AB04-2: Lernprogramme

Lernprogramme und -spiele machen den Schüler*innen oftmals wegen des spielerischen Charakters Spaß. Wir müssen uns aber bewußt machen, dass klassische Lernprogramme und -spiele oftmals nur geringe didaktische Möglichkeiten eröffnen. Damit verknüpft ist auch, dass Lernprogramme und -spiele sich auch hinsichtlich von Lerntheorien analysieren lassen, was wir in dieser Übung auch machen.

Materialien:

Patricia Arnold hat einen Aufsatz zum Thema Einsatz digitaler Medien in der Hochschullehre aus lerntheoretischer Sicht verfasst.

Aufgabenstellung:

1. Lesen Sie den Aufsatz von Patricia Arnold (Material) und machen Sie sich zu den drei Lerntheorien Behaviorismus, Kognitivismus und Konstruktivismus Notizen.

2. Rufen Sie das Lernprogramm Setrerra auf und spielen Sie es.

3. Analysieren Sie anhand Ihrer Notizen aus Aufgabe 1, auf welcher Lerntheorie Seterra aufbaut.

From:
https://www.foc.geomedienlabor.de/ - **Frankfurt Open Courseware**

Permanent link:
https://www.foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:studierende:l:vl-md:arbeitsblatt:ab04-2&rev=1585495857

Last update: **2025/09/29 14:14**