

Bewertungsbogen für Schulsoftware

Programmname: Evolution

Version: 1.0

Test: 160

Programmautor: R. Dawkins

Jahr: 1997

Programm-Kennzeichnung

Fachbereich: Biologie	Thematik: Entwicklung des Lebens	Adressatenkreis: Hauptschule	Programmtyp: Informationssystem
Anbieter: Navigo Buchhandel Softwarevertriebe	Bestellnummer: ISBN-3-89659-408-3	Preis: 80,-DM (Einzellizenz)	Besondere Hinweise: läuft auch ohne Installation

Hardware-Voraussetzungen

Computer: 486/66 (Pentium empfohlen) Macintosh 608040/25	Betriebssystem: Windows 3.1x Windows 95	Arbeitsspeicher: 16 MB-RAM	Laufwerke/Festplatte: 2xCD-ROM
Netzwerkfähigkeit: nicht ausgewiesen	Grafikanforderung: SVGA 256 Color	Drucker: nein	Zusatz-ausrüstung: 8-bit-Soundkarte (Soundblaster oder komp.)

Programmbeschreibung

Dem Programm liegt die Konzeption zugrunde, den Nutzer durch eine abenteuerliche Reise zurück zu den Ursprüngen des Lebens zu führen. Genauso sind auch die Programmteile konzipiert: geheimnisvoll und mystisch. Nach einer ausführlichen Erklärung durch den aus dem Nichts aufgetauchten Professor Dawkins kann man sich durch ein virtuelles Museum des Lebens, das Evodom, bewegen. Man befindet sich in einem futuristisch anmutenden Wegenetz, an dem Symbole für die zu öffnenden Informationen stehen. Klickt man diese an, wird man zu einer modern gestalteten Informationsleiste geführt, die durch Text, Bild, Ton oder Film wichtige Elemente der Evolution erläutert. Andere Symbole führen zu Demonstrationen oder Versuchen, wieder andere bieten Informationsspiele an. Alles findet in einem geheimnisvoll gestalteten Arbeitsmilieu statt, in dem man leicht den Überblick verlieren kann. Ein Plan zeigt jedoch den Standort und geleitet den Anwender wieder auf den richtigen Weg. Themen sind dabei: Der Kampf ums Dasein, Selbstreplikation, das Labor, Kopierfunktionen im Leben und Entwürfe der Natur. Über eine integrierte Datenbank gelangt man schnell zu Informationstexten über ein gewünschtes Thema, leider aber nicht zum entsprechenden Programmabschnitt.

Programm-Bewertung

Bedienung:	Anklicken von Symbolen im Wegenetz; relativ einfach durch verständliche Symbole
Dateneingabe:	Maussteuerung; Anklicken von Symbolen
Programmlauf:	Bei Abruf eines Sprechertextes erfolgte Programmabbruch, sonst aber recht absturzsicherer Lauf; schnelle Schaltzeiten zwischen den Programmteilen; Ende jederzeit über ESC-Taste möglich
Datenausgabe:	Eher verwirrender Bildschirm im Informationsband durch recht komplex gestaltetes Medienmaterial; lange Anfangserläuterung; gute Bild- und Sprecherqualität; leichtes Vorwärtsblättern bei Abarbeiten eines Themas; gute Animationen; keine Druckausgabe; keine Nutzung der Zwischenablage; kurze und verständliche Lesetexte
Dokumentation:	kurze Produktinformation, aber entbehrlich

Methodisch-didaktisches Konzept

Test: 160

Fachdidaktik: Das Programm sucht den Einzelanwender, der sich selbständig und sehr interessiert auf eine Abenteuerreise begeben will. So bietet es sich eher als Vertiefung von Unterrichtsinhalten an. Leider fehlt eine Indexsuche, was die Demonstration vor der Klasse nahezu unmöglich macht.

Interaktivität: Themenwahl; volle Multimedialität; Textinformationen über Datenbank (nicht ausdrückbar); keine Nutzung der Zwischenablage; schneller Programmabbruch möglich.

Eignung für Hörgeschädigte

Hörgeschädigte Kinder benötigen bei der Arbeit mit Software klar strukturierte Programme mit hoher Übersichtlichkeit. Bei diesem Programm will die Konzeption aber eher in eine "undurchsichtige" Welt führen und realisiert dies auch in ihrer an sich recht gut gemachten Konzeption. Dadurch geht die Orientierung leicht verloren. Die Texte sind zwar knapp gehalten, können aber nicht für eine Vor- bzw. Nachbereitung ausgedruckt werden. Der virtuelle Sprecher führt auch nur durch Sprechtext in die Themen ein. Aus diesen Gründen ist das Programm für unseren Bereich eher weniger geeignet.

Beispielausdruck

nicht möglich

Beurteiler: F. Mayr

IFH
Straubing

Datum: 24.1.1998