merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Elisabeth Jäcklein, Birgit Siehl, Andrea Krüger: Englisch lernen leicht gemacht

Beitrag aus Heft »2007/01: BabyTV«

Lernerfolg Grundschule. Englisch Klasse 1 – 4. CD-ROM, Windows 98/2000/ME/XP, Pentium 233. Berlin: Tivola in Zusammenarbeit mit The Web Production, 2006. 19,99 €

Englisch – keine Hexerei. Speicherkarte, Windows 98/200/XP: ab Pentium III 400 Mhz. Langenscheidt in Zusammenarbeit mit Extrememory, 2006; 19,90 €

Tell me more Kids 3.0, Englisch 5 – 7 Jahre. CD-ROM, Windows ME/XP, Pentium 200. Auralog. Hamburg: HMH Hamburger Medien Haus, 2006; 29,89 €

Englisch lernen per Computerspiel? Das verspricht Spaß an der Sprache und ganz nebenbei noch einen Lerneffekt, zumindest wenn man den Herstellern und Werbern Glauben schenken möchte. Doch es besteht auch die Gefahr, Kindern auch noch das Freizeitmedium PC zu verleiden, wenn der Erfolg ausbleibt. Tivola hat sich auf diese Gratwanderung begeben und die Lern-CD-ROM Lernerfolg Grundschule produziert. Der kleine grüne Vampir Freddy heißt hier die Lernenden mit fröhlicher Marge-Simpson-Stimme in seinem Heim, Burg Schädelrauch, willkommen und lädt sie ein, die einzelnen Räume zu besuchen. In jedem Raum gibt es ein Themengebiet zu entdecken, von At School über Animals bis Body and Clothes ist alles dabei, was das Lernanfängerherz begehrt. Zu jedem Thema bietet Freddy Aufgaben und Tests an, die er immer fröhlich und ausführlich erläutert. Ist ein Test bestanden, darf das Kind zur Belohnung ein gänzlich Englisch-freies Spiel wie etwa Pingpong spielen. Freddys bester Freund, die Fledermaus Bodo, sitzt dabei immer im Bildschirmeck, grinst schelmisch in die Runde und bietet in seinen Flügeln Hilfe an. Schade ist, dass der Spaß am Spiel schon bei der extrem aufwendigen Installation und einem ersten Blick auf die nicht besonders schönen, dafür aber umso überladeneren Bilder des Schlosses getrübt wird.

Wenn sich dann noch der Sinn der Themengebiete überhaupt nicht erschließt, man etwa beim Fenster It's party time in eine Schatzkammer gelangt und eine Art Memory zum Thema Valentinstag spielen soll, ist die Verwirrung komplett. Leider ist auch die Abfolge der Spiele stark vorgegeben, das Kind hat kaum Wahlmöglichkeiten und muss vor jeder Übung und jedem Test erst langatmige Erklärungen des grünen Vampirs über sich ergehen lassen. Diese Erklärungen wären im Hilfemenü oder einem beigelegten Heft für die Eltern besser untergebracht und weniger störend. Für jüngere Kinder kann es überdies ein Problem darstellen, dass fast bei jeder Übung schon Englischkenntnisse und Lesefähigkeiten vorausgesetzt werden – dieses Programm ist, wie sein Name schon vermuten lässt, wirklich nur als Ergänzung zum Schulunterricht zu empfehlen.

Einfach die Memory-Card in den mitgelieferten USB Card-Reader einlegen, im Menü auf Start klicken und schon führt auch Langenscheidt Kinder in die Welt des Übernatürlichen. Mit der Hexe Huckla und ihrer englischen Freundin Witchy erleben die Kinder einen normalen Tag einer englischen Hexe Witchy zeigt Huckla ihre Heimat und benennt die verschiedenen Dinge und Begriffe, die ihnen dabei begegnen, auf Englisch. Huckla liefert die deutsche Übersetzung dazu und wiederholt brav alles, was Witchy ihr vorspricht. So lernen die Kinder zunächst nur die Bedeutung der einzelnen Begriffe und werden nicht gleich mit ganzen Sätzen überfordert. Das Ganze erscheint

