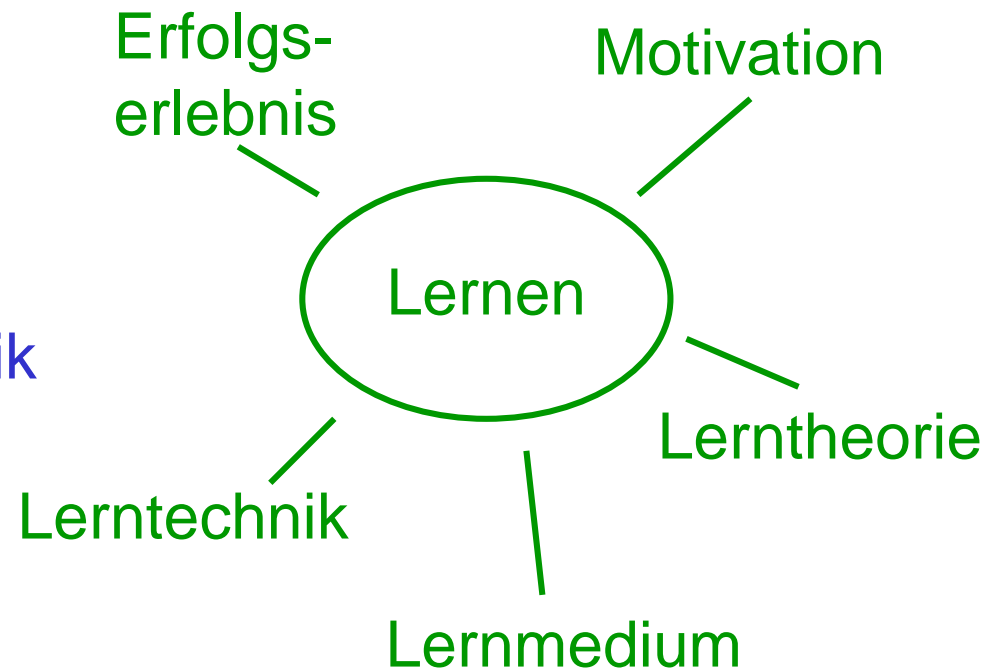
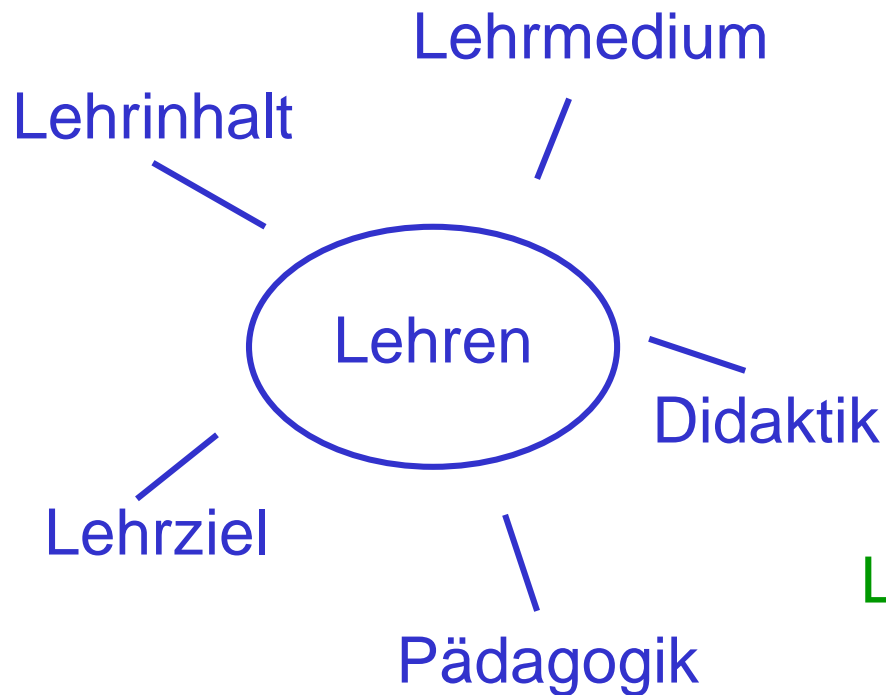


1. Lehren und Didaktik

Rechnerunterstütztes Lehren und Lernen



Didaktik – Definitionen

Der Neue Brockhaus:

Didaktik ist die Theorie des Unterrichts.

