AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik,
Medienforschung und Multimedia

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

Auszeichnungen und Stimmen zu unseren Produkten

2024 filmisch. - das Filmbildungsportal von Vision Kino

2023 Spotlight Aluhut – Verschwörungsthoerien unter der Lupe

2018 Der Niedersächsische Filmkanon

2017 Bildungspaket Murnau

2017 Bildungspaket Luther

2011 Close-Up – Exploring the Language of Film

2010 Texte.Medien – Literatur des 20. Jahrhunderts

2010 Themenpark Ernährung

2008 Kammerlohr interaktiv!

2007 Themenpark Landschaft und Heimat

2007 Mediendidaktik Deutsch

2005 Texte, Themen und Strukturen interaktiv

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia

Stimmen zu filmisch. - das Filmbildungsportal von Vision Kino

Konzipiert und erstellt für Vision Kino im Rahmen des BMBF-Projekts „Nationale Bildungsplattform/*Mein Bildungsraum*“, 2024

Das Filmbildungsportal filmisch. richtet sich an Schüler*innen und Lehrer*innen. Ziel des Portals ist die ästhetische und kompetenzorientierte Film- und Medienbildung im schulischen Kontext sowie die Fortbildung von Lehrkräften.
filmisch. bietet Schüler*innen Infos zu Filmen, interaktive Lernbausteine zu ausgewählten aktuellen und historisch relevanten Filmen, die sie eigenständig bearbeiten können, einen allgemeinen Filmbildungskurs auf drei Niveaus, ein filmsprachliches Lexikon sowie ein Forum zum Auffinden weiterer filmbezogener Lernplattformen. Lehrkräften stellt das Portal darüber hinaus Filmausschnitte in Filmanalyse-Tools zur Entwicklung eigener filmbezogener Aufgaben zur Verfügung. Lehrer*innen finden auf filmisch. zu jedem der Filme im Filmpool ausführliche Materialien zum Download, außerdem Leitfäden zum Themenspektrum Film und Schule sowie eine Sammlung mit didaktischen Methoden.

Von rund 150 Einreichungen aus Deutschland, den Niederlanden, Dänemark, Österreich und der Schweiz wurden nur 14 mit der Comenius-EduMedia-Medaille geehrt. Mit der Verleihung der Comenius-EduMedia-Auszeichnungen würdigt die Gesellschaft für Pädagogik, Information und Medien e.V. (GPI) „pädagogisch, inhaltlich und gestalterisch herausragende digitale Bildungsmedien.“

Die Jury hebt in ihrer Laudatio hervor: „Die Nutzer schätzen die zahlreichen Filmausschnitte, die ausgefeilten Analysetools und Leitfäden, die umfangreiche Sammlung didaktischer Methoden. Im Angebot ist das Produkt didaktisch wertvoll und gleichzeitig – das ist vor allem für die Zielgruppe Generation Z wichtig – kurzweilig und spannend in der praktischen Nutzung.“

Aus der Würdigung der Comenius-Jury 2024

Zentrale Elemente von filmisch. sind die interaktiven Lernbausteine und Kurse sowie die Filmanalyse-Werkzeuge Lichtblick und Leuchttisch der AMMMa AG.

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia

Stimmen zu Spotlight Aluhut – Verschwörungstheorien unter der Lupe

Konzipiert und erstellt für das Niedersächsische Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ), 2023

„Die interaktiven Lernbausteine "Spotlight Aluhut" zum Umgang mit Verschwörungstheorien sind für den Unterricht erstellt mit dem Ziel Verständnis über Inhalt, Ziele, Struktur, Strategien der Verschwörungstheorien klar und unmissverständlich herauszustellen.
Es wird erklärt, kategorisiert und dadurch die Unterscheidung zwischen realen Verschwörungen und Verschwörungstheorien. Verschwörungsmythen, Verschwörungserzählungen und Geschichten ermittelt. Eine sehr ernste Materie wird spielerisch erklärt und auf der Basis von realen und konstruierten Beispielen analysiert. Spaß und Spiel als Lehr- und Lernmedium ermöglichen dem Lernenden zu allen Aspekten der Thematik einen konkreten Zugang zu finden.
Die Lernbausteine werden in fünf Abschnitten aufgeteilt, die Definition, Formen der Manipulation, Merkmale der verschiedenen Verschwörungstheorien, Konsequenzen für den Einzelnen und die Gesellschaft, oder für spezifischen Gesellschaftsgruppen klar herausstellen. Das Ergebnis dieses Lehr- und Lernvorganges kann und wird einen hohen Grad an Kompetenz in der kritischen Betrachtung und im Verständnis des Begriffes der Verschwörung und des Phänomens der Verschwörungstheorien erreichen. Diese interaktiven Lernbausteine liefern deswegen einen entscheidenden Beitrag zu einem entscheidenden Lernprozess.

Einen Lernprozess, der das kritische Denken und Handeln zur Bekämpfung der Verschwörungsparanoia und des hauptsächlich nationalistischen und rassistischen Irrationalismus fördert. Es handelt sich um einen Lernprozess, der den Mechanismen entgegenwirkt, die die Demokratie und den demokratischen Rechtsstaat von innen her auszuhöhlen versuchen.

Der mobile niedersächsische Filmkanon ist ein sehr empfehlenswertes Angebot zur Medienkompetenzbildung, insbesondere dem Analysieren von Filmen. Der Niedersächsische Filmkanon bietet Filme an, die filmgeschichtlich beziehungsweise filmästhetisch von herausragend exemplarischer Bedeutung sind. Hervorzuheben ist, dass didaktisches Material in interaktiver Form und interaktive Arbeitsblätter zur Verfügung gestellt werden kann. „Der mobile niedersächsische Filmkanon“ wird deshalb mit dem Comenius-EduMedia-Siegel 2018 ausgezeichnet.“

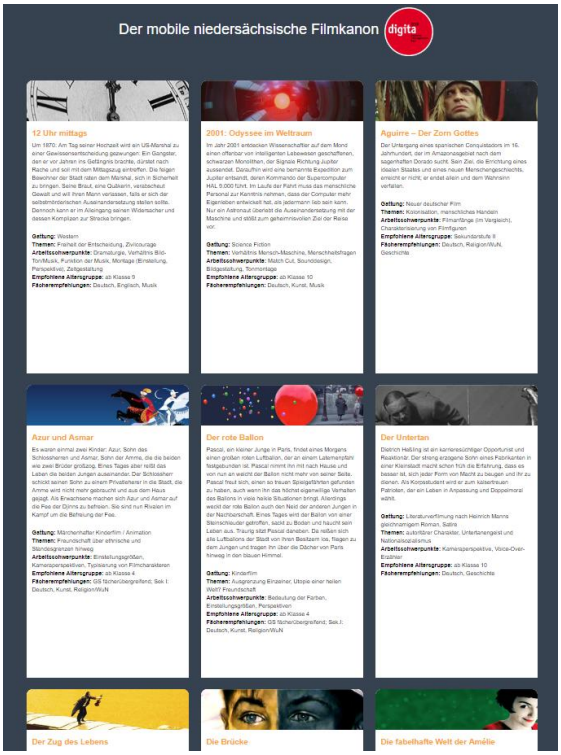
Aus der Würdigung der Comenius-Jury 2023

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia

Stimmen zum Filmkanon

Konzipiert und erstellt für das Niedersächsische Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ), 2018



In der Diskussion über Bildung in der digitalen Welt wird die Medienkompetenz als eine Schlüsselkompetenz genannt. In dieser Hinsicht sieht die digita-Jury in dem Niedersächsischen Filmkanon mit seinen fünfzehn Bildungspaketen ein innovatives didaktisches Instrument für die schulische – und außerschulische – Medienbildung, und zwar aus zwei Gründen: Unter dem Aspekt „Lernen mit Medien“ unterstützt der Filmkanon die Entwicklung von Fach-, Sozial- und Methodenkompetenz. Da in den ausgewählten Filmen Themen von allgemeiner gesellschaftlicher Relevanz bearbeitet werden, erfahren die Kinder und Jugendlichen Anregungen zur Bewältigung gegenwärtiger oder zukünftiger Lebenssituationen.

