

# Vorsicht : Vokabeln greifen an!

Autor(en): **Moser, Heinz**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **72 (1985)**

Heft 10: **Video- und Computerspiele**

PDF erstellt am: **12.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-534130>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

---

# Vorsicht – Vokabeln greifen an!

Heinz Moser

---

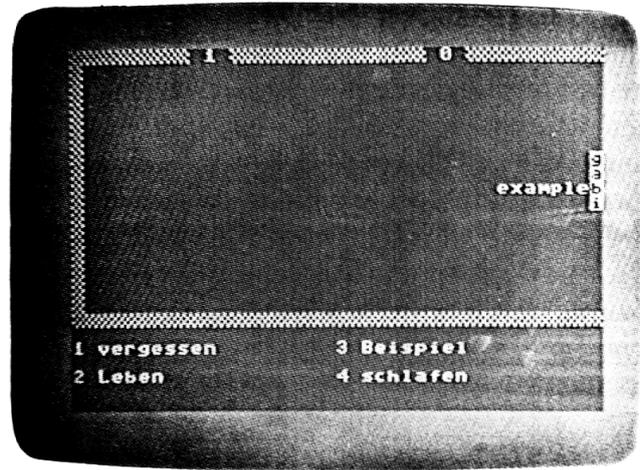
Spielen und Lernen auf dem Computer zu verbinden, das wird mit sog. «Lernsoftware» zu realisieren versucht. Der Computer ist dabei nicht nur der unbestechliche Lehrer, welcher geduldig immer wieder die Aufgaben wiederholt – bis sie sitzen. Durch seine grafischen Fähigkeiten erlaubt er es, die Konstruktionsprinzipien der Video- und Computerspiele auf das Lernen zu übertragen. Solche Programme gibt es gegenwärtig u. a. zum Üben in der Mathematik, im Deutschunterricht (Grammatik, Rechtschreibung) und in den Fremdsprachen. Renommiertere Verlage wie Westermann, Klett, Ravensburger und Langenscheidt engagieren sich in diesem neuen Markt. Die Machart solcher Programme zeigt z. B. «Vorsicht – Vokabeln greifen an!» vom Langenscheidt-Verlag:

Dies ist die Grundidee des Spieles: Ein Wort «wandert» von links auf den Namen des

## Computerspiele und die Air Force

«Ich habe kürzlich etwas Interessantes über Videospiele gehört. Viele junge Leute haben eine unglaubliche Geschicklichkeit in der Koordinierung von Hand, Auge und Hirn bei diesen Spielen entwickelt. Die Air Force glaubt, dass diese Kinder aussergewöhnlich gute Piloten sein werden, wenn sie einmal unsere Jets fliegen.»

Ronald Reagan, US-Präsident



Spielers zu, der am rechten Rand des Bildschirms steht. Der Name wird «vernichtet», wenn nicht rechtzeitig dem Wort die richtige Übersetzung zugeordnet wird. Dazu muss der Spieler die Nummer der richtigen Übersetzung drücken. Sie ist eines von vier Wörtern, die am unteren Rand des Bildschirms erscheinen.

## Was Lehrer meinen

Bei Lehrern sind solche Programme umstritten. Als Anreiz für die weitere Diskussion nur zwei Stimmen:

A.K., Sekundarlehrer: «Das bringt doch überhaupt nichts Neues. Einfach eine etwas versüsste Abfragerei. Üben kann ich auch selbst als Spiel gestalten. Und weshalb muss bei solchen Video-Spielen immer alles «vernichtet» werden? Persönlich glaube ich, dass sich bei den Schülern solche Spiele schnell totlaufen werden.»

P.T., Primarlehrer: «Ich möchte das gerne einmal ausprobieren. Meine Schüler wären sicher begeistert. Ich stelle mir das so vor, dass im Klassenzimmer ein Computer steht, an welchem Schüler arbeiten, die z. B. mit einer gemeinsamen Aufgabe vorzeitig fertig sind. Oder ich lasse gezielt Schüler üben, die besondere Schwierigkeiten haben. Das ist eine gute Möglichkeit zur Individualisierung des Unterrichts. Dass solche Programme aber einmal den Lehrer ganz ersetzen können, das glaube ich nicht.»