Sie erläutert den Unterricht nach Zielen, Form und Bedingungen unter bildungs-, lern- und informationstheoretischen Gesichtspunkten.

Hüholdt:

Didaktik ist die Wissenschaft vom Lehren, von der Stoff- und Methodenaufbereitung, der Stoffauswahl und der Unterrichtsgestaltung“

Lehr- und Lernmaterialien (1)

Lehrmedien und Unterrichtsmedien

stellen Informationen auf bestimmte Weise dar
und interpretieren die Antworten des Lernenden.

Ein

Lernmedium

dient der Beschäftigung eines Lernenden
mit dem Lerngegenstand
zum Erreichen des vorgegebenen Lernziels

Lehr- und Lernmaterialien (2)

- Lehrperson
- Text
- Ton (Sprache, Tonband, CD, ...)
- Bild
- Film, Video

Lernen

Lernen ist kein wertneutraler und sachlicher Vorgang.

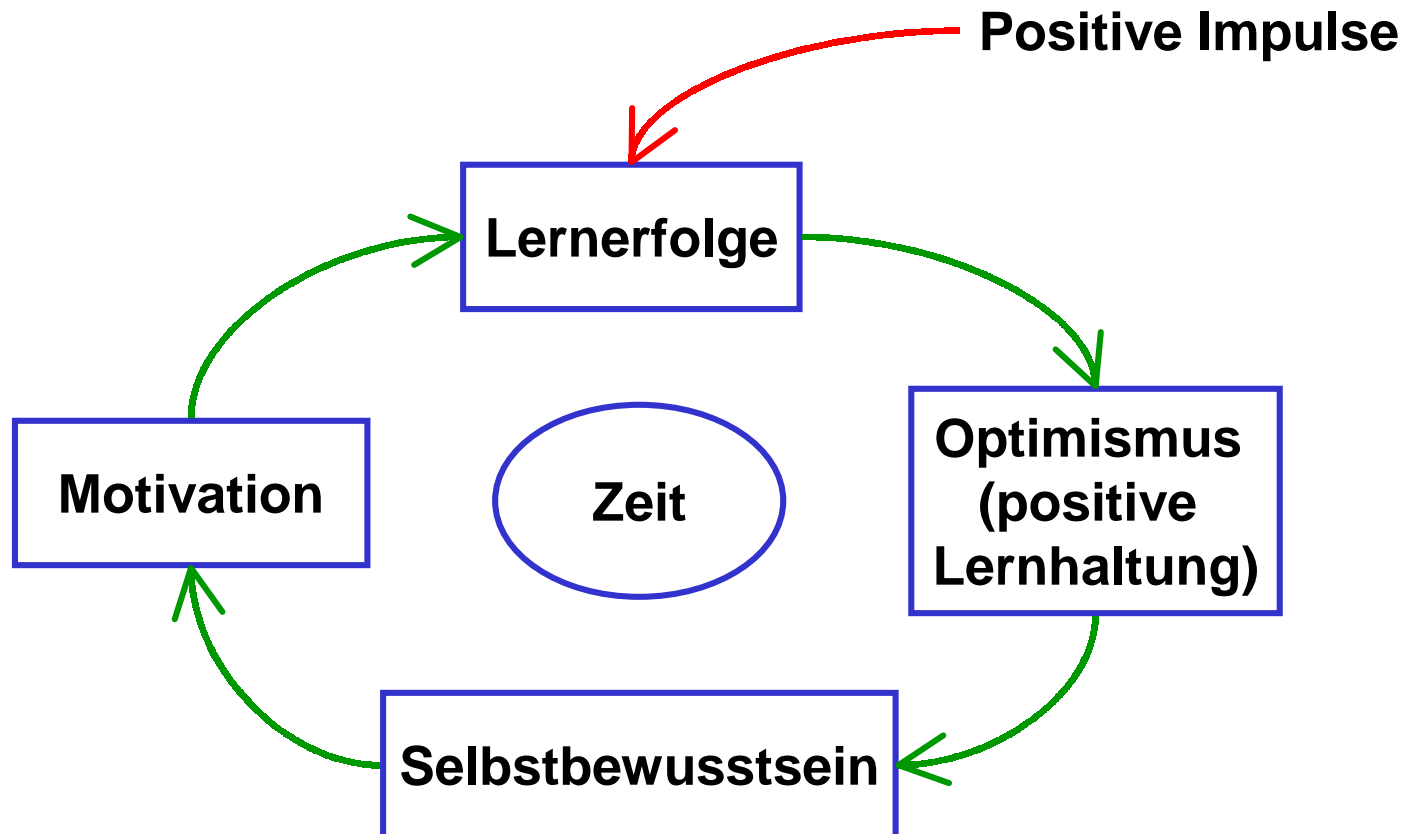
Es ist unmöglich, Schüler „mit Daten zu füttern“.