Für das „Lernen über Medien“ wird sorgfältig gestaltetes Material zur Entwicklung von Medienkompetenz bereitgestellt. In medienpädagogischer und -didaktischer Hinsicht überzeugt die inhaltliche Tiefe des Filmkanons. Sowohl die begleitenden Texte für Lehrkräfte als auch die umfangreichen Arbeitsmaterialien bieten eine große Breite an Informationen, die es ermöglicht, das faszinierende Medium Film aus der technischen, gestalterischen und Autorenperspektive zu betrachten sowie seine Wirkungsweise einzuschätzen. Die innovativen, interaktiven Arbeitsblätter des Filmkanons zeigen beispielhaft, wie Fachunterricht durch multimediale Angebote, die in Richtung „enhanced E-Books“ gehen, optimiert werden kann. Die sorgfältige Auswahl von Filmen, die als Klassiker, aber auch als Genre-Idealtypen gelten, zeugt von der didaktischen Expertise der Filmkanon-Entwickler.

digita 2016 Deutscher Bildungsmedien Preis

Die digita-Jury gratuliert dem NLQ zum Gewinn des digita 2016 und verbindet damit die begründete Hoffnung, dass die medienpädagogischen Beratungseinrichtungen Niedersachsens sowohl im schulischen als auch im außerschulischen Bereich ihre Aktivitäten mit entsprechenden Angeboten weiter entfalten können.

Aus der Würdigung der digita-Jury 2016

Gesellschaft für Pädagogik, Information und Medien e.V. – Comenius EduMedia Siegel 2018 – Für exemplarische Bildungsmedien

Der mobile niedersächsische Filmkanon ist ein sehr empfehlenswertes Angebot zur Medienkompetenzbildung, insbesondere dem Analysieren von Filmen. Der Niedersächsische Filmkanon bietet Filme an, die filmgeschichtlich beziehungsweise filmästhetisch von herausragend exemplarischer Bedeutung sind. Hervorzuheben ist, dass didaktisches Material in interaktiver Form und interaktive Arbeitsblätter zur Verfügung gestellt werden kann. „Der mobile niedersächsische Filmkanon“ wird deshalb mit dem Comenius-EduMedia-Siegel 2018 ausgezeichnet.

Aus der Würdigung der Comenius-Jury 2018

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik,
Medienforschung und Multimedia

Stimmen zum interaktiven Bildungspaket F.W. Murnau (2017)

Das Anliegen und der Inhalt des Bildungspaketes sind sehr gut aufeinander abgestimmt, didaktisch baute es auf den üblichen und konventionalvisierten Strukturen von Unterricht(smedien): es ist ein gut gemachtes "filmkundliches" Medienpaket (Filme, Arbeitsblätter). Inhaltlich und auf der Ebene der Visualisierung sehr bemüht. Im Sinne aktivierenden Unterrichts könnte das Potenzial der Aktivierung noch besser ausgeschöpft werden, z.b. durch die Möglichkeit des Ausprobierens von Alternativen (Szenen, Themen, Analysen - Laborproduktion). Aber: Murnau als Stummfilmregisseur wird einem sehr plastisch nahe gebracht. Das Produkt verdient das Siegel des Comenius EduMedia Awards.

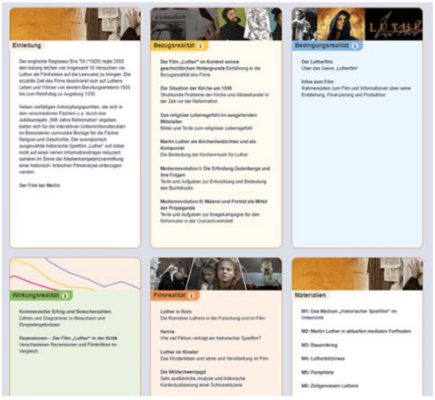
Aus der Begründung der Comenius-Jury

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia

Stimmen zu Luther

Konzipiert und erstellt für das Niedersächsische Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ), 2017



Luther ist ein gelungenes interaktives Filmbildungspaket, das sich der Thematik ganz bewusst über den filmanalytischen Weg nähert, ist also gewissermaßen eine Aufarbeitung des filmischen Diskurses zu Luther. Inhaltlich gut gelungen, gut gebaut und begründet mit der Triade des filmtypischen Realitätsmodells (Bedingung, Film Wirkung). Die didaktisch-strukturelle Annäherung (Filmanalyse) entspricht den gehobenen Standards der Qualität. Das Produkt vermittelt thematisches Engagement über ein didaktisch gut geführtes Medienprodukt. Es verdient das Siegel des Comenius EduMedia Awards.

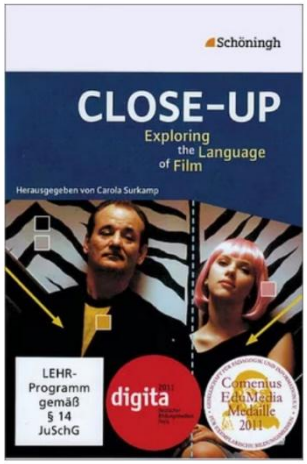
Aus der Begründung der Comenius-Jury

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia

Stimmen zu „Close-Up – Exploring the Language of Film"

Konzipiert und erstellt für Schöningh Verlag, 2011



Nach Auffassung der Jury ist Close-Up für alle Lehrenden und Lernenden, die in Schule oder Hochschule mit dem Thema „Filmsprache" befasst sind, ein hervorragend geeignetes, beispielgebendes Bildungsmedium. In den Kursen „The Shot" und „The Cut" wird mit Texten, Animationen und vielen Originalbeispielen gezeigt, wie Filme entstehen und wirken. Die Lerninhalte sind mit ihren detaillierten Informationen und Erklärungen sinnvoll in kurze Kapitel gegliedert. Durch die Unterteilung der einzelnen Kapitel in Tutorials, „Awareness" und „Tasks" wird handlungsorientiertes Lernen („Awareness") und übergreifende Problemlösungsfähigkeit („Tasks") unterstützt. Die vielen anschaulichen Beispiele motivieren zur Auseinandersetzung mit den Inhalten. Wer diese Software durchgearbeitet hat, wird Filme – bezogen auf die angewandten filmischen Mittel – anders wahrnehmen und die Filmsprache besser verstehen.

