

Karin Ehler: Was macht Bildungssoftware gut?

Beitrag aus Heft »2005/02: Medien machen Schule?!«

Anfang März wurde auf der Bildungsmesse Didakta der digita verliehen, der Deutsche Bildungssoftware-Preis. So wurde in der Kategorie Privates Lernen unter 10 Jahren etwa der Lernspaß für Kinder: The Story of Santa Claus vom Max Hueber Verlag, Ismaning ausgezeichnet, eine Geschichte von Santa Claus, die über verschiedene Medien (Bilderbuch, Audio-CD, DVD) in englischer Sprache präsentiert wird. In acht Kategorien (Allgemeinbildende Schule, Privates Lernen, Berufliche Bildung, Nachschlagewerke, Didaktische Werkzeuge sowie in drei Förderpreiskategorien) wird alljährlich von der Jury das jeweils beste Produkt aus den zuvor von den Herstellern eingereichten Einsendungen ausgewählt. Die Entscheidung beruht auf Gutachten, die zuvor von einem Gutachterausschuss angefertigt wurden. Die Zahl der Einsendungen startete 1995 mit 61 Produkten und liegt seit einigen Jahren bei ungefähr 100. Für den digita 2005 waren 95 Produkte in der Auswertung. Karin Ehler sprach für merz mit Prof. Dr. Wilfried Hendricks, dem wissenschaftlichen Direktor des Deutschen Bildungssoftware-Preises digita. Herr Hendricks, welches Ziel verfolgen Sie mit der Verleihung des digita-Bildungssoftware Preises? Der Preis wurde von 10 Jahren etabliert. Hintergrund war die Feststellung, dass auf dem Bildungssoftwaremarkt auf Seiten der Hersteller wie der Käufer große Desorientierung herrschte, man fand damals nicht so richtig zusammen. Und auf der anderen Seite konnte und kann man auch heute noch nicht richtig einschätzen, welche Produkte den Kauf lohnen. Man kann nicht wie bei einem Buch durchblättern und sich vor dem Kauf ein Bild davon machen.

Damit es am Markt markante Zeichen gibt, die auf Qualität hinweisen, etablierten wir einen Preis. Mit diesen Auszeichnungen sollen Zeichen gesetzt werden, die auch auf die anderen Hersteller zurückwirken. Wir wollen nicht die Richtung vorgeben, in der Software entwickelt werden soll, aber wir wollen ermuntern und zeigen, dass man mit guter Qualität am Markt erfolgreich sein kann. Auf der anderen Seite stellen wir fest, dass man richtige Markterfolge über den Verkaufspreis erzielt, dass also preisgünstige Produkte sich eher rechnen als die hochpreisigen, qualitativ wertvollen. Diese Problemlage wird nicht so leicht zu lösen sein. Ob wir das Ziel erreicht haben, ist eine andere Sache. Auf dem Markt wird registriert, welche Produkte einen Preis bekommen, nur heißt das nicht, dass die anderen nicht gut wären, weil ja nur die Produkte am Wettbewerb teilnehmen, die von den Herstellern eingereicht wurden. Die Jury der digita besteht nur aus Erwachsenen, kann die bei einer Beurteilung von Software für Kinder und Jugendliche überhaupt das letzte Wort haben? In der Jury und unter den Gutachtern haben wir keine Kinder, sondern erwachsene Fachleute. Aber dort, wo es um Kinderprodukte geht, beziehen die Gutachter in der Regel Kinder ein und sichern ihr Urteil durch Kinder ab. Manchmal kommt es auch vor, dass das Kindervotum ein eher verhaltenes Urteil noch verbessert hat. Wenn ein Gutachter etwas toll findet, aber hinterher feststellt, dass sich die Kinder langweilen, dann wird er auch sein Urteil anpassen. Wie sehen Sie Deutschland im Bezug auf Bildungssoftware im internationalen Vergleich? Die deutschen Hersteller halten sich mindestens ganz oben auf – von der Spitze zu reden wäre vermessen, weil man dazu den Markt weltweit überblicken müsste – und könnten mehr Entschlossenheit zeigen, um mit ihren Produkten auch im Ausland tätig zu werden. Können Sie den inländischen Markt charakterisieren? Grundsätzlich ist der Markt dreigeteilt: Wir haben den schulbezogenen Markt, den Markt für privates Lernen und den der berufsbezogenen Weiterbildung. Wir beobachten, dass sich dieser Weiterbildungsmarkt zunehmend dem Lernen mit neuen Medien öffnet. Der Nachmittagsmarkt scheint gerade eine Durststrecke zu erleben.

Im Moment gehen die Erwartungen der Hersteller dahin, dass der Schulmarkt sich stärker öffnen könnte und dass andererseits Lernsoftware, die mit einem bestimmten Lehrwerk verbunden ist, sich besser verkaufen lässt. Aber man kann mit einem Produkt, das für den Nachmittagsmarkt entwickelt wurde, auch sehr gut im Unterricht arbeiten. Insofern sind die Grenzen fließend. In Deutschland wird derzeit Lernsoftware kaum in der Schule eingesetzt. Sollte man das Ihrer Meinung nach versuchen zu ändern? In den 20 Jahren, seit denen ich die Entwicklung verfolge, sind wir schon relativ weit gekommen. Ich denke, dass das Lernen mit neuen Medien völlig neue Impulse für die jungen Menschen – wie auch für die alten – setzen kann. Wir haben mehrere Probleme zu lösen: Wir haben ein Medium, das die Mehrheit der Lehrer und Lehrerinnen in ihrer Kindheit so nicht erlebt hat, so dass sie auch nicht unbedingt an die positiven Effekte davon glauben. Der nächste Punkt ist die Ausstattung an Schulen. In Deutschland wurden extra Computerräume eingerichtet, was dazu führt, dass die Lehrer immer mitplanen müssen, wann der Computerraum gerade frei und damit verfügbar ist. Einer spontanen Nutzung dieses Mediums ist damit der Weg verbaut. Der Vorteil der Software ist gerade das Lernen nach Bedarf, aber das ist nicht möglich. In der Grundschule hat man Medienecken in den Klassenzimmern, dort aber nur wenige Rechner, so dass die Kinder womöglich davor Schlange stehen.

