

Dana Neuleitner: Khan Academy Kids

Beitrag aus Heft »2019/01: Medien, Wohlbefinden, gelingendes Leben«

Khan Academy (2018). Khan Academy Kids. App für iOS und Android. kostenfrei.

Digitale Medien sind selbst für die Kleinsten schon interessant – schließlich verbringen auch ihre Eltern einen Großteil des Tages vor mobilen Endgeräten. Doch wenn sich die Kinder selbst an Smartphone oder Tablet ausprobieren wollen, bekommen viele Erziehungsberechtigte Bauchschmerzen. Denn auf dem Markt gibt es kaum Applikationen, in denen sich die Heranwachsenden sicher und sinnvoll bewegen können und womöglich sogar noch etwas dazulernen. Khan Academy Kids verspricht hier Abhilfe. Als Gründer Salman Khan feststellen musste, dass kaum kindgerechte Apps existierten, mit denen sein dreijähriger Sohn spielend lernen konnte, entwickelte er seine App Khan Academy mit Lerninhalten für ältere Schüler und Erwachsene weiter und passte das bereits erfolgreiche Lernangebot auch auf Zwei- bis Fünfjährige an. Seit Mitte des Jahres kann die kostenlose App zur Vorbereitung der Kinder auf den Kindergarten oder die Schule genutzt werden.

Khans Wunsch ist es, bereits die Kleinsten für lebenslanges Lernen zu begeistern. Hier soll das Angebot nicht auf einen Aspekt wie etwa Lesen beschränkt werden, sondern erstreckt sich vielmehr auch auf Bereiche wie Rechnen und Farben lernen bis hin zum logischen Denken. Auch soziale Aspekte, wie etwa die Thematik des Teilens oder das Erkennen verschiedener Emotionen werden ebenso spielerisch aufbereitet und animieren die Kinder unter anderem mit Videos zum Mitmachen.

Nachdem unter Angabe des Alters und der Bestimmung eines Avatars ein Benutzerprofil für das Kind eingerichtet wurde, führt der Bär Kodi spielerisch in die Welt des Lernens ein. Die liebevoll gestalteten Tiercharaktere Füchsin Sandy, Elefant Ollo, Vogel Peck und Waschbär Reya begleiten die jungen Lernenden dann weiter durch die einzelnen Spielstationen. Das Kind kann auf zwei verschiedene Arten lernen: Es kann sich selbstständig altersentsprechende Lerninhalte über die Bibliothek aussuchen oder dem vorgeschlagenen Lernpfad folgen. Die Bibliothek ist in vier große Bereiche eingeteilt: Bücher, Videos, ein Kreativbereich sowie einzelne „Level“, die das Kind in selbstgewählter Reihenfolge bewältigen kann. In der zweiten Variante wird dem Kind ein Pfad vorgeschlagen, auf dem es Schritt für Schritt neue Aufgaben und Herausforderungen lösen bzw. bewältigen kann. Dieser Pfad wird fortlaufend auf die Entwicklung des Kindes und dessen Lernfortschritt angepasst. Die Lerneinheiten sind dabei bunt durchmischt mit abwechslungsreichen Themengebieten. Dementsprechend folgt auf eine Einheit zu Emotionen beispielsweise eine zu Buchstaben. Jede Lernthematik wird zunächst durch ein kurzes Video erklärt, bevor verschiedene Aufgaben dazu gestellt werden, bei denen unter anderem der Sprachgebrauch oder die Lautgebung einzelner Buchstaben in unterschiedlichen Wortzusammenhängen aufgezeigt werden. Viele Lerneinheiten werden von animierten Videos begleitet, in deren Verlauf interaktive Aufgaben gestellt werden. Aufgabenstellungen oder Erklärungen erfolgen hier zum Teil kurz aufeinander. Auch musische Untermalung wird geboten. Beliebte Kinderlieder sorgen dabei für zusätzlichen Spaß am Lernen.

Für weitere Motivation sorgt ein simples Belohnungssystem: Je mehr Erfahrung das Kind sammelt und je besser es die Aufgaben bewältigt, desto mehr Zubehör kann es für die Tiercharaktere beim ‚Faultier- Lieferdienst‘ aussuchen. So sammelt es für Elefant Ollo Spielzeug für die Badewanne, für Vogel Peck und Bär Kodi Kostüme für ihre

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Kleiderschränke, für Waschbär Reya Insekten oder für Füchsin Sandy Musikinstrumente. Mit diesen Objekten kann das Kind jederzeit spielen und dabei unter anderem Hand- Auge-Koordination oder Zählen üben.

Die Bedienung der App ist für Kinder, die zuvor schon ein digitales Gerät in der Hand hatten, recht einfach. Für alle anderen würde sich ein kurzes Erklärvideo anbieten, das in die Handhabung eines Smartphones einführt. Zwar findet sich in der Bibliothek eine Lerneinheit, die den Umgang mit virtuellen Büchern erklärt, doch im regulären Spielpfad fehlt diese Option.

Etwas zu einfach scheint es dagegen, den Elternbereich öffnen zu können. Dieser ist direkt im Hauptmenü auswählbar, lediglich gesichert durch eine schriftliche Aufforderung, in eine bestimmte Richtung zu wischen, um den Zugang zu entsperren. Verborgen sind in diesem Bereich jedoch nur Einstellungen für Benutzernamen und Avatare. Einen Überblick über den aktuellen Lernstand ihres Kindes erhalten Eltern lediglich über farbige Icons in der ‚Bibliothek‘. Darin erkennen sie, ob eine Lerneinheit noch nicht begonnen wurde, sich noch in Bearbeitung befindet oder bereits abgeschlossen ist. Hier wären beispielsweise Statistiken sinnvoll, die die Nutzungsdauer und -häufigkeit aufzeigen oder die Lernerfolge in den einzelnen Einheiten darstellen – etwa ob das Kind in allen Bereichen aktiv ist oder sich auf wenige beschränkt.

Hinsichtlich des Energie- und Datenverbrauchs der Anwendung schlägt allerdings die stetig erforderliche Internetverbindung zu Buche. Eine Nutzung auf dem Tablet scheint zudem empfehlenswert, da einige Aufgaben, wie etwa das Zeichnen, auf dem kleineren Display deutlich schwieriger zu lösen sind. Beim Zählenlernen würde es sich zudem anbieten, wenn das Kind seine Auswahl bestätigen müsste – so genügt ein stures Herumtippen auf dem Bildschirm, bis die geforderte Anzahl an Objekten schließlich erwischt wurde.

Positiv hervorzuheben ist, dass keine In-App- Käufe möglich sind und auch keine Werbung geschaltet wird. Für den Abruf der Spielstände, auch von anderen Geräten, müssen sich die Eltern mit ihrer E-Mail-Adresse registrieren. Allerdings wird bei der Installation unter anderem der Zugriff auf das Mikrofon und die Erlaubnis nach der Kontensuche auf dem Gerät eingefordert, bei dem jedoch in den AGBs versichert wird, dass die Daten nicht an Dritte weitergegeben werden. Khan Academy ist eine Non-Profit-Organisation, die unter anderem unterstützt wird durch Lernmaterialien- Spenden von Super Simple, National Geographic Young Explorer, National Head Start Association und Bellwether , wie etwa Tierfotos oder Videos. Die App gewann bereits einen Parent’s Choice Award.