Die Jury sieht Close-Up als ein Paradebeispiel für den Mehrwert, den digitale Medien in der Bildung schaffen können. Mit diesem Produkt kann jeder Nutzer in seinem Tempo, mit Hilfe vieler Filmbeispiele und zahlreicher Analysefunktionen lernen, Filmsprache zu verstehen. Ein hoher Grad an Interaktivität erlaubt es Lehrenden und Lernenden gleichermaßen, die dargebotenen Inhalte für ihre Zwecke neu zu arrangieren und zu editieren. Jeder filmische Begriff ist mit Filmbeispielen verlinkt. Die Aufgaben sind anregend, die gelieferten Analysen detailreich. Die Jury gratuliert dem Schöningh Verlag zu diesem außerordentlich gut gemachten Werk. Sie rät, Close Up als „Nahaufnahme" auch in komplett deutscher Sprache anzubieten, da es nicht nur für den Englischunterricht, sondern generell für die schulische und außerschulische Medienbildung sowie für Medienstudiengänge von hohem Wert ist. Der zurückhaltende Vorschlag des Verlags, das Produkt in der Lehrer(fort) bildung einzusetzen, sollte aus Sicht der Jury zur Forderung erhoben werden.

digita 2011 Deutscher Bildungsmedien Preis

Dazu braucht es zunächst und vor allem filmgrammatikalisches Basiswissen. Dieses liefert die Lernsoftware Close-Up – Exploring the Language of Film in wirklich vorbildlicher Weise, vor allem dadurch, dass die Fomensprache des Films nicht nur überzeugend dargestellt wird, sondern auch und vor allem dadurch, dass die Software neue Maßstäbe der Implementierung von Pfaden setzt, die am Ende alle Baacke'schen Ebenen von Medienbildung bedient: Medienkunde oder Medienwissen, Medienanalyse und Medienkritik und last not least in diesem Programm: Mediengestaltung. Die Software ist für den English-Unterricht programmiert und in diesem Umfeld so gut gelungen, dass es nach Meinung der Jury eine Comenius EduMedia Medaille verdient.

Gesellschaft für Pädagogik und Information e.V. – Comenius EduMedia Medaille 2011 – für exemplarische Bildungsmedien

Auszug aus der Begründung der Comenius-Jury: Berlin – Wien Juni 2011, Univ.-Prof. Dr. Thomas A. Bauer

[...] The internet sources are certainly helpful in the acquisition of cine-literacy. Each individual source, however, is unlikely to provide an all-encompassing education. An all-in-one program, akin to a 101 seminar, is virtually absent from the online portals. Fortunately, scholars have noticed the dire situation and devised an antidote: Close-Up, edited by Carola Surkamp, professor of English teaching methodology at Göttingen

University, a self-learning device specifically designed to communicate the fundamentals of film aesthetics. Combining illustrative video footage with concise text paragraphs and a variety of customized study modes, it enables students and teachers alike to manage their learning process effectively. The program divides film art into two large-scale parts, the Shot and the Cut, which are further differentiated into numerous digestible segments. This process of particularization facilitates a steady learning pace with a high rate of memorization. Moreover, a superimposed structure guides users conveniently through each sub-chapter. Tutorials introduce aspects of film language which are explored further in Awareness sections, entirely supported by means of specific scenes of classic and contemporary film. A Task section encourages learners to try their hands at analyses. This complete learning guide may very well be the culmination of effective learner autonomy.

Matthias Stork in: Discours du Cinéma: A forum for film and media discussion.

Close-Up is an incredibly detailed and beautifully illustrated classroom resource. It is helpfully divided into 2 sections – The Shot and The Cut and, within that structure, the lexicon of the filmmaker is explored and explained in depth through an impressive range of well selected clips from an engaging array of films. [...] The potential to explore and make all kinds of creative decisions is contained within this resource, from playing about with the colour palette to re-cutting and transforming well-known scenes from internationally regarded movies. In addition there is a large number of individual tutorials on specific techniques that take the user on a step-by-step walkthrough a scene or shot with a simple click of the mouse and are certain to deepen a student's understanding of the process in making meaning through film. One of the most useful aspects of Close-Up is the way that it introduces new terminology through pop out windows. So while looking at the famous long take at the beginning of Citizen Kane you can find yourself, through a series of prompted button clicks, learning more about related issues such as proxeics, continuity editing or panning. And for each of these there is the possibility that it will take you off to yet more clips which illustrate and deepen your understanding of the Citizen Kane shot you began with. This is a feature likely to be extremely useful to any student of film. [...] That said, the Close-Up resource would work brilliantly from a single, high(-ish) spec machine and would definitely be of massive use to any Media Studies teacher. I would also highly recommend it to the FE sector as I'm sure that the more complex materials provided would be of interest, in the main, to older students. It's a fantastic resource if you have the technical support to use it properly in your teaching.

Martin Cairns in: media education journal, Issue 49, Summer 2011

Inhaltlich bietet Close-Up ein umfassendes Grundlagenwerk zu vielfältigen Aspekten der Filmsprache, das durch die Breite und überzeugende Systematisierung seiner Inhalte sowie durch die vielen exemplarischen Filmbeispiele, die wichtige Highlights der Filmgeschichte zeigen, überzeugt. Zielgruppe sind daher sicherlich nicht nur Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte im Englischunterricht, sondern auch Personen mit einem weitergehenden Interesse an diesem Thema. Didaktisch verbindet die Lern- und Arbeitsumgebung in einzigartiger Weise kursorientiertes und selbständiges Lernen durch die Kombination von angeleitetem Lernen und die gleichzeitige Eröffnung von hohen kreativhandelnden Freiheitsgraden. Dabei überzeugt vor allem die konsequente Ausrichtung auf eine handlungsorientierte eigene Analyse film- sprachlicher Aspekte sowie die vielfältige Vernetzung aller Materialien und deren Erreichbarkeit über verschiedene Pfade. Insgesamt sucht Close-Up auch im anglo-amerikanischen Raum seinesgleichen.

Matthias Berghoff in: COMPUTER + UNTERRICHT 79/2010

Individualisierende, interaktive Filmanalyse mit der Lernumgebung Close-up

Close-up verspricht im Vorwort einen innovativen, individualisierenden Zugang zur Filmanalyse auf der Basis zweier grundlegender Konzepte: Visualität und Interaktivität. Diesen Anspruch löst das Programm im vollen Umfang ein. Auch wenn die vielen Funktionen beim Erstzugriff etwas verwirrend erscheinen mögen, wird sich der Nutzer, auch unterstützt durch das beiliegende Booklet, schnell auf der Oberfläche orientieren und sich mit den unzähligen Möglichkeiten, die das Programm bietet, vertraut machen. Ausgehend von den zwei großen Themenschwerpunkten, „The Shot" und „The Cut/Editing", auf die über den Startbildschirm zugegriffen werden kann, bietet das Programm filmspezifisches Wissen durch den Zugang zum integrierten und umfangreichen Lexikon der Filmsprache. Schon hier wird deutlich, wie ernst die Macher den Aspekt der Interaktivität genommen haben: Die Lexikoneinträge können markiert, bearbeitet, kopiert und im Lesemodus bequem am Bildschirm gelesen werden. Die Medienboxen „Text" und „Film" können auf der Oberfläche bewegt und an einem beliebigen Punkt abgelegt werden. Neben dem Lexikon bietet Close-up aber auch über 250 Ausschnitte

aus 153 Originalfilmen, die mithilfe einer Suchfunktion gezielt angesteuert werden können, sodass eine langwierige Suche nach geeignetem Filmmaterial zur Veranschaulichung eines Kameraausschnitts oder einer Perspektive entfällt. Die beiden Themenschwerpunkte werden auf den drei Kursebenen „Tutorial“, „Awareness“ und „Task“ behandelt, die einem sinnvollen prozessorientierten Vorgehen folgen und wiederum vorbildlich den Aspekt der Interaktivität einlösen. Während auf der Ebene des Tutorials visuell und interaktiv Filmwissen vermittelt wird, erfolgt die kognitive Auseinandersetzung damit durch zahlreiche Aufgaben auf der Kursebene „Awareness“, bevor die Nutzer auf der Task-Ebene ihr neu erworbenes Wissen in analytisch-kognitiven und produktions–orientierten Aufgaben anwenden können. Hier kommen die zahlreichen, leicht zu bedienenden Werkzeuge zur Analyse der Bildspur zum Einsatz. Besonders gelungen sind dabei die Visual Markers, mit denen die Nutzer das Gesehene unkompliziert mit kleinen Icons zu den Elementen der Bildgestaltung (Kamera, Mise-en-scene, Editing, Lighting etc.) versehen können. Aber auch die vielen weiteren Optionen des Programms ermöglichen im Gegensatz zur häufig frontalen Filmpräsentation und -behandlung einen sehr viel stärker individuellen und selbstständigen Zugang zu diesem faszinierenden Medium. Close-up schließt eine Lücke im Angebot zum schulischen Einsatz von Filmen, das zumeist schriftsprachlich daherkommt und dem visuellen Charakter des Mediums nicht gerecht werden kann. Es eignet sich sowohl für Studierende und Lehrkräfte in der Ausbildung und im Dienst zum Ausbau der eigenen Kenntnisse über Filme als auch für Schülerinnen und Schüler, die mit Close-up weitaus autonomer, als es bisher möglich war, die Sprache des Films erforschen können.