Früher war das nicht so schlimm, da war die Beschäftigung mit Computern die Aufgabe weniger Lehrer, aber inzwischen wurde viel Lehrerfortbildung betrieben, so dass das Gros der Lehrer in technischer Sicht mit diesen Geräten umgehen können müsste. Der Engpass ist im didaktischen Bereich zu sehen. Die Lehrkräfte müssen jetzt eigentlich den Lehr- und Lernprozess anders sehen und eine neue Rolle für sich finden, aber das ist nicht einfach, weil sie in einer bestimmten Weise sozialisiert sind. Hier jetzt den richtigen Weg zu finden, wie man die Software in ein etabliertes Konzept einfügt oder das etablierte Konzept ändert, das ist das eigentliche Problem. Das könnte gelöst werden, indem man in Lehrerfortbildungen vermittelt, wie auf der fachdidaktischen Ebene Unterricht unter Einbeziehung von Lernsoftware gestaltet werden und zu ganz anderen Ergebnissen führen kann. Das heißt nicht, dass man in jeder Stunde von dem Rechner sitzen muss, sondern der Lehrer muss abwägen, welches Medium unter welcher Zielsetzung gerade adäquat ist. Hier braucht die Bildungspolitik mehr Mut. Das ganze Lernen verändert sich. Wenn man in die berufliche Ausbildungssphäre hineinschaut, dann sieht man, dass selbstständiges Agieren, Team- und Kommunikationsfähigkeit gefragt sind. Das sind Dinge, die man mit Unterstützung von Software sehr viel besser entfalten kann als ohne. Welches Alter sehen Sie als geeignet an, um mit Lernsoftware zu beginnen?

Die Kinder wachsen heute mehr oder weniger natürlich in die Computerthematik rein. Sie sehen, wie die Eltern oder größeren Geschwister zu Hause am Computer irgendetwas tun, und das wollen sie auch machen, genau wie sie alles andere durch Nachahmen lernen. Es gibt ein Angebot von ausgesprochen guten und kindgerechten Produkten, die auch schon im frühen Alter von 3 Jahren sinnvoll einsetzbar sind. Das heißt nicht, dass die Kinder damit alleine zurecht kommen, sondern sie brauchen Eltern oder ältere Geschwister, die sich die Zeit nehmen müssen, dem Kind dabei zu helfen. Denn wie auch beim Fernsehen sollten kleinere Kinder bei einer solchen Beschäftigung begleitet werden. Wenn ein Kind also feststellt, dass es durch Eingaben am Computer Aktionen auslöst, die es versteht, wenn es akustische oder optische Signale des Computers umsetzen kann, dann kann man dem Kind ein schönes und adäquates Produkt aussuchen. Was sind Ihre Maßstäbe für gute Bildungssoftware? Gute Bildungssoftware zeichnet sich durch gut ausgewählten Inhalt aus, der in einer Art und Weise lernbar gemacht wird, die sehr stark an den potenziellen Interessen der Nutzer orientiert ist. Die Nutzer müssen das Gefühl haben, dass sie sich ihren eigenen Vorstellungen entsprechend in der Software gut bewegen können. Sie müssen ihre

Fragen in einer Art beantwortet bekommen, die zu konstruktivem Handeln oder Denken führt. Die grafische Gestaltung darf die Inhalte nicht überlagern, sondern muss eine eher dienende Funktion haben. Die Navigation soll es ermöglichen, dass der Nutzer jeden Moment weiß, wo er sich befindet. Die Interaktivität muss reales Interagieren simulieren.

Sehen Sie auch problematische Aspekte an Lernsoftware? Ich denke an Prof. Pfeiffer, der als Kriminologe eine enge Verbindung zwischen Computerspielen und „dümmen Kindern“ herstellt. Da bin ich vorsichtig. Als ich Kind war, wurde immer vor der Schundliteratur gewarnt, dann kam das Fernsehen auf und galt als gefährlich und noch später die Comics. Natürlich gibt es eine problematische Weise der Nutzung, aber die Problematik fängt im Elternhaus an, lange bevor die Schule eine Chance hat einzugreifen. Man muss die Entwicklung von Medienkompetenz im Elternhaus schon im Kindesalter anbahnen. Kinder müssen, wie auch in allen anderen Bereichen, lernen, mit den Dingen vernünftig umzugehen. Wenn man ausschließlich Computerspiele spielt, die Gewalt verherrlichen und in denen Unterdrückungsmechanismen vorgemacht werden, ist das eine Konditionierung, die ungünstig ist. Dasselbe gilt für gewaltverherrlichende Filme. Aber auch wer den ganzen Tag nur liest, hat zu wenig Bewegung. Generell ist es wichtig, Maß zu halten. Da muss man als Eltern aufpassen und für ausgewogene Beschäftigungen sorgen.