbeiten lassen und braucht nicht immer mit dabei zu sitzen“, freut sich Göb. Bleibt also nur noch zu klären, was es beim Kauf von Lernsoftware zu beachten gilt. Und welche Alters- und Zeitlimits empfohlen werden.

► **Richtige Auswahl.** „Ganz wichtig ist zu allererst, dass die Lerninhalte so gestaltet sind, dass die Kinder mit Freude lernen“, rät Prof. Wilfried Hendricks, Leiter des „Instituts für Bildung in der Informationsgesellschaft“ in Berlin. „Zudem sollte das Lernprogramm einfach zu bedienen sein und

Altersgruppe: 6-10 Jahre	„Noten ok!“	„Ginger and Friends“	„Freddy, vampirisch gute Noten“	„Blitzrechnen“
Jahrgang/Fach	3.-4. Klasse, Deutsch	3. Klasse, Englisch	1.-4. Klasse, Englisch	3.-4. Klasse, Mathematik
Bedienung	Selbstständiges Arbeiten problemlos möglich, gute Auswertungs- und Kontrollmöglichkeit des Lernerfolges	Installation einfach. Wenn es mit der englischen Erklärung nicht klappt, hilft ein sprechender Rettungsring	Völlig selbstständiges Arbeiten möglich, detailliertere Auswertungen leider aber nicht vorgesehen	Selbstständiges Arbeiten möglich, bietet aber keine differenzierte Auswertung
Spaßfaktor	Hoher Spaßfaktor, fast schon „Suchtfaktorpotenzial“. Sehr gute grafische Umsetzung und Vertonung	Abwechslung bieten verschiedene Schauplätze wie zum Beispiel ein Zirkus oder eine Ruine	Gute Animationen, hoher Spaßfaktor, fantasievolle grafische Umsetzung	Kaum Animationen, unbefriedigender Spaßfaktor, mangelhafter Belohnungs-Effekt
Lerneffekt	Guter Lerneffekt, da die Diktate auf Wiederholungen und ergänzenden Übungen aufgebaut sind. Gut strukturiert und sehr transparent	Die Konzentration bleibt beim Wesentlichen: den Lerninhalten. Das Programm funktioniert auch unabhängig vom Schulbuch sehr gut	Gut strukturierter Aufbau, inhaltlich leicht verständlich. Sehr gute Spracherkennungs-Software für das Einüben der Aussprache	Wegen aufkommender Langeweile starke Zweifel, ob der gewünschte Lerneffekt damit erreicht werden kann
Hersteller/Preis Gesamtnote	Klett, 9,95 Euro 1	Cornelsen, 24,95 Euro 2	Klett, 14,95 Euro 2	Klett, 29,95 Euro 3



Fehlerrückmeldungen geben.“ Kinder müssen die Lösung selbstständig finden können. Im Idealfall zeigt ein „elektronischer Nachhilfelehrer“ Fehler an und gibt dem Kind Hilfestellungen. Nur so lassen sich Defizite erkennen und aufholen. Besonders geeignet ist Software ergänzend zum

Marietta (10): Geht in die 4. Klasse

Schulbuch. Lernprogramme ersetzen jedoch keine Schulbücher. ► **Ab welchem Alter?** Wer nicht auf die Altersempfehlungen des Herstellers achtet, über- oder unterfordert Kinder schnell. „Hier gilt dasselbe Prinzip wie bei Computerspielen“, sagt Hendricks. „Kinder müssen von sich aus Interesse zeigen, sich am Computer mit Software zu beschäftigen.“

Und sie sollten schon einige Erfahrung mit dem Computer gemacht haben und ihn halbwegs sicher bedienen können.

„Sofern beides gegeben ist, spricht nichts gegen einen frühen Beginn des Spielens und Lernens mit dem Computer“, so Hendricks. Kinder sind meist ab drei Jahren in der Lage, mit altersgerechter Software umzugehen, und lernen auch gut dabei. Doch gerade für den Vorschulbereich gibt es wenig Software. Im Test erwiesen sich diese Programme auch als wenig kindgerecht.

► **Wie lange?** Grundsätzlich gilt: „Vor allem bei den unter Sechsjährigen ist die Aufmerksamkeitsspanne sehr gering“, mahnt Medienpädagogin Michael Gurt von Flimmo, der Programmberatung für Eltern. „Sie sollten täglich nicht länger als zwanzig Minuten vor dem Bildschirm zubringen.“

Doch selbst wenn die Zeit vor dem Computer begrenzt

Wanda (12): Geht in die 6. Klasse Gymnasium

Altersgruppe: 16-18 Jahre	„English interaktiv“	„Texte, Themen und Strukturen interaktiv“
Jahrgang/Fach	11.-13. Klasse, Englisch	11.-13. Klasse, Deutsch
Bedienung	Man findet sich schnell zurecht, der Aufbau ist Windows sehr ähnlich	Das Programm ist leicht verständlich aufgebaut und die Bedienung unkompliziert
Spaßfaktor	Durch englische Videoausschnitte wie von „Monty Python“ erhöhter Spaßfaktor	Wer an dem Stoff interessiert ist, wird nicht gelangweilt und mit Hörbeispielen belohnt
Lerneffekt	Perfekt für die Verbesserung und Intensivierung der englischen Sprache. Mit vielen Tipps und Übungen	Man bekommt schnell einen Gesamtüberblick, dafür kleine Abstriche beim Schulstoff
Hersteller/Preis Gesamtnote	Cornelsen, 39,95 Euro 1	Cornelsen, 29,95 Euro 2

ist – Väter wie Manfred Göb sind froh, dass es so etwas wie Lernprogramme überhaupt gibt: „So muss ich meine zwei nicht ständig zum Lernen motivieren.“ Anne Keuler

Familie im TV
Suche Kind - Suche Eltern
Dokumentation zum Thema Adoption
DI 25.7. · 22.45 Uhr · ARD

Lea (18): Macht nächstes Jahr Abitur

FOTOS: DANIEL HOFER, PR