Roswitha Henseler/Stefan Möller in: DER FREMDSPRACHLICHE UNTERRICHT ENGLISCH 112/113 I 2011

Das Medium ist hervorragend geeignet für die selbständige Einarbeitung und eine vertiefende Fortbildung und Ausbildung von Lehrenden in Sachen Filmanalyse, die über reine Grundbegriffe hinaus geht. Mit Hilfe der gut strukturierten Arbeitsoberfläche und einer einführenden „Quick Tour“ können sich auch weniger computererfahrene Nutzer leicht mit den Möglichkeiten des Programms vertraut machen. Die hier zu entdeckende breite Vielfalt an Lehrtexten, Filmbeispielen und Arbeitsaufträgen bietet Lehrenden die Möglichkeit, Teile des Programms gezielt und in unterschiedlicher Tiefe für ihre entsprechende Lerngruppe zusammenzustellen. Bereits in der Mittelstufe können so grundlegende Begriffe der Filmsprache mit Hilfe der Demonstration von Beispielclips aus der reichhaltigen Fundgrube von Filmausschnitten eingeführt werden, ohne dass erst lange nach Beispielen in der privaten Filmsammlung gefahndet werden muss. Im Kursunterricht und in Seminarkursen ist der gestaffelte Einsatz, von der Ergänzung der Behandlung eines gesamten Films im Unterricht, bis hin zur eigenständigen, langfristigen Erarbeitung der gesamten DVD durch die Schülerinnen und Schüler am PC, möglich. Fazit: Äußerst empfehlenswert!

Begutachtungskommission des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg (LMZ BW) zur Beurteilung der Eignung von Medien für den Einsatz in der Schule, 2011

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik,
Medienforschung und Multimedia

Stimmen zu „Texte.Medien – Literatur des 20. Jahrhunderts“

Konzipiert und erstellt für Schroedel Verlag, 2001/Neuauflage 2010

Das Programm „Texte.Medien– Literatur des 20. Jahrhunderts“ zeigt sich methodisch wie technisch hochinnovativ. Es ermöglicht neue Zugänge zu einem ganzheitlichen Verständnis der Literatur des 20. Jahrhunderts. Es ist eines der wenigen Lernprogramme, welches die methodische Einbettung in Unterricht bewusst einfordert und stellt deshalb eine wohltuende Alternative zu den oft fragwürdigen Lernprogrammen des „Nachmittagsmarktes“ dar. Die Konzeption des Programms entspricht in mehrfacher Hinsicht der aktuellen didaktischen Diskussion. Zum ersten sind Ansätze eines handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterrichts konstitutiv für die Arbeit mit dem Programm. Zum zweiten regen textuelle, auditive und visuelle Elemente die Lernwegeunterschiedlicher Lerntypen an. Die Verknüpfungsmöglichkeiten dieser Elemente zu verschiedenen Arrangements auf dem Desktop machen vielleicht erstmalig den Einsatz des Computers im Literaturunterricht unverzichtbar, da der modulare Aufbau dieser Arrangements anders kaum realisiert werden kann.

Dr. Martin Plieninger, Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd, Institut für Sprache und Literatur

Mit Interaktivität, digitaler Lernumgebung, situativem und explorativem Lernen sind zentrale Aspekte von Texte.Medien charakterisiert. Das Konzept von Texte.Medien basiert nicht auf Instruktionen oder Abfragen wie bei Drill-and-practice Programmen. Es setzt fundamental auf die Eigenaktivität der Nutzer. Es wird eine offene Lernumgebung bereitgestellt, begleitet von Arbeitsanregungen mit dem Ziel des explorativen Lernens. [...] Es ist zu wünschen, dass viele Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit bekommen werden, ihre Erfahrungen mit dieser Art des Lernens und von Lernumgebung machen zu können.

Dr. Achim Barsch, DER DEUTSCHUNTERRICHT, 5/2002

Es ist dies, soweit ich informiert bin, derzeit die einzige Software im Bereich Literaturdidaktik, die mehr versucht, als eine bloße Digitalisierung von Lesebüchern.

Michael Gans, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg

Die neue CD-ROM „Literatur des 20. Jahrhunderts” des Schroedel-Verlags bietet zum ersten Mal eine integrative Lernumgebung, die den skizzierten Anforderungen an einen künftigen Literaturunterricht, der die in den Neuen Medien liegenden Chancen nutzt, gerecht wird.

Prof. Dr. Dieter Schrey, Staatliches Seminar für Schulpädagogik (Gymnasien), Stuttgart

Statt auf Instruktion setzt die Software auf die konstruktiven Kompetenzen des Nutzers – auf aktives Erkunden der Interaktionsmöglichkeiten im Medium Text, auf selbstbestimmtes Entwerfen von Wegen, auf eigenständiges Handeln der Schülerinnen und Schüler. Wesentliches Merkmal aller Angebote, die die Lernumgebungen der CD-ROM enthalten, ist ihre Offenheit. Wie die Lernenden damit umgehen, dürfen und sollen sie selbst entscheiden. […] Ob spielerisch oder analytisch, ob gänzlich selbstbestimmt oder orientiert an den zahlreichen Handlungsangeboten und Arbeitsanregungen der CD-ROM – dem kreativen Handeln der Lernenden werden von Texte.Medien eigentlich keine Grenzen gesetzt. Es bleibt zu hoffen, dass möglichst viele Schülerinnen und Schüler Gelegenheit erhalten das Angebot der CD-ROM zu erproben.

Doris Mause, PRAXIS DEUTSCH, Heft 165, S. 69

Die Möglichkeiten die Materialien selbst zu verändern, unterscheiden sich je nach Verlag und Produkt. Eine mustergültige Aufbereitung bietet Schroedel mit der Textsammlung „Literatur des 20. Jahrhundert" für die Oberstufe. Neben dem Buch, einem Lehrer- und einem Schülerheft liefert eine CD nicht nur weitere Lesetexte, sondern auch Bilder, Ton- und Videosequenzen. Allein über den Internet Explorer von Microsoft sind die Materialien sehr flexibel mit eigenen oder online verfügbaren Materialien zu bearbeiten.

Newsletter der e-nitiative.nrw Nr. 4, April 2001

Für Lehrerhand, oder zum Selbststudium in der Sek. II, sind Offline-Angebote einiger Schulbuchverlage (Cornelsen, Klett, Schroedel) gedacht, die wichtige Texte, Autoren und/oder Epochen der Literaturgeschichte erschließen. Auch hier stehen ausgezeichnete, didaktisch kompetent gemachte Produkte (z. B. Schroedels Texte. Medien) neben technisch und/oder didaktisch unausgereiften oder einfach schlechten Scheiben.

