

Revoca 4

Revoca 4 ist ein multimediales Lernprogramm, welches sich voll und ganz dem didaktischen Prinzip "drill and practice" verschrieben hat. Es bietet in verschiedenen Modulen eine grosse Anzahl von Übungen an, mit welchen zuvor gelernte Lernziele geübt und vertieft werden können. Das Programm verzichtet dabei auf jeden Schnickschnack; ein schlichtes, intuitiv verständliches Erscheinungsbild und klar strukturierte Übungsformen lenken wenig vom Ziel ab. Als Zugabe lassen sich die Übungen gezielt im Web freistellen, so dass die Lernenden zu Hause üben können.



Zielgruppen

- Primarschule: Das Modul Deutsch ist für die 4.-6. Klasse, das Modul Mathematik für die 5.-6. Klasse erhältlich.
- Oberstufe: Die Module Deutsch, Englisch (u.a. angepasst auf Non Stop English), Mathematik, Français 1 und Français 2 (u.a. angepasst auf Envol, Bonne Chance, On y va!) und Italienisch sind verfügbar

Arbeitsweise

Einfache Bedienung

Das Programm ist sehr einfach zu bedienen. Beim Start erhalten die Lernenden eine schlichte Arbeitsfläche mit einer Reihe von Navigationsschaltflächen. Die Bedienersprache lässt sich per Knopfdruck einstellen. Zuerst stellen sie sich mit der Schaltfläche "Hinzufügen" ihre individuelle Übungsliste zusammen. Auf dieser Übungsliste können sie jederzeit auf einen Blick erkennen, wie viele Aufgaben jede Übung enthält, wie viele Prozent sie davon schon gelöst haben und wann sie das letzte Mal an dieser Übung gearbeitet haben. Revoca speichert die Übungsliste in ein Benutzerdokument, so dass jederzeit wieder an bestimmten Übungen weitergeübt werden kann, ohne dass diese wieder im Übungsverzeichnis ausgewählt werden müssen.

Verschiedene Abfragemodi

Wenn die Lernenden eine bestimmte Übung markieren und die Schaltfläche "Lernen" wählen, gelangen sie in den Übungsmodus des Programms. Es werden fünf verschiedene Abfragemodi wie Multiple Choice, Frage-Antwort oder Lückentexte angeboten. Naturgemäss ist die Vielfalt eingeschränkt, da jede Antwort sofort durch das Programm kontrollierbar sein soll. Es kommen also nur eindeutige Antworten in Frage.

Multimedial

Viele Aufgaben sind mit entsprechenden Bildern (Zeichnungen, Fotos) ergänzt. Im sprachlichen Bereich gibt es eine Wiedergabe- und Aufnahmefunktion. So können fremdsprachliche Aufgaben auch angehört und eigene Lösungen aufgezeichnet werden. Die Tonaufzeichnungen lassen sich sogar ins QuickTime-Format exportieren.

Individuelle Schwierigkeitsgrade

Innerhalb der Aufgaben lässt sich der Schwierigkeitsgrad steuern, indem eine der Übungsformen "Kennen lernen", "Zwei Chancen", "Tempomat" oder "Test" gewählt wird. Auch die Reihenfolge der Aufgaben lässt sich steuern mittels der Funktionen "nach Zufall", "in Reihenfolge" oder "nach Schwierigkeit". Es kann ebenfalls ausgewählt werden, ob die richtige Lösung jeweils angezeigt werden soll oder nicht.

Editierfunktionen

Mit der Funktion "Drucken" lassen sich sehr einfach Arbeitsblätter, Tests oder Lernkarten von bestimmten Übungen ausdrucken. Dabei können die Aufgaben sehr einfach aus verschiedenen Übungen zusammengestellt werden, oder es kann die Fehlerliste der gemachten Übungen einbezogen werden. Mit einigen Handgriffen kann das Format und die Darstellung eingestellt und die Druckausgabe gestartet werden.

Autorentool

Die Funktion "Bearbeiten" beinhaltet mehrere Möglichkeiten. So können bestimmte Übungen für eigene Zwecke bearbeitet und abgespeichert werden, es können aber auch neue eigene Übungen erstellt und den Lernenden zur Verfügung gestellt werden. Hier wird das Programm zu einem echten Autorenprogramm, welches es erlaubt, individuelle Lerninhalte für die Lernenden zu schaffen oder sie diese selber schaffen zu lassen. Die Funktion "Bearbeiten" eignet sich auch zur Korrektur der leider immer noch vorkommenden Fehler in den Übungsdateien.

Über Web üben

Eine besondere Zugabe bietet die Funktion "Über Web üben". Damit können Lehrpersonen gezielt Übungen zusammenstellen und die Übungsliste für die Lernenden auf einem Webserver zur Verfügung stellen. So können diese von zu Hause aus auf die Übungen zugreifen und damit arbeiten, ohne eine eigene Lizenz erwerben zu müssen.

Feedback

Nach der Beantwortung jeder Frage gibt das Programm sofort an, ob die Lösung richtig oder falsch ist. Dies verhindert das Einschleifen falscher Lösungen. Am Schluss jeder Übung kann die Fehlerliste eingesehen und erneut bearbeitet werden. Schliesslich können sich die Lernenden oder die Lehrperson mit dem Leistungsprotokoll einen Überblick über das bearbeitete Pensum und die Fehlerquoten verschaffen.

Didaktische Aspekte

Unterrichtsvorbereitung

Die grosse Menge der angebotenen Übungen bedingen eine Vorselektion durch die Lehrperson. Sie sollte vor dem Einsatz des Programms gezielt jene Übungen herausuchen und bereitstellen, welche die Lernenden in der gegebenen Zeit bearbeiten sollen. Andernfalls besteht die Gefahr, dass die Lernenden sich in der Flut verlieren und kein Lernziel richtig bearbeiten.

