

Grobkonzept „Schultrainer“

Richtziel

Das Lernprogramm "Schultrainer" bietet Menschen die Möglichkeit Schulwissen bequem zuhause oder unterwegs zu trainieren.

Zielgruppe

Das Lernprogramm richtet sich an jeden, der sein Schulwissen auffrischen und/oder trainieren möchte. Dazu gehören in erster Linie Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe im Alter von 12-16 Jahren. Demnach ist die Zielgruppe weitgehend heterogen. Das trainingsorientierte Lernprogramm baut auf dem aktuellen Lehrplan der Mittelstufe auf und wird vorzugsweise zum Üben am PC, Laptop oder Smartphone verwendet. Die klare und einfache Menüführung des Lernprogramms setzt zur Bedienung keine Medienkenntnisse voraus.

Lernziele

- Die Schülerinnen und Schüler sind fähig ihre trainierten Kenntnisse schnell ins Gedächtnis zu rufen.
- Sie sind in der Lage in einer Klausur gezielt auf ihr Gelerntes zurückzugreifen und es erfolgreich einzusetzen.

Rahmenbedingungen

Das Lernprogramm "Schultrainer" wird von Studenten während ihrer Studienzeit entwickelt. Finanzielle Ressourcen stehen nicht zur Verfügung.

In diesem Rahmen kann nur ein Teilbereich des Gesamtvorhabens als Programm abgebildet werden.

Aufbau des Schultrainers

Charakterisierung

Das Lernprogramm „Schultrainer“ ist ein WBT-Programm und öffentlich im Internet verfügbar.

Es besteht aus Informationsseiten mit Bild-, Text- und Videomaterial zu ausgewählten Lernthemen und bietet Wiederholübungen an. Manche Übungen greifen dabei auf bereits vorhandene Technologien wie Google Streetmaps oder Onlinewörterbücher zurück.

Grundstruktur: Struktur- und Steuerelemente

- Der „Schultrainer“ ist modular aufgebaut und verwendet hauptsächlich baumartige Navigationsmenüs.
- *Hauptseite*
Die Hauptseite hat eine flache Baumstruktur und bietet die Möglichkeit

zwischen den Lernmodulen auszuwählen und sich an- und abzumelden. Zudem werden hier die bisherigen Lernergebnisse aufgezeigt.

- *Anmeldung/Registrierung*
Damit der Lernfortschritt gespeichert werden kann muss sich ein Benutzer registrieren bzw. anmelden. Dieser Schritt ist optional.
 - *Facebookanbindung*
Der eigene Lernstand kann bei Bedarf auf der eigenen Facebookseite veröffentlicht und mit anderen Teilnehmern verglichen werden.
- *Module*
Jedes Modul deckt einen Teil eines Lernthemas ab und teilt sich in einen Lern- und einen Trainingsbereich.
 - *Lernbereich*
Der Lernbereich besteht aus einem hierarchischen Baum von Informationsseiten und Linksammlungen.
 - *Trainingsbereich*
Der Trainingsbereich ist linear aufgebaut und muss vom Lernenden durchlaufen werden. Das Training lässt sich zu jeder Zeit abbrechen.
- *"Where Am I / Back to..."-Funktionen.*
Die „Where Am I“-Funktion zeigt stets den aktuellen Standort im Programm an.
Der „Back to“-Button erlaubt das Zurückspringen zur Modulhauptseite.

Lehransatz

Im Lernbereich eines Moduls haben Nutzer die Möglichkeit den Lernstoff nachzuschlagen bzw. zu vertiefen. Im Trainingsbereich wird das Wissen geprüft und verinnerlicht. Beide Bereiche sind größtenteils selbstgesteuert.

Lerninhalte

Die erste Version des „Schultrainers“ sieht folgende Module vor:

- *Erdkunde*
Hier werden geographische Inhalte wie z.B. Städte, Länder und Meere vermittelt. Das Wissen wird hauptsächlich von GoogleMaps, Wikipedia und OpenStreetmaps bezogen.
- *Sprachen/Englisch*
In diesem Modul werden Vokabellisten aus dem Internet bezogen und trainiert. Eventuelle Quellen sind dict.leo.org, dict.cc und Google Sprachtools.
- *Mathematik*
Training der vier Grundrechenarten (+, -, *, /) so wie kleines und großes 1x1.

Aufgabentypen

Im Training werden folgende Aufgabentypen verwendet:

- Multiple Choice
- Drag&Drop

- Freie Texteingabe und automatisierter Vergleich mit Musterlösung.
- Lückentext

"Schultrainer"

Mathematik - Grundrechenarten - Trainingsbereich

du bist: Max Mustermann

Du hast bereits 12 von 14 Fragen richtig gelöst :)

Frage 15:

$7 * ?? = 35$

?? :

Training
abbrechen

Module

Erdkunde
-> Städte
-> Länder
-> Flüsse

Sprachen
-> Englisch

Mathematik
-> 1x1
-> Grund-
rechenarten

Design

Das moderne Userinterface ist klar und aufgeräumt gehalten. Dezentale Farbverläufe schaffen eine optisch ansprechende Oberfläche. Auf Hintergrundbilder wird weitgehend verzichtet, um die Aufmerksamkeit des Benutzers nicht von dem Training abzulenken.

Für die einfache Navigation werden Buttons mit Tooltips versehen, welche beim herüberfahren mit dem Mauszeiger einblenden.

Hardware-Voraussetzungen

- Zur Benutzung des Trainingsprogramms sind ein internetfähiger Rechner und ein aktueller Browser notwendig
- Die Anwendung selbst wird bei einem beliebigen Webhostinganbieter, der folgende Kriterien erfüllt, gehostet:
 - Mysql 5
 - Php 5

Gesamturteil (von W.v.G.L.):

Gut:

- Klare, logische Gliederung, gut nachvollziehbar.
- Guter Schreibstil. Bei meinen Anmerkungen handelt es sich eher um Kleinigkeiten. Einige Nachlässigkeiten bei Groß- und Kleinschreibung, Satzzeichen und durchgängigem Stil.
- Inhaltlich vielversprechend! Ich hätte mir ein Flussdiagramm gewünscht, um Euer Konzept besser vor Augen zu haben. Nicht ganz klar ist mir die Anbindung an vorhandene Anbieter wie GoogleMaps, Wikipedia etc. Bestehen die Lernbereiche hauptsächlich aus Linklisten, die auf diese Seiten verweisen? Oder werdet Ihr den größten Teil mit eigenen Texten, Bildern und Videos abdecken? Beides ist ok, aber es müsste deutlicher gesagt werden.
- Wenn Ihr mit „erster Version“ Euer Seminarprojekt meint, könnte es bereits ganz schön umfangreich werden. Konzentriert Euch ruhig erstmal auf *ein* Modul.
- Pünktlichkeit: Euer Konzept ist um 16:15 Uhr bei mir eingetroffen. Dies ist im Zeitlimit und für unsere Zwecke völlig ok. Für einen Kunden wäre es allerdings schon grenzwertig, weil es kurz vor Feierabend ist. Termine möglichst nicht bis zum Letzten ausreizen.
- Seitenzahlen wären gut, um bei der Besprechung des Grobkonzeptes besser kommunizieren zu können.
- Eine Kopfzeile wäre ebenfalls gut, damit der Kunde immer weiß, wozu die Zettel gehören, falls sie mal einzeln auf seinem Schreibtisch herumliegen.