Prof. Dr. Ulf Abraham, Inhaber des Lehrstuhls für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg

Die Lernumgebungen sollten neben den themenbezogenen Lerninhalten und Lernwegen integrierte Werkzeuge enthalten, damit ein hohes Maß an Eigenaktivität und Gestaltungsmöglichkeiten für den Schüler eröffnet werden (vgl. Jonas 2002, 97). Die zuletzt aufgeführte CD-ROM über die Literatur des 20. Jahrhunderts wird durch ihr stimmiges Gesamtkonzept und vor allem die gute Umsetzung der Arbeitstechniken die Zukunft dieser Art von Medien darstellen. Die Erweiterung des Angebotes auf CD-ROM um den gedruckten Text (als Buch) und ein Arbeitsheft stellt ein Gesamtpaket dar, das eine individuelle Zugangsmöglichkeit zu den Neuen Medien über die herkömmlichen und bekannten Arbeitsweisen ermöglicht.

Elke Klukowsky, Arbeitstechniken für den multimedialen Literaturunterricht? Didaktisch-methodische Überlegungen anhand neuerer Lernsoftware (2003), Lehrstuhl für Didaktik der Deutschen Sprache und Literatur, Universität Würzburg

Das multimediale Zusatzangebot zu „Texte.Medien – Literatur des 20. Jahrhunderts" enthält weit mehr als eine umfangreiche Materialsammlung. Die CD-ROM bietet eine Arbeitsumgebung und Werkzeuge für „handlungs- und produktionsorientierte Lernszenarien". Selbst wenn diese kurze Einführung nur die Arbeitsmöglichkeiten nur skizzieren kann, wird deutlich, dass diese CD eigentlich mehr ist als ein „multimediales Zusatzangebot". Hier wurde ein multimediales Konzept realisiert, das anregt zum experimentellen Erschließen von Texten. Man kann hier nicht nur – wie häufig in multimedialen Lernangeboten – vorgegebene Wege und vorbereitete Handlungen nachvollziehen, sondern findet Materialien und Werkzeuge, um sich eigenständig und kreativ mit Literatur auseinanderzusetzen. […] Da die didaktischen Möglichkeiten, die die CD bietet, auch heute noch unübertroffen sind, hätte die CD eine bessere Pflege durch den Verlag verdient.

Wolf-Rüdiger Wagner, Computer + Unterricht 71/2008

[…] Eine umfangreiche Arbeitsumgebung, in der vielfältige Aspekte der Literatur des 20. Jahrhunderts erarbeitet werden können. Neben einer großen Zahl an Texten werden auch Originaltöne und Videos in ausreichender, beispielhafter Auswahl eingebunden. In Einzel- oder Gruppenarbeit können Textzusammenstellungen, Interpretationen oder kreative Projekte realisiert werden. Das Produkt ermöglicht anspruchsvollen, multimedial-gestützten Deutschunterricht mit viel Eigentätigkeit der Lernenden.

I-CD-ROM-Datenbank des Staatsinstituts für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB) 2007

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

Stimmen zu Themenpark Ernährung

Konzipiert und erstellt für die Landeszentrale für Umweltaufklärung Rheinland-Pfalz, 2001/Neuauflage 2010

Die CD-ROM "Themenpark Ernährung" ist ein empfehlenswertes didaktisches Multimediaprodukt, das sich mit Ernährung, Nahrungsbeschaffung, Nahrungszubereitung, Nahrungsaufnahme und Ernährungsgewohnheiten beschäftigt und einen guten Beitrag zu gesunder Lebensweise leistet. Die aufgeführten Themen sind aus unterschiedlich spezifischer Sichtweise ausleuchtet. Dazu zählen gesellschaftliche, historische und humangenetische Sichtweise. Zum Adressatenkreis gehören Lehrende und Lernende ab Sekundarstufe I. Die CD-ROM regt den Nutzer dazu an, über Essgewohnheiten, Nahrungsherkunft und gesunde Lebensweise nachzudenken und ggf. sein handeln zu verändern. Sie motiviert, sich themenorientiert tiefergehend mit Sprache und Bild auseinanderzusetzen. Die einbezogenen Themen sind fünf Bereichen zugeordnet: „Ernährungsansichten“, „Ernährungsbilder“, „Ernährungsfragen“, „Ernährungsgewohnheiten“ und „Ernährungsquellen“. Didaktisch-methodisch offen, lernhandlungsorientiert und disponibel werden selbstbestimmtes und individuelles Lernen, Vergleichen, Gestalten und Handeln ermöglicht und unterstützt. Die Zugänge sind kreativ ästhetischer, sprachlicher und medialer Natur. Es ist eine nützliche Sammlung von Videos, Bildern, Fotos, Gemälden, Texten, Aufsätzen, Sprichwörtern, Redewendungen und spezifischen Wörtern zur Ernährung in guter technischer Funktionalität. Zum didaktischen Multimediaprodukt gehört ein Begleitheft im CD-ROM-Format, das mit knappen Informationen versehen über Systemvoraussetzungen, Einführung, Installation und Deinstallation, Starten, Beenden, Schnelleinstieg, Tipps, Hilfe bei Problemen informiert.

Comenius media Datenbank

Die Bezeichnung Themenpark, so mag man denken, ist ein großes Wort: erinnert es doch an EXPO-Ausmaße. Stimmt aber irgendwie. Die komplexe und technisch ausgefuchste CD-ROM, herausgegeben von der Landeszentrale für Umweltaufklärung Rheinland-Pfalz, ist eine multi-mediale Erlebniswelt, die vollsteckt mit Tönen, Bildern und Texten. […] Dabei richtet sich die CD-ROM – bzw. ihr Herzstück, die Lern- und Arbeitsplattform Learn::Web – laut Selbstaussage vor allem an Schulen, Seminare oder die individuelle Nutzung „im Selbstversuch“, beruflich oder privat. Wer sich mit der CD beschäftigt, lässt sich darauf ein, das eigene Alltagswissen zur Ernährung zu hinterfragen und anhand der zur Verfügung gestellten Materialien und Arbeitsaufträge neu zu beleuchten. Die Arbeitsplattform ist so konzipiert, dass eigene Ideen und eigenes Material in die Arbeitsumgebung integriert werden können, vorhandenes Material reorganisiert werden kann. […] Eine sehr umfangreiche Sammlung von Gemälden, Fotos, Videos, Sprichwörtern und Aufsätzen zum Thema Ernährung machen die CD zu einer Bereicherung für die persönliche Auseinandersetzung mit diesem facettenreichen Thema. Und auch die Interaktivität (ist das Konzept erst mal erschlossen) bringt Spaß. Das Versprechen, mithilfe der CD-ROM bei Lehr- und Lernprozessen weg von der Rezeption hin zur Produktion zu gelangen, wird auf jeden Fall gehalten

Nicole Lothmann, lehrer-online.de

Mit Essen spielt man nicht? Hier schon: Burger lassen sich genüsslich auseinander nehmen, Nahrungsmittel mit Bildern und Tönen fantasievoll gestalten – und nicht zuletzt gilt es, mit dem Wort „essen“ und seinen vielen Verwandten herumzuexperimentieren. [...] Die Scheibe steckt zum einen voller Bilder, Texte, Töne und Video-Interviews, die in irgendeiner Weise mit Nahrung und Ernährung zu tun haben.[...] Diese lassen sich neu mischen, mit eigenen Texten, Tabellen oder Videos kombinieren und zu Mind-Maps oder eigenen multimedialen Collagen verarbeiten – dafür bietet die Software eine höchst flexible Oberfläche. [...] Im Themenpark sind verschiedene Bereiche als Leitlinien vorgegeben, etwa Essen als Kulthandlung, Lebensmittelwerbung (im Vergleich zu alten Stillleben) oder Sprichwörter rund ums Thema. Fragen dazu verstecken sich in einem allgegenwärtigen Ei – doch gibt es keine „richtigen“ Antworten. Eher Aufträge zum Selbernachdenken oder zum Diskutieren mit dem Nachbarn. [...] Auf Kannibalismus, Kochbuch-Geschichte oder die Ernährung im mittelalterlichen Schloss trifft man ja im Alltag eher selten, ebenso wenig auf die Essenserfahrungen von Ärzten, Grafikern oder Landwirten. Dieser Titel enthält Information pur, aber Interesse und Kreativität muss der Nutzer selbst mitbringen. Auch Rezepte, Kalorien oder Nährwerttabellen darf er nicht erwarten.