Motivation

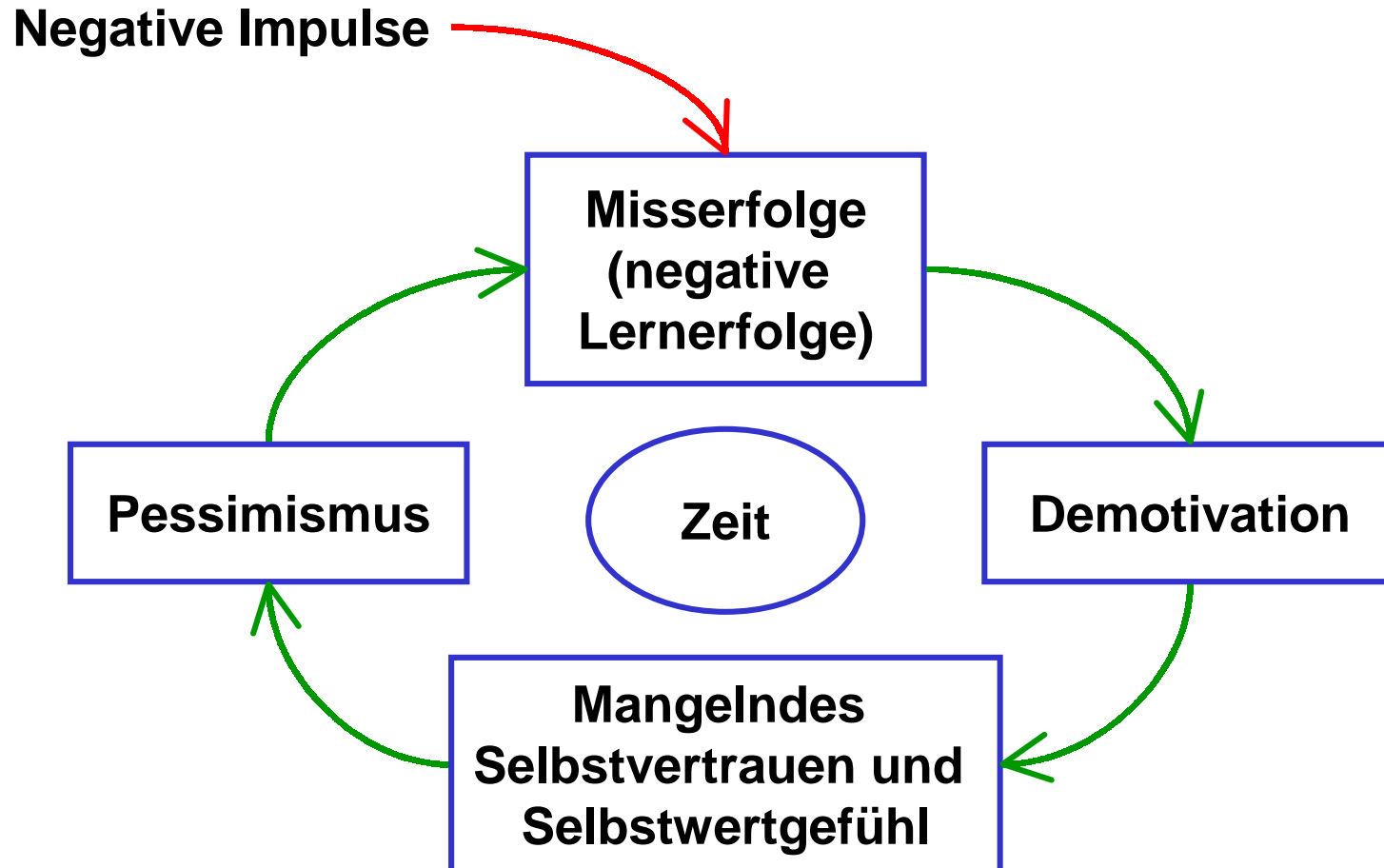
Motivation ist die Anregung und Förderung der ohnehin vorhandenen positiven Antriebskräfte des Menschen.