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

in einer ansprechend bebilderten Umgebung. Nach jeder Episode, jedem Bild, fliegen die Hexen weiter und eröffnen ein neues Thema, welches man aber auch nach Belieben überspringen kann, ohne den Anschluss zu verlieren. Vom Warzen-Zauber bis zum Parkbesuch mit kleinen Hexereien wird in den 21 kleinen Episoden alles erzählt, was die Hexenwelt zu bieten hat. Leider hält sich die Software mit Effekten und Steuerungselementen sehr zurück. Man kann die Erzählungen zwar stoppen, will man sich eine Stelle jedoch nochmals anhören, so muss man die Episode wieder von vorne starten. Es gibt auch auf jedem neuen Bild zwei bis drei Animationen zu entdecken, diese sind jedoch extrem minimalistisch gehalten und können nicht überzeugen. Im Großen und Ganzen erinnert alles eher an ein Hörspiel mit interaktivem Bilderbuch als an eine Software, mit der das Kind aktiv an seinem Lernerfolg mitarbeiten kann. Außer einem kleinen Spiel, das auch erst nach einigem Suchen zu finden ist, steht man der Geschichte als stille Zuhörerin bzw. stiller Zuhörer gegenüber. Hier hält der Begrüßungstext auf der Verpackung das, was er verspricht: Ein Hörspiel, mit dem Kinder mehr als 400 wichtige englische Wörter sprechen und verstehen lernen können. Aber auch nicht mehr.Etwas weniger spukig geht's beim Konkurrenzprodukt aus dem Hause Auralog zu: Hier übernehmen der grauhaarige Professor Julius und sein quirliger Papagei Calico die Fremdenführer-Rolle. Das Konzept ist verblüffend ähnlich wie bei der Lernsoftware von Tivola: Ein Haus mit Garten und Garage und vor allem zahlreichen Fenstern. Hinter jedem Fenster verbirgt sich auch hier ein Themengebiet, das es – auf Englisch, versteht sich – zu entdecken und schließlich auch zu lernen gilt. Ähnliche Symbole in den Zimmern führen zu ähnlichen Spielen, beispiels-weise liegt in jedem Raum ein Stapel Karten, der einlädt, Memory zu spielen. Die Spiele selbst sind dann aber auf die Themen der Zimmer ausgerichtet: In der Garage spielt man also Memory mit Car und Bucket, im Badezimmer dagegen eher mit Toothbrush und Towel. Pluspunkt hier ist, dass die Installation sehr einfach und schlüssig funktioniert, man kann wählen, ob das Kind lieber in britischem oder amerikanischem Englisch mit Julius und Calico kommunizieren soll, auch die Grafik im 3D-Stil und mit vielen fröhlichen Farben ist ansprechend und einladend. Außerdem können die Eltern im Kids-Manager diverse Voreinstellungen ändern und die Erfolge ihres Sprösslings abrufen. Inhaltlich ist die Palette der angebotenen Spiele wesentlich umfangreicher als in Freddys Portefeuille: Es gibt einfache Memorys, Ausmalbilder und Finde-den-Fehler-Aufgaben für die Kleinen ohne Vorkenntnisse, Zahlen- und Buchstabenrätsel für die etwas Größeren. Abgesehen davon liegt der Reiz des Spiels darin, immer höhere Schwierigkeitsstufen zu meistern und schließlich das Kids Achievement Certificate von Julius entgegen zu nehmen. Ein zusätzliches Schmankerl der 3-CD-ROM Box ist ein mitgelieferter immerwährender Jahreskalender. Mittels dieses Kalenders kann der Englisch-Lernende sich Schritt für Schritt jeden Tag ein neues Wort einprägen. Außerdem gibt es ein zusätzliches Übungsheft, das sich die Kinder selbst zu Hause ausdrucken können.

Das Non-Plus-Ultra ist aber auch die Professor-Julius-Variante nicht: Die Navigation und die Spiele sind zwar sinnvoll, erschließen sich aber nicht immer auf den ersten Blick und während Freddys Stimme auf Schloss Schädelrauch noch nervte, wünscht man sich hier manchmal die eine oder andere Erklärung. So aber muss das Kind alleine per Trial-and-Error einen Weg durchs Englisch-Haus finden, was mühsam und zäh sein kann. Auch auf das Hilfemenü kann es dabei nicht zurückgreifen, da dieses nicht die eigentlich versprochene Hilfe bietet. Es gibt we-der ein Wörterbuch, noch Übersetzungen. Um den eigenen Zwischenstand zu sehen, muss man das Haus erst wieder verlassen. In den Spielen selbst steigert sich zwar die Schwierigkeitsstufe, allerdings sehr langsam und bis das Certificate einmal erreicht ist, haben wohl die meisten Kinder den Ehrgeiz verloren, sich durch endlose und zermürbende Spielrunden zu klicken. Etwas seltsam mutet auch an, dass das Kind zu Beginn des Spiels aufgefordert wird, sich eine eigene Spielfigur zu kreieren, diese Figur übernimmt dann aber lediglich die Funktion des Mauszeigers, könnte also genauso gut voreingestellt sein.

Was aber allen Spielen gemein ist: Es sind und bleiben Lernspiele und keines macht einen großen Hehl aus seinem pädagogischen Zweck. Schade, denn so wird sich das Kind auch beim PC-spielen nach getaner (Schul-)Arbeit immer noch wie auf der Schulbank fühlen, wobei Professor Julius noch eher eine spielerische Reise durch seine Welt anbietet, während Freddy der quietschende Vampir sehr deutlich Übungen und Tests für das Kind bereit hält und lediglich zur Belohnung kurze Vergnügungsspiele anbietet. Bleibt die Verantwortung also bei den Eltern, ihren Kindern das Spiel wenigstens als Freizeitbeschäftigung nahe zu bringen, satt sie per CD-ROM zum lernen zwingen zu wollen.