Dörte Saße, c’t 2004, Heft 2

Friss und lerne

Es handelt sich jedoch nicht um eine gewöhnliche CD-ROM, die dem Nutzer Informationen liefert, sondern hauptsächlich um Material, das im Unterricht oder in Workshops eingesetzt und umgestaltet werden kann. Videos, Bilder, Texte, Fotos, Wortspiele und Geräusche – macht auf jeden Fall Lust, sich mit dem Thema mal näher auseinander zu setzen. Oder Hunger.

Spielen und Lernen, 07/2004

Mit dem Essen spielen? Der multimediale Themenpark Ernährung macht’s möglich

Keine Lehrveranstaltung, sondern ein „didaktischer Themenpark“, Kreativität und Selbstversuch statt „richtiger“ Antworten und schnöder Predigt – ein innovatives und anspruchsvolles Konzept für eine multimediale Lernumgebung. Interaktiv, interdisziplinär und offen für jede Art von Erweiterung ist der „Themenpark Ernährung“ der Landeszentrale für Umweltaufklärung, die es mit ihrem jüngsten Projekt sogar zu einer Nominierung für den deutschen Bildungssoftware-Preis „digita 2004“ gebracht hat.

Multimediainitiative rlp-inform

Der Themenpark Ernährung hebt sich sehr erfreulich von vielen anderen Multimediaprodukten ab, deren didaktische Konzeption lediglich darauf abzielt, den Lernenden extern vordefiniertes Wissen zu vermitteln. Das Programm basiert auf Vorstellungen vom Lernen, nach denen Wissen eine eigenständige konstruktive Leistung des einzelnen Lernenden bzw. der Lerngemeinschaft ist. Diese Konstruktion wird durch das Angebot, multimediale Installationen zu schaffen, auf äußerst geschickte Weise angeregt. Diese Art des Lernens entspricht nicht nur modernen lerntheoretischen Vorstellungen, sondern passt auch dem Thema: Der Umgang mit sich selbst, mit der eigenen Kultur und mit der Umwelt – und darum geht es ja beim Thema Ernährung – ist nicht nur durch reproduzierbares Faktenwissen geprägt sondern in ganz erheblichem Maße durch Traditionen, Gewohnheiten, Werte und Normen. Obwohl eine multimediale Lernumgebung also keine zwingende Basis für konstruktive Projekte ist, kann der Themenpark Ernährung doch als eine didaktisch und technisch durchweg geglückte Produktion angesehen werden. Das hohe Maß an Aktivierung zur individuellen bzw. kollektiven Auseinandersetzung mit dem Thema, die Möglichkeit, die gesamte reale bzw. virtuelle Umwelt in den Lernprozess einzubeziehen sowie auch ie Tatsache, dass Zwischenergebnisse jederzeit präsentabel sind, ergeben einen echten Mehrwert gegenüber traditionellen Lernszenarien.

Tilman Langner, umweltschulen.de

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik,
Medienforschung und Multimedia

Stimmen zu Kammerlohr interaktiv!

Konzipiert und erstellt für Oldenbourg Schulbuchverlag GmbH und Bayerischer Schulbuch Verlag GmbH, 2008

Comenius EduMedia Siegel 2008

Pädagogische Bewertung

Durch die DVD-ROM „Kammerlohr interaktiv! 3“ kann der Kunstunterricht neu gestaltet und bereichert werden. Auf 119 Abbildungen des begleitenden Buches kann nicht nur digital zurückgegriffen werden, sondern diese können individuell bearbeitet werden. Es gibt zugehörige Arbeitsanregungen und weitere Arbeitsmaterialien. Angesprochen werden die künstlerische, musische und literarische Bildung von (Oberstufen)-Schüler/innen. Die DVD-ROM ist ein offenes Arbeitsmedium, welches von den Schüler/innen individuell verändert und bearbeitet werden kann – on- und offline.

Für die Bearbeitung gibt es auch geführte Arbeitsschritte (Bildbearbeitungsvorschläge); das Medium kann faszinierend vielfältig eingesetzt werden.

Didaktische Bewertung

Die Handhabung ist einfach, jedoch nicht monoton, das Arbeiten mit der DVD-ROM bleibt spannend. Das Einführungsvideo hilft, einen Überblick über das Programm zu bekommen und zeigt die vielfältigen, fast unüberschaubaren Möglichkeiten des Programms. Gut sind die Orientierungs(Zeit)- Leiste, die Einordnung der ausgewählten Künstler in diesen Kontext und der zugehörige Glossar. Moderner, zeitgemäßer Kunstunterricht wird ganz leicht ermöglicht und faszinierend – auch für vielleicht nicht ganz so kunstinteressierte Schüler/innen. Sehr gut gelungen sind die Möglichkeiten des freien Gestaltens, so die Bearbeitung eigener Werke oder die Anbringungsmöglichkeit von Bildtexten.

Mediale Bewertung

Kammerlohr interaktiv 3 lässt fast keine Wünsche übrig – obwohl es sehr detaillierte Angaben macht, ist die DVD-ROM anregend und unglaublich lehrreich. Die adressatengerechte Gestaltung ist sicher für die Oberstufe zutreffend – oder für extrem kunstbegeisterte jüngere Schüler/innen; das Arbeiten mit den Werkzeugen wird viele Schüler/innen faszinieren. Die Erklärungen sind gut verständlich, in angemessenem Tempo und eindeutiger Sprache verfasst. Die visuelle Gestaltung konservativ, was in diesem Fall jedoch äußerst positiv ist.

Bedienungsbewertung

Die DVD kann ohne Probleme bedient werden, zusätzlich gibt es das Hilfemenü, in dem sämtliche Arbeitsschritte, die möglich sind, kurz gezeigt und erklärt werden. Das Programm lässt eigenständiges Arbeiten

gut zu, es ist individuell zu gestalten. Die technische Funktionalität überzeugt. Gesamtbewertung Kammerlohr interaktiv! 3 überzeugt durch Vielfalt und Möglichkeiten, obwohl die DVD-ROM eher schlicht und ruhig aufgebaut ist. Die ausgewählten Bildobjekte sind technisch hervorragend aufbereitet und können auf die vielfältigste Art weiterbearbeitet werden. Nicht nur die Arbeit des jeweiligen Künstlers/der jeweiligen Künstlerin werden dadurch verständlich und transparent gemacht, sondern das Kunstverständnis generell wird geschult und kreatives Arbeiten kann spielerisch – oder auch analytisch angeregt werden. Die DVD-ROM ist individuell zu benutzen oder in einer Gruppe, mit Arbeitsvorgaben oder einfach zur Freiarbeit. Teil 3 beinhaltet die Epoche „Frührenaissance bis Rokoko".

Was eventuell vom Titel her für Schüler/innen uninteressant klingt – diese DVD-ROM müsste es schaffen, Kunstgeschichte als „cool" einzustufen!

Bewertungsdetails zur Verleihung des Comenius-Siegel 2008 an „Kammerlohr interaktiv!" durch die Gesellschaft für Pädagogik und Information e.V.

Die DVD zum Schulbuchklassiker „Kammerlohr – Epochen der Kunst" enthält ausgewähltes Bildmaterial und Bearbeitungstools zur Kunst von der Frührenaissance bis zum Rokoko: eine ideale Lern- und Arbeitsoberfläche als Ergänzung zu Band 3 der Kammerlohr-Reihe.

Über das Buch hinaus

Die DVD „Kammerlohr interaktiv!" ist als Ergänzung zum Buch zu verstehen, geht aber durch die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung über diejenigen des Buchmediums hinaus. Dies wird nicht nur durch die digitalen Werkzeuge zur Bildbearbeitung und -analyse, sondern auch durch die Offenheit und Erweiterbarkeit des Arbeitsmediums erreicht. Eigene Texte, Bilder und weitere Medien lassen sich nach Belieben in die Kammerlohr-Arbeitsumgebung einbinden. Alle Arbeitsergebnisse und ergänzende Materialien können gespeichert und jederzeit wieder verwendet werden. Texte und Arbeiten der Schülerinnen und Schüler können auf diese Weise Bestandteil der Kammerlohr-Arbeitsumgebung werden.

Einsatz im Unterricht

Die DVD „Kammerlohr interaktiv" ist ein Lernwerkzeug, das unterstützend zur Arbeit mit dem Schulbuch „Epochen der Kunst" im Kunstunterricht eingesetzt werden kann. Bildbearbeitung und Bildanalyse, Präsentation und Sammelmappe ergeben ein Arbeitsmittel, das die Didaktik des Unterrichts bereichern kann.

Fazit

„Kammerlohr interaktiv!" ist ein Materialpool und zugleich ein Bearbeitungswerkzeug, das stark an die Buchversion angelehnt ist und das Arbeiten mit dem Schulbuch unterstützen soll. Dabei steht dieses Lernwerkzeug sicherlich in Konkurrenz zu gewöhnlicher Bildbearbeitungssoftware. Durch die Nähe zum Buch und eine Funktionsvielfalt, die durch einzelne Arbeitsanregungen motiviert wird, bietet die DVD jedoch weit mehr, als ein einzelnes Programm zur Bildbearbeitung leisten könnte. Unterschiedlichste didaktische Einsatzszenarien sind denkbar, müssen aber auch erst erkundet werden. Hervorzuheben ist die hervorragende Qualität der digitalen Abbildungen. Bisher erschien Band 3 „Von der Frührenaissance zum Rokoko" als DVD – weitere sollen folgen.

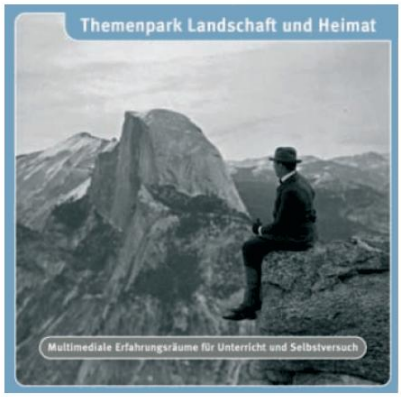
Michael Scheibel, Projektentwickler, Fachautor und Fachberater Kunst für lehrer-online.de

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia

Stimmen zu Themenpark Landschaft und Heimat

Konzipiert und erstellt für das Niedersächsische Landesinstitut für die Landeszentrale für Umweltaufklärung Rheinland-Pfalz, 2007



Die CD-ROM Themenpark Landschaft und Heimat für Schule, Aus-, Weiter- und Erwachsenenbildung greift ethisch engagiert in die aktuelle Debatte über Landschaft und Heimat ein. Der breit gefächerte Adressatenkreis erhält gut vorbereitete Lern- und Handlungsumgebungen zum aktiven selbstbestimmten und individuellen Lernen mit entsprechenden Werkzeugen und Materialien. Rational und emotional ausgewogen werden Verflechtung, Berührungspunkte und Abgrenzung der beiden Kernbegriffe und ihre Hintergründe zur Diskussion gestellt. Dabei werden historische Erfahrungen bzw. wird Ideologie einbezogen und wird u. a. auf Landschaftsmalerei der Gegenwart und Vergangenheit eingegangen. Die CD-ROM basiert auf einem handlungs- und produktionsorientiertem Lernansatz. Lehrende können sich anhand des Multimediaprodukts sehr gut vorbereiten und ihre Lernszenarien entwerfen bzw. vorhandene bearbeiten. Die CD-ROM ist adressaten- und inhaltsadäquat gestaltet. Das didaktische Multimediaprodukt ist innovativ und gut kombinierfähig sowie benutzerfreundlich. Das Eingangsvideo erleichtert mit dem Kurs „Fingerübungen“ das Einarbeiten in den Themenpark. Zur CD-ROM gehört ein informatives Booklet.

Bewertungsdetails zur Verleihung des Comenius-Siegel 2007 an Themenpark Landschaft und Heimat durch die Gesellschaft für Pädagogik und Information e.V.

Der Themenpark Landschaft und Heimat hebt sich damit sehr erfreulich von vielen anderen Multimediaprodukten ab, deren didaktische Konzeption lediglich darauf abzielt, den Lernenden extern vordefiniertes Wissen zu vermitteln. Das Programm basiert auf Vorstellungen vom Lernen, nach denen Wissen eine eigenständige konstruktive Leistung des einzelnen Lernenden bzw. der Lerngemeinschaft ist (vgl. Konstruktivismus). Diese Konstruktion wird durch das Angebot, multimediale Installationen zu schaffen, auf äußerst geschickte Weise angeregt.

Diese Art des Lernens entspricht nicht nur modernen lerntheoretischen Vorstellungen, sondern passt auch zu dem Thema: Die Haltungen, die wir zu Landschaft und Heimat entwickeln und die sich daraus eventuell ergebenden Handlungen werden weniger durch reproduzierbares Faktenwissen geprägt, sondern in ganz erheblichem Maße durch Traditionen, Gewohnheiten, Werte und Normen. Schüler sollten sich dieser Wurzeln bewusst werden und damit ein Stück weit sich selbst in ihrer Heimat finden. [...] Obwohl eine multimediale Lernumgebung also keine zwingende Basis für konstruktive Projekte ist, kann der Themenpark Landschaft und Heimat doch als eine didaktisch und technisch durchweg geglückte Produktion angesehen werden. Das hohe Maß an Aktivierung zur individuellen bzw. kollektiven Auseinandersetzung mit dem Thema, die Möglichkeit, die gesamte reale bzw. virtuelle Umwelt in den Lernprozess einzubeziehen sowie auch die Tatsache, dass Zwischenergebnisse jederzeit präsentabel sind, ergeben einen echten Mehrwert gegenüber traditionellen Lernszenarien.
Tilman Langner, umweltschulen.de

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

Stimmen zu Mediendidaktik Deutsch

Konzipiert und erstellt für das Niedersächsische Landesinstitut für den Lehrstuhl „Didaktik der deutschen Sprache und Literatur“ von Prof. Dr. Volker Frederking an der Friedrich Alexander Universität Nürnberg-Erlangen, im Rahmen der Virtuellen Hochschule Bayern (VHB), 2004-2007

In einer intuitiv zu handhabenden, ansprechend gestalteten Oberfläche bietet die zielgruppengerechte und medienadäquate Aufbereitung von fachlichen Themen die Möglichkeit, ausgewählte Wissensbereiche der Fachdidaktik Deutsch selbstständig zu erarbeiten. Mit diesem Online-Angebot erhält die Fachdidaktik Deutsch Impulse für die Entwicklung von Medienkompetenz bei angehenden Lehrerinnen und Lehrern. Sie erwerben als zukünftige Deutschlehrer Handlungs- und Planungskompetenz für ihre spätere Unterrichtspraxis. Die Jury ist sehr angetan von der konsequenten didaktischen Gestaltung dieses digitalen Lernangebotes. Mediendidaktik Deutsch ist nach Auffassung der Jury ein wegweisendes Modell des E-Learning in der Lehrerbildung.

