

# NACHHALTIGKEIT

## *Einfacher lernen mit Rena*

Niko Lockenvitz, Edwin Brüseke,  
Manuel Bucher und Julius Bittner

9. Dezember 2014

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Rena</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Bedienung</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Aspekte der Nachhaltigkeit</b>	<b>1</b>
<b>4</b>	<b>Arbeitseinteilung</b>	<b>2</b>

### 1 Rena

Rena ist ein nachhaltiges Computerprogramm, mithilfe dessen man einfacher die Zuordnungen von Begriffen spielerisch erlernen kann. Es geht dabei in erster Linie um Vokabeln und ähnliches, beispielsweise die Zuordnungen von Bundesländern oder Staaten zu den zugehörigen Hauptstädten.

Der Name Rena rührt vom Aspekt der Nachhaltigkeit, er besteht aus dem Teil *re*, der lateinischen Vorsilbe für „zurück“, und *na*, dem Beginn des Worts „Natur“ bzw. des lateinischen Worts *natura*.

Neben den Aspekten der Nachhaltigkeit hat ein Computerprogramm die Vorteile, dass man es nicht betrügen kann, dementsprechend auch sich selbst beim Lernen nicht betrügen kann. Außerdem kann unser Programm eine Auswertung erstellen, ohne dass der Benutzer einen Befehl dazu geben muss. Man sieht als Schüler also auch, wie man sich verbessert hat, welches ungemein zur emotionalen Verbesserung des Schülers beiträgt.

### 2 Bedienung

### 3 Aspekte der Nachhaltigkeit

Viele Schüler haben Probleme beim Lernen. Unser Programm jedoch hilft dabei, Schüler beim Lernen zu unterstützen und somit mehr Freizeit zu geben, in denen sie – solange der Wille besteht – sich nachhaltig engagieren können.

Die Schüler haben, wenn sie ordentlich gelernt haben, im Endeffekt bessere Noten und dadurch bessere Perspektiven für ihre eigene Zukunft. Wer als erwachsener Mensch im Leben besser da steht, kann beispielsweise durch eine gute finanzielle Lage Spenden abgeben, um Menschen zu helfen, die das Geld dringend benötigen, es aber nicht selber aufwenden können.

## 4 Arbeitseinteilung

Für die Entwicklung unseres Programms haben wir die Arbeit wie folgt eingeteilt: Während Edwin die grafische Benutzeroberfläche eingerichtet hat, hat Niko die einzelnen Programmteile, die Manuel und Julius auf Nikos Beschreibung hin programmiert haben, sinnvoll zusammengestellt. Julius hat diesen Bericht zur Projektierung fertiggestellt. Letztendlich hat aber jeder an jedem Teil der Gestaltung des Programms mitgewirkt.

Zur einfacheren Bewertung zeigen wir in der folgenden Tabelle unsere individuellen Arbeitszeiten am Projekt auf, die Zeiten sind in Stunden angegeben.

Datum	Niko	Edwin	Manuel	Julius
05.12.2014	2	2	2	2
06.12.2014	2			0
07.12.2014				0
08.12.2014				0
09.12.2014				3
10.12.2014				
11.12.2014				
12.12.2014				
13.12.2014				
14.12.2014				
15.12.2014				
16.12.2014				
17.12.2014				

Tabelle 1: Arbeitszeiten