

Checkliste zur Sicherstellung der Problemorientierung multimedialer Lernumgebungen

Lernsoftware *"kann danach analysiert werden [...], inwieweit sie ein aktiv-konstruktives, kontextbezogenes (fallbasiertes) Lernen und damit die Anwendung des Gelernten bereits beim Wissenserwerb fördert."* (Reinmann-Rothmeier & Mandl, 2000).

Die folgende Checkliste (angepasst aus Reinmann-Rothmeier & Mandl (2000), S. 102) kann dabei helfen. Grundfrage: Wie stelle ich sicher, dass multimediale Lernumgebungen problemorientiert sind?

1. Ich setze Neue Medien im Zusammenhang mit relevanten Problemstellungen ein.
2. Ich achte darauf, dass die eingesetzte Software fachrelevante Probleme und authentische Situationen enthält (in Bezug z.B. auf die Studienrichtung).
3. Ich setze Neue Medien ein, um verschiedene Anwendungskontexte zu realisieren.
4. Ich achte darauf, dass die eingesetzte Software verschiedene Kontexte und Blickwinkel berücksichtigt.
5. Ich übernehme beim Einsatz Neuer Medien eine Beratungs- und Unterstützungsfunktion.
6. Ich achte darauf, dass das eingesetzte Produkt (z.B. Software, LMS, usw.) Anleitungs- und Unterstützungskomponenten enthält.

Reinmann-Rothmeier und Mandl (2000) schlagen vor, anhand dieser Checkliste bspw. einen Fragebogen oder einen Interviewleitfaden zu entwickeln, um Medienexperten, Lehrende oder Lernende zu diesen Aspekten zu befragen. Auch eine Dokumentenanalyse oder eine Beobachtung der Lernaktivitäten kann anhand dieser Themen durchgeführt werden.

Tergan (2000, S. 145) nennt darüber hinaus folgende Merkmale zur Förderung des Praxistransfers:

- praxisnahe Darstellung,
- Praxisrelevanz und Praxisbezug der Inhalte,
- Orientierung an den Prinzipien des situativen Lernens.