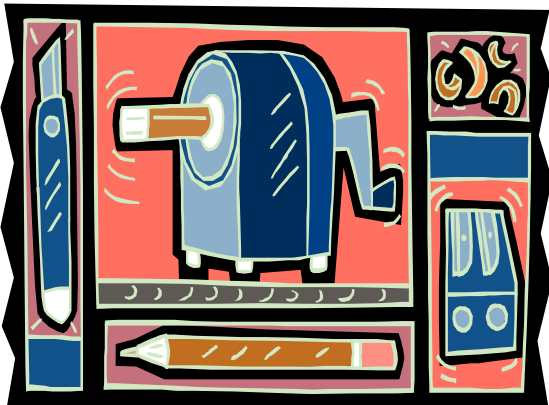


## 9.4 Hilfsmittel für das Lernen



Laut Expertin Giovanna Pertici Magi „muss man sich, um von didaktischer Software sprechen zu können, die für das Lehren und Lernen von Menschen mit Beeinträchtigungen nutzbar ist, die Auswirkungen der organischen Schädigungen des Zentralnervensystems, der Sinnesorgane und die Unzulänglichkeiten bezüglich Affektivität, Kommunikationsfähigkeit und soziokultureller Auffassungsgabe vergegenwärtigen, diese Faktoren bedingen jene komplexe Tätigkeit, die gemeinhin als Lernen bezeichnet wird.

Das Lernen ist ein dynamischer Prozess, der eine komplexe Reihe von Funktionsbereichen, wie den kognitiven und denjenigen der Affektivität und Kommunikationsfähigkeit, umfasst.

- Der kognitive Bereich umfasst Aktivitäten des Wahrnehmens und der Interpretation von Symbolen, erfordert aktive Aufmerksamkeit und Erinnerungsvermögen.
- Der Bereich der Affektivität und Kommunikationsfähigkeit regt affektive Energie an, welche die Motivation für das Lernen abgibt, weil sie den Willen und das Interesse für die Lernbereitschaft mobilisieren.

Die Tätigkeiten beim Lernvorgang folgen einer Entwicklungslinie, auf der sie auf komplexe Weise immer wieder neu strukturiert werden, wobei neben der biologischen Reifung auch persönliche Erfahrungen, zwischenmenschliche Beziehungen und Anregungen aus dem kulturellen Umfeld eine wesentliche Bedeutung erlangen.

Alle Funktionsbereiche tragen auf integrierte Weise bei zur natürlichen und harmonischen Entwicklung der aktiven Anpassung an das natürliche und menschliche Umfeld der jeweiligen Person. (...) Die Art der in unserer Gesellschaft üblichen Schulbildung verlangt sehr komplexe formelle Lernprozesse, welche die jungen Menschen, deren geistige, affektive und leistungsbezogene Entwicklung auf irgendeine Weise begrenzt oder defizitär ist, auf eine harte Probe stellen.“

Aus diesem Grund werden heute auf dem Markt vielerlei Erzeugnisse angeboten (hier geht es um Software), die den Lernprozess anregen oder fördern, der durch Störungen kognitiver und/oder affektiver Art beeinträchtigt wird.

Zwecks besseren Verständnisses wird die Software im allgemeinen in folgende Bereiche eingeteilt (wie dies auch in der Hilfsmittelausstellung von independent L. gehandhabt wird):

- Lernsoftware für Spiel und Vorschule
- Lernsoftware fürs Lesen und Schreiben
- Lernsoftware für Logik und Mathematik
- Lernsoftware für Sprache und Kommunikation
- Lernsoftware für Wissenschaft, Geschichte und Geografie
- Lernsoftware für Aufmerksamkeit und Wahrnehmung
- Lernsoftware für grafisch-musikalischen Ausdruck
- Lernsoftware für Rehabilitation der Sinnesorgane

In der folgenden Grafik sind die Schwierigkeiten und Störungen im Verhalten kurz zusammen gefasst:

