



## Auswertung der Lernsoftware:

### "Pong Pong entdeckt die Welt der Pflanzen und Insekten"

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

#### Kurzcharakteristik der Lernsoftware:

<b>Programmname:</b>	"Pong Pong entdeckt die Welt der Pflanzen und Insekten"
<b>Erscheinungsjahr:</b>	1999
<b>Verlag:</b>	DATA SUN ( <a href="http://cmultimedia.datasun.com.tw/">http://cmultimedia.datasun.com.tw/</a> )

#### **Kurzbeschreibung:**

Auf seinem Weg durch den Wald der Insekten erfährt Pong Pong in liebevoll animierten interaktiven Szenen viele interessante Dinge aus der Welt der Pflanzen und Insekten.

Über 150 Fragen und Fakten aus der Welt der Insekten und Pflanzen werden auf kindgerechte Weise spielerisch vermittelt.

<b>Art des Programms:</b>	Abenteuer, Lexikon, Spielekiste
<b>Zeitaufwand:</b>	variabel
<b>Nutzungsbedingungen:</b>	Lizenzprogramm
<b>Preis:</b>	10,00 DM
<b>Sprache:</b>	Deutsch, Englisch
<b>Techn. Voraussetzungen:</b>	MS-Windows 9x, CD-Rom

#### Didaktische Analyse:

Anthropogene und Sozial-kulturelle Voraussetzungen

<b>Altersstufe:</b>	ab 7 Jahre
<b>Vorkenntnisse:</b>	keine
<b>Benutzer:</b>	Schüler
<b>Einsatzort:</b>	Freizeit
<b>Fach:</b>	Biologie

**Thema:** Insekten, Pflanzen

**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 nur -didaktische Gestaltung und die praktisch völlig fehlende Berücksichtigung unterrichtsrelevanter Faktoren lassen das Programm für den regulären Unterricht nicht empfehlenswert erscheinen.

		<i>mögliche Punktzahl</i>	<i>erhaltene Punktzahl</i>	<i>Prozent</i>	<i>NOTE</i>
	<b>Grundlegende Informationen</b>	<b>24</b>	<b>15</b>	<b>62,5</b>	<b>befriedigend</b>
1	Correctness	5	4		
2	Zielgruppe	3	2		
3	Ziele	3	2		
4	Inhalt	7	2		
5	Innovation	6	5		
	<b>Didaktisch-methodische Gestaltung</b>	<b>46</b>	<b>23</b>	<b>50,0</b>	<b>genügend</b>
6	Lernprozess	10	5		
7	Motivation	7	6		
8	Kognitive Fertigkeiten	3	1		
9	Erfahrungsbezug	5	1		
10	Rückmeldungen	7	7		
11	Interaktivität	9	3		
12	Lernfortschritt	5	0		
	<b>Unterrichtseignung</b>	<b>17</b>	<b>1</b>	<b>5,9</b>	<b>ungenügend</b>
13	Methodische Hinweise	6	0		
14	Anpassungsmöglichkeiten	4	0		
15	Begleitmaterial	7	1		
	<b>Technische Umsetzung</b>	<b>27</b>	<b>23</b>	<b>85,1</b>	<b>gut</b>
16	Bedienung	7	6		
17	Übersichtlichkeit	6	5		
18	Multimediale Gestaltung	9	8		
19	Lesbarkeit am Bildschirm	5	4		
	<b>GESAMTBEWERTUNG</b>	<b>114</b>	<b>62</b>	<b>54,4</b>	<b>genügend</b>

**Gesamtbewertung**

Programmidee/Durchführung:	stimmig
Angestrebte Ziele:	nicht angegeben
Sachlich/zeitlich/personeller Aufwand:	im angemessenen Verhältnis zum Informationsgewinn
Erfahrungen aus dem Unterricht:	keine vorhanden
Besondere Stärken:	sehr anschaulich, kreativ gestaltet, abwechslungsreich, kindgerecht,

Kritikpunkte:

kompletter Neustart bei verlorenem Spiel /  
gespeicherter Spielstand geht verloren,  
kein Schwierigkeitsgrad wählbar