Zeitplanung

Die meisten Übungen bestehen aus ziemlich stereotypen Frage-Antwort-Sequenzen. Dies führt bei den Lernenden relativ schnell zu Ermüdungserscheinungen. Das Programm sollte also gezielt und nicht über längere Zeiträume am Stück eingesetzt werden. Die Erfahrungen zeigen, dass nach ca. 20 Minuten die Aufnahmefähigkeit und Konzentration der Lernenden stark abnehmen. Das Programm lässt sich also am besten im Wechsel mit anderen Arbeitsformen einsetzen, zum Beispiel im Rahmen einer Repetitionswerkstatt oder eines Wochenplans.

Technik

Installation

Das Programm stellt keine hohen Anforderungen an die Technik. Auch ältere Computer schaffen es problemlos, mit einer akzeptablen Performance zu arbeiten. Besonders positiv fällt die einfache Installation auf. Die Firma Revoca stellt nach Bestellung eine DVD mit dem Programm und allen bestellten Modulen zusammen. Das Programm läuft einerseits ohne Installation direkt von dieser DVD, andererseits kann es durch Kopieren des DVD-Inhalts auf eine Festplatte sofort von diesem PC gestartet werden. Eine Installationsroutine ist nicht erforderlich.

In einem Netzwerk genügt es, die DVD auf einen freigegebenen Ordner auf dem Server zu kopieren und auf den Clientcomputern eine Verknüpfung zur Startdatei auf dem Server zu erstellen. Bei älteren Computern erwies es sich als sinnvoll, die Programmdatei auf jeden Client zu kopieren, um eine bessere Performance zu erzielen. In jedem Fall wirkt sich die zentrale Ablage der Multimedia- und Übungsinhalte sehr positiv auf die Belastung der Festplatten bei den Clientcomputern aus.

Einführung

Die Firma Revoca bietet beim Kauf einer Schullizenz für wenig Geld (ca. Fr. 80.00 pro h) einen sehr informativen technischen und didaktischen Einführungskurs vor Ort an. Darin inbegriffen sind auch die Installation im Netzwerk und die allfällige Konfiguration für das Webtool. So kann das Programm direkt nach der Einführung von den Lehrpersonen breit eingesetzt werden.

Webtool

Nicht jede Schule verfügt über einen eigenen Webserver zum Freistellen der Übungen übers Internet. Die Firma Revoca hat diesen Umstand erkannt und bietet neuerdings den Schulen auch Webspace an, über welchen diese Freistellungen erfolgen können. Die Lehrperson muss sich dabei um keinerlei technische Details kümmern.

Gestaltung

Die Programmoberfläche ist sehr schlicht gestaltet. Auf den ersten Blick wirkt sie fast ein wenig altmodisch, bei der täglichen Arbeit lernt man jedoch diese Einfachheit schätzen, lenkt sie doch in keiner Weise vom eigentlichen Übungsinhalt ab. Die wenigen Navigationsschaltflächen sind praktisch selbsterklärend, so dass die Lernenden nur einer kurzen Einführung bedürfen, um mit dem Programm zurechtzukommen.

Die Bilder und Grafiken sind einfach aber zweckmässig gehalten. Wo eine Strichzeichnung oder Skizze für die Verständlichkeit genügt, wird auf aufwendige Fotos verzichtet.

Konkrete Anwendungsbeispiele

- Üben und vertiefen einzelner Lernziele, die zuvor erarbeitet wurden
- Prüfungsvorbereitung am Ende einer Lerneinheit
- Individuelles Arbeiten an Teilzielen einer Lerneinheit nach einem formativen Test
- Aufarbeitung von Lücken nach einer Testbesprechung.

plusminus

- plus:
- + Einfache Bedienbarkeit
 - + Einfache Installation
 - + Grosses Übungsangebot
 - + Weiterführung von Übungen zu Hause über Web
 - + Einfache Editierfunktion
 - + Autorentool
 - + In den Sprachmodulen passend zu St. Galler Lehrplan/Lehrbüchern
 - + Guter Support

- minus:
- Relativ viele Fehler in den Übungen
 - Stereotype Übungsformen
 - Im Modul Mathematik keine Übereinstimmung mit mathbu.ch

Links

www.revoca.ch

Technische Daten

Hersteller				
Plattformen	<input type="checkbox"/> Windows 95	<input type="checkbox"/> Windows NT	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS 9	
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 98	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS X	
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows ME	<input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input type="checkbox"/> Linux	
Minimalanforderungen	RAM	256 MB	HDD	belanglos
	Prozessor	400 MHz	Grafik	belanglos
Optimale Anforderungen	RAM	512 MB	HDD	belanglos
	Prozessor	1 GHz	Grafik	belanglos
Weitere technische Eigenschaften	<input checked="" type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input checked="" type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz	<input type="checkbox"/> lässt sich als virtuelle CDROM laufen
Installation	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer	<input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen	<input type="checkbox"/> Administrator	
Softwareart	<input checked="" type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice)		<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild)	
	<input type="checkbox"/> Lernprogramm (Vermittlung von Basis- und Vertiefungswissen)		<input checked="" type="checkbox"/> Lernumgebung/Autorenprogramm (der Benutzer erzeugt selber etwas)	
	<input type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton)		<input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet)	
	<input type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)			
Preise	Einzellizenz	35.00	Klassenlizenz	n.v.
			Schullizenz	Offerte verl.

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware

Juni 05