Auf Schüler bezogen heißt das:
Anregung und Erhalt der Lust am Lernen

Positive Selbstverstärkung



Negative Selbstverstärkung



Positive und negative Selbstverstärkung

- **Positiv** ist:
 - Angemessenes Lob in Form einer Verstärkung
 - Gerechter Tadel in Form von motivierender Kritik
- **Negativ** ist:
 - Verletzender Tadel, der das Selbstbewusstsein schwächt
- Lernerfolg bewirkt Optimismus und Zuversicht. Daraus entsteht Selbstbewusstsein. Verstärktes Selbstbewusstsein erzeugt Motivation. Damit verfestigen sich Lernerfolge
- Faustregel:
Mehr Lob und Anerkennung beim Lernen

Rahmenbedingungen für das menschliche Lernen

Anziehende Faktoren

- erleichtern das Lernen und
- führen zu Lust am Lernen

Abstoßende Faktoren

- führen dazu, dass Lernen als Last empfunden wird.

Hauptquellen von Befriedigung und Erfolg

Faszination und Aufforderungscharakter

- des **Stoffes**
- der **Lehrperson**
- des **Erfolgs**

Schlüsselerlebnisse mit Aufforderungscharakter

Schlüsselerlebnisse mit Aufforderungscharakter

werden weder durch Enttäuschung noch durch
Rückschläge zerstört

und führen zum Erfolg.

Medieneffekt (1)

Lese- und rechtschreibschwache Kinder haben durch „Eintippen“ von Wörtern mit der Schreibmaschine oder mit einer Rechnertastatur Erfolg.

- Funktionslust
- Imitationslust
- „stolzes“ Abliefern einer selbst erstellten Seite

Medieneffekt (2)

Man spricht dann von

- instrumentellen
- symbolischen und
- personellen

Medieneffekten

- Wird auf Schrift und Ordnung kein großer Wert gelegt, ist dies didaktisch ein Rückschritt.
- Klassische Mediumeffekträger sind Musikinstrumente.

Computer als Übertragungsmedium

Er vermittelt die Faszination

- jemandem Befehle zu geben, welche dieser dann auch prompt ausführt,
- jemanden kommandieren zu können,
- einen Diener zu haben, der seinem Herrn diskret bei Fehlern hilft,
- im Dienst einer Sache legitim Macht auszuüben,
- auf einem Bildschirm sichtbare Kontrollen und Bestätigungen zu haben.

Förderung des Einzelnen

- Hinführen zum „Aha-Erlebnis“
- Unterrichtsbegleitendes Lernen
- Gefühlsabhängiges Lernen
- Lernen-Müssen / Lernen-Wollen