AA7: ICT / Lernprogramme / LearningApps

Ich habe mich für eine App des Schweizerischen Samariterbund entschieden. In diesem werden spielerisch die erste Hilfe Massnahmen erklärt.

Ablauf des Spieles:

1. Erkennen von Notfällen (Es werden Bilder gezeigt, anhand dessen man entscheiden soll ob die Sanität [144] alarmiert werden soll)
2. In der zweiten Aufgabe geht es darum zu verstehen, wieso es manchmal so schwer fällt zu Helfen. (Dabei soll man negative Gedanken und Einflüsse wegwischen)
3. Die dritte Aufgabe thematisiert die Sicherung der Unfallstelle (Gefahren sollen erkannt und beseitigt werden)
4. Die vierte Aufgabe thematisiert die erste Beurteilung von verunfallten Personen (Ansprechbar, Bewusstlos oder Leblos)
5. Die fünfte Aufgabe behandelt das Stillen von Blutungen
6. Die sechste Aufgabe behandelt die stabile Seitenlage
7. Die siebte Aufgabe behandelt de Herz-Kreislauf-Stillstand
8. Die achte Aufgabe behandelt den Hirnschlag
9. Die neunte Aufgabe greift die Inhalte der Aufgaben 1,4,6 & 7 nochmals zusammen

Anwendung im Unterricht in meinem Kompetenzbereich:

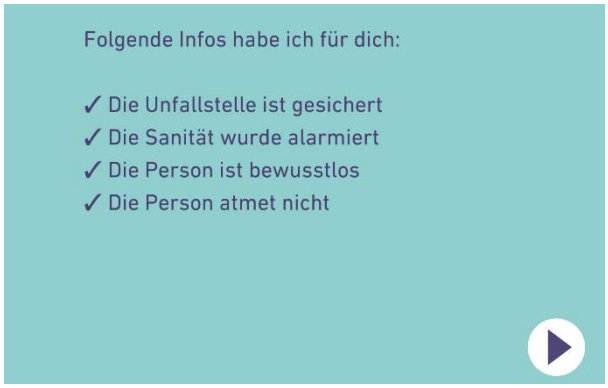
Dieses App würde ich in meinem Unterricht dazu verwenden ein neues (Unter-) Themen einzuführen und den Unterricht damit etwas aufzulockern. Jede einzelne Aufgabe dauert dabei nur wenige Minuten.

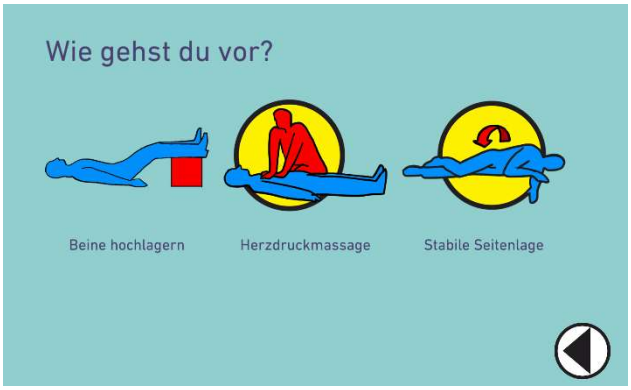
<u>Dazu habe ich die einzelnen Aufgaben meinen Lernzielen zugeordnet (Dies hilft mir diese dann in meiner Stundenplanung einzubeziehen):</u>

Aufgabe 1:	LZ: Sie können die Definition einer Notfallsituation wiedergeben.
Aufgabe 2:	LZ: Sie können erläutern welche zwei Grundsätzen von Nothelfenden eingehalten werden müssen. & LZ: Sie können den Artikel 128 «Unterlassung der Nothilfe» erläutern.
Aufgabe 3 & 4:	LZ: Sie können das Ampelschema erläutern.
Aufgabe 5:	Stillen von Blutungen ist keine in diesem Thema behandeltes Lernziel. (Ev. sollte diese Aufgabe deshalb wegegelassen werden)
Aufgabe 6:	LZ: Sie können erläutern wann eine Schocklagerung und wann eine stabile Seitenlage angewandt werden sollte
Aufgabe 7:	LZ: Sie können einen Herzkreislaufstillstand erkennen und geeignete Sofortmassnahmen durchführen.
Aufgabe 8:	Der Hirnschlag ist kein in diesem Thema behandeltes Lernziel. (Ev. sollte diese Aufgabe deshalb wegegelassen werden)
Aufgabe 9:	LZ: Sie können einen konkreten Handlungsplan für eine Notfall Situation erarbeiten und ausführen.

Beispiel (Aufgabe 7):

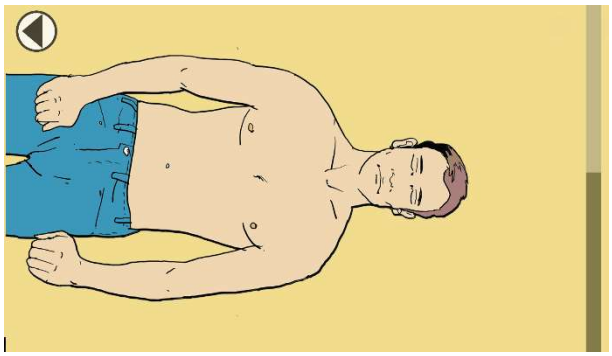
➔ **Einführung in das Thema**





➔ **Ein Einleitungstext erläutert die Aufgabe**

➔ **Kurzes Anwendungsspiel**



➔ **Erläutern des Verhaltens während des Spieles**

Analyse dieser App

Multimediaeffekt:

- Jede Aufgabe beginnt mit einem Einleitungstext, der die Aufgabe während dem Spiel erläutert. Das Spiel selber enthält keinen Text. Anschliessend wird das verhalten während des Spiels nochmals in einem Text aufgegriffen und in der Realität eingeordnet.
- Manche Themen wurden noch mit einem Video ergänzt das die Theorie nochmals aufgreift.
- Die Aufgaben bringen noch zusätzlich einen haptisch-taktilen Wahrnehmungskanal dazu.

Kohärenzeffekt:

- Es wurde grösstenteils auf Ablenkende Effekte verzichtet.
- Jedoch Musik als Hintergrundgeräusch für alle Teile ausser den Videos verwendet.

Modalitätsprinzip:

- Text und Bild folgen nacheinander somit wird nur ein Kanal aufs mal angesprochen

Kontiguitätseffekt:

- Der Einleitungstext wurde manchmal mit einem Bild ergänzt, falls dieses für das Verständnis wichtig war.
- Die Videos kombinieren Bild mit Ton.

Redundanzprinzip:

- Bild und Text kommen nacheinander und nicht miteinander

Fazit: Die App fokussiert sich auf das Thema und verzichtet (ausser bei der Musik) auf ablenkende Sachverhalte. Verschiedene Wahrnehmungskanäle werden kombiniert um die Aufmerksamkeit aufrecht zu erhalten.

Anwendungstipps

- ➔ Darauf achten, dass die App nicht zu viel Zeit braucht
- ➔ Das Spiel zuerst inhaltlich überprüfen (Falls es falsche Informationen enthält entweder nicht verwenden oder mit der Klasse darüber diskutieren wieso diese Information falsch ist)
- ➔ Durch die Anwendung der App soll ein Lerngewinn stattfinden (Nur Apps verwenden die tatsächlich die Theorie des Themas aufgreifen)

- ➔ Apps sind besonders geeignet um den Unterricht aufzulockern oder ein neues Thema einzuführen