Aus der Würdigung der digita-Jury 2007

Die Jury sieht in Mediendidaktik Deutsch ein hervorragend entwickeltes Lernangebot für Studierende, das weit über die Fachdidaktik Deutsch hinaus beispielgebend ist. Es vermittelt den Lehrern von morgen praxisnah die didaktisch-methodischen Grundlagen, um Kindern und Jugendlichen die Komplexität von Literatur, Medien und Sprache zu vermitteln. Das E-Learning-Angebot erreicht nach Auffassung der Jury sein Ziel: Sprache und Literatur multimedial, anschaulich, sinnlich und spannend aufzubereiten. Angehende Deutschlehrer werden befähigt, Medienkompetenz verbunden mit didaktischer Handlungskompetenz zu entwickeln.

Aus der Würdigung der digita-Jury 2008

AMMMa AG
kontakt@ammma.de
www.ammma.de

AMMMa AG
Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia

Stimmen zu Texte, Themen und Strukturen interaktiv

Konzipiert und erstellt für den Cornelsen Verlag, 2004

Texte, Themen und Strukturen interaktiv ist eine Lernsoftware-Reihe des Cornelsen Verlags ergänzend zum gleichnamigen Lehrwerk für den Einsatz im Deutschunterricht der gymnasialen Oberstufe (auch unabhängig vom Buch einsetzbar). Die Reihe wird voll ausgebaut 5 themenspezifische Module umfassen (bis 2006). Jede CD-ROM enthält Kurse und Materialien, mit denen Lerner von der Lern- und Arbeitsumgebung angeleitet, aber zugleich weitgehend eigenaktiv die zentralen Fachbegriffe und Methoden des Faches Deutsch sowie das Bearbeiten von Klausuren trainieren können. Alle in den Kursen genutzten Materialien stehen zudem auch für die vorgeschlagenen Unterrichtsprojekte sowie für freies Arbeiten mit der Lernumgebung zur Verfügung.

Kerninteresse ist die Förderung zentraler Kompetenzen: Im handelnden Umgang mit Sachtexten, literarischen, filmischen und auditiven Texten sollen Lese- und Medienkompetenz erworben werden. Fähigkeiten wie Schreiben, Analysieren, Interpretieren, medienspezifische Rezeption, Selektion und Kombination von Medien, Einbeziehen historischer Kontexte, Anwendung linguistischer Kategorien sowie produktive Partizipation können mit Hilfe der Lernumgebung erlernt werden.

Didaktische Bewertung: Die Lern- und Arbeitsumgebung verbindet kursorientiertes und selbständiges Lernen durch die Kombination von angeleitetem Lernen am Modell und die gleichzeitige Eröffnung von hohen Freiheitsgraden. Die Lerner werden zu jeder Zeit zu eigenständigem Denken und Handeln ermuntert und mit abgestuften Hilfsangeboten bei ihrer Arbeit unterstützt. Realisiert wird dies v. a. durch das einzigartige mediendidaktische Konzept frei beweglicher und kombinierbarer und zudem editierbarer Boxen, in denen die Inhalte der Lernumgebung auf der Arbeitsfläche erscheinen.

Comenius Medaille 2005

Fazit: Die Fülle an multimedialen Inhalten der CD, ihre didaktischen Werkzeuge und methodischen Strategien zeigen, dass Lernen mit Unterstützung des Computers und geeigneter Lernsoftware gerade für selbständiges Lernen im Unterricht wie zu Hause eine enorme Bereicherung sein kann. Die CD-ROM gehört zu dem Besten, was gegenwärtig auf dem Markt der Lernsoftware für den Deutschunterricht zu finden ist – innovativ, interaktiv und enorm motivierend.

digita 2005 Deutscher Bildungssoftware Preis

Matthias Berghoff, Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur, Universität Erlangen-Nürnberg in: Computer + Unterricht, 1/2005.

Bereits 1995 wurde „Multimedia“ zum Wort des Jahres gewählt. Und doch hat es zehn Jahre gedauert, bis mit „Texte, Themen und Strukturen interaktiv“ das erste Produkt auf den Markt kommt, das die Möglichkeiten multimedialer Unterrichtssoftware für den Deutschunterricht der Oberstufe voll ausschöpft. Besonders die Interaktivität, deren inflationären Gebrauch zu Werbezwecken Riehm und Wingert bereits vor 10 Jahren kritisiert haben, ist bei der im Rahmen von SelGO entwickelten Software ernst genommen worden. Zu Recht

wurde deshalb tts interaktiv von der Fachwelt mit dem Digita-Preis 2005 und der Comenius-Medaille 2005 ausgezeichnet.

Dr. Margit Riedel, Institut für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur, Ludwig-Maximilian-Universität München in: Deutschmagazin, 1/2006, Lernen mit digitalen Medien - Von SelGO zu „Texte, Themen und Strukturen interaktiv“.

Die CD-ROM Texte, Themen und Strukturen interaktiv Deutsch ist ein außerordentlich gutes Multimedia-Projekt aus der Kategorie „Literarische und ethische Bildung“. In vorbildlicher Weise ist es gelungen, die unterschiedlichsten Anwendungen für Lehrende und/oder Lernende im Deutschunterricht der Sekundarstufe II anzubieten.

Für den Lehrenden besteht die Möglichkeit, Unterrichtssequenzen und Unterrichtsstunden zu planen; dabei lassen sich Präsentationen sehr leicht erstellen. Schüler können rechnergestützten Unterricht mitgestalten und/oder in Form des Selbstlernens mit Hilfe des vorgelegten Produktes Gelerntes wiederholen, üben, kontrollieren und ergänzen; unterschiedlich abrufbare Anforderungsbereiche ermöglichen die Korrektur von Fehlern, das Beheben von Kenntnis- und Kompetenzlücken und die zusätzliche Förderung von leistungsstärkeren Schülern. Das Programm läuft absolut stabil, die Führung und die Hilfen sind ausgezeichnet, die Module klar strukturiert. Die umfangreiche Bibliothek und Mediothek sind dem Unterrichtsstoff angepasst und lassen sich online nahezu beliebig erweitern. Ergebnisse lassen sich speichern und später weiter bearbeiten. Das gute Begleitbuch unterstützt die Arbeit sinnvoll, die mitgelieferte Benutzerführung und die Installationsanweisungen sind verständlich und vollständig.

Das Produkt ist in pädagogischer, didaktischer und medialer Hinsicht hervorragend konzipiert und realisiert. Es hat eine Auszeichnung mit der Comenius-Medaille verdient.

Laudatio zur Verleihung der Comenius-Medaille 2005 an „Texte, Themen und Strukturen interaktiv“ durch die Gesellschaft für Pädagogik und Information e.V.“

Für mich ist das die einzige Software für Deutsch (neben reinen Nachschlagewerken und Textsammlungen) mit der man in der Oberstufe wirklich etwas anfangen kann. Das ist wirklich ein genialer Wurf.

Arno Westerhoff, Deutschlehrer und Koordinator Medienverbund Fulda.