

Wer Demo-CDs prüft, kauft selten das Falsche

QUALITÄTS-CHECK LERNSOFTWARE

Jährlich erscheinen mehrere hundert Lernsoftware-Titel. Die Expertin Ute Diehl gibt Tipps, wie Lehrer und Eltern die Spreu vom Weizen trennen können.

Suchend hatte der Erstklässler seinen Blick durchs Klassenzimmer schweifen lassen und dann erstaunt gefragt: „Wo ist denn der PC? Ich will meiner Mama eine E-Mail schreiben. Und außerdem habe ich mein Matheprogramm mitgebracht.“ Er zog eine CD-ROM aus seiner Tasche und überreichte sie seiner erstaunten Lehrerin. Keine typische Einschulungsszene, aber eine wahre Geschichte, denn der Computer ist längst für viele Kinder zum selbstverständlichen Lernmedium geworden. Und das innerhalb sehr kurzer Zeit: Vor gerade mal 20 Jahren stellte IBM den ersten Personalcomputer vor.



Ute Diehl arbeitet als Journalistin und Sachbuchautorin. Einer ihrer Schwerpunkte ist das Lernen mit neuen Medien.

Auf die Frage, was eine Familie mit einem Rechner anfangen sollte, fand man zunächst kaum sinnvolle Antworten. Etwa den Speisezettel der kommenden Woche aufstellen oder die Fußballergebnisse archivieren? Doch seitdem hat sich viel geändert: Unterdessen hat beinahe jede Familie mit Kindern einen PC, und nicht selten steht der Computer im Kinderzimmer. Dort wird er nicht nur als Spielzeug eingesetzt, sondern immer häufiger auch zum Lernen genutzt. Doch wie und mit welcher Software können Schüler erfolgreich lernen?

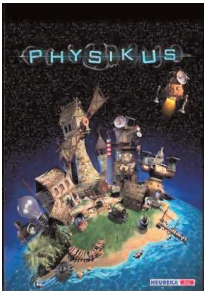
Hausaufgabenstress vermeiden

Eltern beabsichtigen meist zweierlei mit dem Kauf von Lernsoftware: bessere Leistungen ihrer Kinder in der Schule sowie Entlastung und Hilfe bei Hausaufgabenbetreuung und elterlichen Nachhilfeversuchen. Nicht zuletzt um familiären Dramen zu entgehen, lassen sich Eltern das Stopfen der Lernlücken ihrer Sprösslinge jährlich knapp 40 Millionen DM kosten. Kein Wunder, dass Eltern auch nach bezahlbaren und effizienten Lernhilfen suchen: Lernprogramme für den Computer, in denen der gesamte Stoff eines Faches für ein Schuljahr steckt.

Doch halt! Lernprogramme sind keineswegs die moderne Form des Nürnberger Trichters. Das Nebenbei-Lernen – ganz ohne Anstrengung – funktioniert selten. Es ist falsch, zu glauben, der Computer mache das Lernen einfacher – er verändert es. Am PC müssen sich die Kinder neuen,

komplexeren Aufgaben stellen und sie tun es (in der Regel) gern. In seinem Buch „Die vernetzte Familie“ schreibt der amerikanische Psychologe Seymour Papert: „Ich habe immer wieder Kindern zugehört und weiß nun, dass die Auffassung ‘was schwierig ist, macht Spaß’ im Denken der Kinder weit verbreitet ist.“ Kinder wollen sich schwierigen Anforderungen stellen, oder anders ausgedrückt: Sie wollen ernst genommen werden.

Programme unterstützen den individuellen Lernprozess



Im elektronischen Lernspiel „Physikus“ müssen die Teilnehmer eine Maschine bauen, um den Planeten zu retten.

Die schlichte Auflistung mathematischer Formeln und das stumpfe „Kästchenrechnen“ mögen dazu dienen, bereits Gelerntes zu üben und zu festigen, haben aber wenig mit wirklichem Begreifen zu tun. „Erzähle mir – und ich vergesse. Zeige mir – und ich erinnere. Lass es mich tun – und ich verstehe.“ Diese Weisheit des chinesischen Gelehrten Konfuzius (551 bis 479 v. Chr.) gilt auch für die modernen Lernmedien. Kinder wollen handeln, experimentieren und erforschen.

- Wenn sie mit einem Mathematik-Programm selbst den richtigen Lösungsweg finden, Zusammenhänge entdecken und logische Schlussfolgerungen ziehen, wird der Lernerfolg wesentlich nachhaltiger sein, als wenn ihnen nur die passende Formel vermittelt wurde.
- Mit guten Deutschprogrammen wird nicht nur das Diktatschreiben trainiert. Die Lernsoftware unterscheidet auch zwischen Tipp- und echten Fehlern. Die Fehler werden außerdem analysiert und die Korrekturen mit einem Hinweis auf die entsprechende Regel versehen. Damit können Schüler sich auf die nächste Klassenarbeit vorbereiten und lernen außerdem nachhaltig, die Zusammenhänge zu verstehen.
- Gute Fremdsprachenprogramme schließlich überprüfen die Aussprache und simulieren Dialoge, als seien die Schüler vor Ort in England, Frankreich oder Amerika.

Doch nicht nur reine Lernsoftware, auch komplette Lernabenteuer können den Lernprozess unterstützen, wenn Handlung und Lehrstoff nicht willkürlich nebeneinander stehen, sondern das Gelernte entscheidend für den Spielerfolg ist. Ein Beispiel, das Furore gemacht hat: „Physikus“. Hier können die Spieler den Planeten nur retten, wenn sie eine wirkungsvolle Maschine bauen. Dazu müssen sie allerdings die Grundregeln der Physik beherrschen. Die eignen sie sich im Wissensteil der CD-ROM an, denn der enthält Physik pur zu allen geforderten Fragestellungen.

Ob aber Lernsoftware den Erwartungen von Eltern und Kindern entspricht und je nach Bedarf Lernlücken schließt, Zusammenhänge vermittelt und bestenfalls zum Weiterlernen anregt, lässt sich anhand der Verpackungsinfos kaum feststellen. Da lohnt vor der Anschaffung ein Blick in die Demo-CD-ROMs, die viele Verlage inzwischen anbieten oder der Informationsaustausch mit anderen Eltern. Die beste Lern- und Familiensoftware wird übrigens jährlich auf der Frankfurter Buchmesse mit der Giga-Maus prämiert und ausführlich in der Zeitschrift „Eltern for family“ vorgestellt. Hier finden Leser auch monatlich Empfehlungen für gute Lernsoftware.

Ansprechpartnerin

Christina Heinisch

Ernst Klett Verlag
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Rotebühlstraße 77
70178 Stuttgart
Telefon: 0711-6672-1897
Fax: 0711-6672-2010
Mail: c.heinisch@klett-mail.de

Ute Diehl