



Auswertung der Lernsoftware:

"Milli-Metha's - Ernährungsspiel"

Seminar:	Evaluation von Lernsoftware
Seminarleiter:	Dr. Kos
Datum:	2.07.2000
Gutachter:	Jana Wurl Ronald Knoch

Kurzcharakteristik der Lernsoftware:

Programmname:	"Milli-Metha's Ernährungsspiel" - Abenteuer im Bauch des Riesen-
Erscheinungsjahr:	1999
Verlag:	Tivola - Verlag GmbH Berlin (http://www.tivola.de/)

Kurzbeschreibung:

Was macht das Essen, wenn es durch den Körper wandert?

Auf ihrer Entdeckungsreise durch den Körper eines Riesen lernt Milli-Metha viele interessante Dinge über die menschliche Ernährung. Außerdem findet sie alle notwendigen Teile für die goldene Ernährungspyramide und versteht, dass es wichtig ist ausgewogen zu essen.

Zusätzlich gibt es noch ein paar tolle Spiele, die Kreativität, Reaktionsschnelligkeit und Merkfähigkeit fördern.

Art des Programms:	Lernspiel
Zeitaufwand:	1-2 Stunden
Nutzungsbedingungen:	Lizenzprogramm
Preis:	79,00 DM
Sprache:	Deutsch, Englisch, Französisch
Technik:	Windows, MAC, CD- Rom

Didaktische Analyse:

Anthropogene und Sozial-kulturelle Voraussetzungen

Altersstufe:	4-10 Jahre (Primarstufe)
Vorkenntnisse:	Maus beherrschen
Benutzer:	Schüler und Lehrer
Einsatzort:	Schule, Freizeit
Fach:	Biologie/Sachkunde
Thema:	Ernährung

Bewertung nach dem Kriterienkatalog zur Beurteilung von Computerprogrammen
(UB 221/21 Jahrg./ Januar 1997 S. 52)

Die technische Umsetzung des Programms ist gut gelungen, die Inhalte überzeugend dargestellt. Die befriedigende methodisch-didaktische Gestaltung und die noch nicht ausreichende Berücksichtigung unterrichtsrelevanter Faktoren lassen das Programm "Milli-Metha's - Ernährungsspiel" für den regulären Unterricht nur als Ergänzung empfehlenswert erscheinen.

		<i>mögliche Punktzahl</i>	<i>erhaltene Punktzahl</i>	<i>Prozent</i>	<i>NOTE</i>
	Grundlegende Informationen	24	20	83,3	gut
1	Correctness	5	5		
2	Zielgruppe	3	3		
3	Ziele	3	3		
4	Inhalt	7	5		
5	Innovation	6	4		
	Didaktisch-methodische Gestaltung	46	32,5	70,6	befriedigend
6	Lernprozess	10	7		
7	Motivation	7	6		
8	Kognitive Fertigkeiten	3	1		
9	Erfahrungsbezug	5	5		
10	Rückmeldungen	7	7		
11	Interaktivität	9	5,5		
12	Lernfortschritt	5	1		
	Unterrichtseignung	17	8	47,1	genügend
13	Methodische Hinweise	6	3		
14	Anpassungsmöglichkeiten	4	0		
15	Begleitmaterial	7	5		
	Technische Umsetzung	27	22	81,5	gut
16	Bedienung	7	4		
17	Übersichtlichkeit	6	5		
18	Multimediale Gestaltung	9	8		
19	Lesbarkeit am Bildschirm	5	5		
	GESAMTBEWERTUNG	114	82,5	72,3	befriedigend

Gesamtbewertung

Programmiee/Durchführung: stimmig
 Angestrebte Ziele: in der Regel erreichbar
 Sachlich/zeitlich/personeller Aufwand: im angemessenen Verhältnis zum Lernertrag
 Erfahrungen aus dem Unterricht: keine vorhanden

Besondere Stärken: sehr anschaulich, kreativ gestaltet,
 abwechslungsreich, Zielgruppen optimal
 angesprochen
 gutes Begleitmaterial (Arbeitsblätter in
 Experimentform selbst erstellbar)