

AB04-2: Lernprogramme

Lernprogramme und -spiele machen den Schüler*innen oftmals wegen des spielerischen Charakters Spaß. Wir müssen uns aber bewußt machen, dass klassische Lernprogramme und -spiele oftmals nur geringe didaktische Möglichkeiten eröffnen. Damit verknüpft ist auch, dass Lernprogramme und -spiele sich auch hinsichtlich von Lerntheorien analysieren lassen, was wir in dieser Übung auch machen.

Materialien:

Patricia Arnold hat einen Aufsatz zum Thema [Einsatz digitaler Medien in der Hochschullehre aus lerntheoretischer Sicht](#) verfasst.

Aufgabenstellung:

1. Lesen Sie den Aufsatz von Patricia Arnold (Material) und machen Sie sich zu den drei Lerntheorien Behaviorismus, Kognitivismus und Konstruktivismus Notizen.
2. Rufen Sie das Lernprogramm [Setrerra](#) auf und spielen Sie es.
3. Analysieren Sie anhand Ihrer Notizen aus Aufgabe 1, auf welcher Lerntheorie Seterra aufbaut.

From:

<https://foc.geomedienlabor.de/> - Frankfurt Open Courseware

Permanent link:

<https://foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:studierende:l:vl-md:arbeitsblatt:ab04-2&rev=1585495857>

Last update: **2025/09/29 14:14**

