

# Beurteilung von multimedialen Lehr- und Lernmaterialien

## Theoretischer Hintergrund

Multimediales Lernmaterial kann Texte, Bilder, Audio und Bewegtbilder enthalten. Durch die Kombination dieser Darstellungsformen ermöglichen digitale Medien neue Zugänge zum Lernen. Dieser Beurteilungsbogen soll Sie bei der Auswahl von geeigneten multimedialen Lernmaterialien (z. B. Lernsoftware, Internetseiten) unterstützen. Dabei sollen zwei Fragen beantwortet werden:

### 1. Welche allgemeinen Gütekriterien für gutes Lernmaterial werden erfüllt?

Nach Adamina (2014, S. 364) sollen Lernmaterialien sich auf den Bildungsplan beziehen, an das Vorwissen der Lernenden anknüpfen, kognitiv aktivierend sein, ganzheitliche Lernprozesse unterstützen, Differenzierungsmöglichkeiten bieten, überfachliche Kompetenzen fördern sowie konkrete Hilfestellungen zur Selbst- und/oder Fremdbeurteilung bieten. Diese Gütekriterien gelten auch für analoge Medien wie z. B. Schulbücher.

### 2. Ist das Lernmaterial lernförderlich aufgebaut?

Jede Darstellungsform sollte möglichst lernförderlich aufgebaut sein. Texte sollten beispielsweise einfach, prägnant, gut gegliedert und anregend sein (Langer, Schulz von Thun & Tausch, 2015, S. 71). Die Forschungsgruppe um R. E. Mayer erforschte ausführlich, wie am besten mit multimedialen Lernmaterialien gelernt werden kann (Mayer, 2014). Durch Experimente mit Schülerinnen und Schülern sowie Studentinnen und Studenten fanden sie heraus, unter welchen Bedingungen am besten mit multimedialen Lernmaterialien gelernt werden kann (Zumbach, 2010, S. 71). Wenn möglichst viele dieser Prinzipien (z. B. Multimedia-Prinzip: ein Text ist lernwirksamer, wenn er mit passenden Bildern angereichert wird) berücksichtigt werden, ist das Lernmaterial (bei einer angemessenen pädagogischen Umsetzung) gut geeignet, Lernprozesse bei den Schülerinnen und Schülern anzuregen.

## Anleitung

Grundsätzlich ist es immer sinnvoll, vor dem Einsatz digitaler Lernmaterialien im Unterricht die Perspektive zu wechseln und selbst in die Rolle eines Lernenden zu schlüpfen. Füllen Sie den Fragebogen für jedes Lernmaterial separat aus. Nicht immer treffen alle Aspekte auf ein Lernmaterial zu. In diesen Fällen können Sie „nicht beantwortbar“ ankreuzen.

### Literatur

Adamina, M. (2014). Lehr- und Lernmaterialien im kompetenzorientierten Unterricht. *Beiträge zur Lehrerinnen- und Lehrerbildung*, 359–372.

Langer, I.; Schulz von Thun, F. & Tausch, R. (2015). *Sich verständlich ausdrücken*. München: Reinhardt.

Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.

Zumbach, J. (2010). *Lernen mit neuen Medien. Instruktionspsychologische Grundlagen*. Stuttgart: Kohlhammer.

# Multimedia-Beurteilungsbogen

Name des Lernmaterials \_\_\_\_\_

Fach \_\_\_\_\_

Klassenstufe \_\_\_\_\_

Sozialformen (z. B. EA, PA) \_\_\_\_\_

Für welche Aspekte des Lernens ist das Material besonders geeignet?

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Einstieg, Exploration und Erkundung                                       | <input type="checkbox"/> Transfer (Übertragen und Anwenden)                   |
| <input type="checkbox"/> Erarbeitung, Ordnung und Strukturierung von Inhalten                      | <input type="checkbox"/> Reflexion über den Lernzuwachs und das eigene Lernen |
| <input type="checkbox"/> Aufbau und Weiterentwicklung von Strategien, Fähigkeiten und Fertigkeiten | <input type="checkbox"/> Darstellen und Präsentieren von Lernergebnissen      |
| <input type="checkbox"/> Üben  |   |

| Allgemeine Gütekriterien   | ☺ | ☹ | ☹ | # |
|--|---|---|---|---|
| Das Material fördert Kompetenzen aus dem aktuellen Bildungsplan.   |   |   |   |   |
| Das Material knüpft an das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler an (z. B. durch Beispiele und Analogien).              |   |   |   |   |
| Das Material ist kognitiv aktivierend und geht von interessanten bzw. gesellschaftlich relevanten Kontexten aus.         |   |   |   |   |
| Das Material enthält Differenzierungsmöglichkeiten (z. B. verschiedene Kompetenzstufen, Zugangsweisen, Hilfestellungen). |   |   |   |   |
| Das Material fördert überfachliche Kompetenzen (insbesondere Sprechen, Informationsnutzung und Problemlösen).            |   |   |   |   |
| Das Material enthält konkrete Hilfestellungen zur Selbst- und/oder Fremdbeurteilung.                                     |   |   |   |   |

Legende: ☺ = trifft voll und ganz zu ☹ = trifft teilweise zu ☹ = trifft überhaupt nicht zu # = nicht beantwortbar

| <b>Multimedia-Beurteilung</b>   | ☺ | ☹ | ☹ | # |
|---|---|---|---|---|
| Die verwendeten Texte sind einfach, gut gegliedert, prägnant und enthalten anregende Zusätze.   |   |   |   |   |
| Audio: Die verwendete Sprache, Soundeffekte und Musik sind sinnvoll ausgewählt und unterstützen Lernprozesse.                                   |   |   |   |   |
| Die verwendeten Bilder unterstützen die Schülerinnen und Schüler beim Lernen.   |   |   |   |   |
| Die verwendeten Bewegtbilder (Animationen, Videos, Simulationen) sind lernförderlich gestaltet.   |   |   |   |   |
| Texte werden mit passendem Bildmaterial angereichert.   |   |   |   |   |
| Es gibt keine unnötige Ablenkung durch sachfremde Inhalte (z. B. überflüssige Abbildungen oder Animationen, blinkende Texte).                   |   |   |   |   |
| Bilder und Texte werden in räumlicher Nähe zueinander dargestellt.  |   |   |   |   |
| Bilder und Texte werden gleichzeitig präsentiert und nicht nacheinander.  |   |   |   |   |
| Das Lernmaterial ist motivierend gestaltet (z. B. durch Sprache im Gesprächsstil, Einsatz einer menschlicher Stimme, authentische Darstellung). |   |   |   |   |

Legende: ☺ = trifft voll und ganz zu ☹ = trifft teilweise zu ☹ = trifft überhaupt nicht zu # = nicht beantwortbar

**Raum für Bemerkungen:**