AB04-1: 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:

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

Aufgabe 2: Rufen Sie das Lernprogramm Seterra auf und spielen Sie es.

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

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

Permanent link:
https://foc.neu.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:studierende:l:vl-md:arbeitsblatt:ab04-1

Last update: **2025/09/28 20:17**