## **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

