

» Laß das Kind seine Erfahrungen sammeln«

Interview mit Professor Stefan Aufenanger, Universität Hamburg

Schule, so meint der USA-erfahrene Pädagoge Stefan Aufenanger, muß unter allen Umständen die Institution werden, wo Kinder ihre Medien-erlebnisse aufarbeiten können, gleichgültig, aus welchen Familien sie kommen. Nur wenn es dort gelingt, sogenannte Medienkompetenz – die Transformation von Erlebnis in Erfahrung und von Information in Wissen – zu lehren und zu lernen, wird Multimedia nicht zu einer Bedrohung, sondern zur Bereicherung der Kinder beitragen.

IZI: Als Pädagoge sind Sie auffallend medieninteressiert.

Aufenanger: Es gibt dafür zwei Gründe: Der eine sind meine eigenen Kinder, die sich schon sehr früh für Medien interessiert haben. Vielleicht liegt es aber auch an meiner Herkunft. Ich komme aus einer Theaterfamilie, für die die Entwicklung von Medien immer eine große Rolle gespielt hat. Mein Vater hatte sich schon früh mit der Medienentwicklung befaßt und konnte mich da auch begeistern.

IZI: Worauf begründen Sie den Siegeszug der High-Tech-Kommunikation gerade bei Kindern, für deren Bedeutung sogar der alte Comenius in Anspruch genommen wird?

Aufenanger: Sicher bieten diese neuen Medien mit ihren unterschiedlichen Formen – ob nun Multimedia, Hypermedia oder wie das auch heißt – eine Vielfalt von Lernangeboten an, die die traditionelle Schule kaum wahrgenommen hat. Was bedeutet, daß die Schule eigentlich das, was Comenius gemeint hat, nicht mehr richtig umgesetzt hat in der Hinsicht, daß es nur auf die Bücher beschränkt worden ist. Durch das Fernsehen haben sich die Kinder nun eine neue



Welt erschlossen, wo die Bilder eine große Rolle spielen, von denen die Kollegin Margot Berghaus meint, daß sie so einen asozialen Raum darstellen, in dem man nicht kontrolliert werden kann, und das Fernsehen vermutlich auch für die Kinder sehr attraktiv ist, weil sie da Gedanken mit reinbringen können, von denen die Eltern gar nicht wissen, was sie damit meinen. Bücher kann man genau kontrollieren, aber ein Bild kann man nicht kontrollieren. Ein weiteres Moment für die Attraktivität der neuen Medien – Computer, Videospiele und so weiter – ist der eigene Umgang mit ihnen. Das heißt, ich kann selbst gestalten, ich kann mit eingreifen, ich kann meine Fähigkeiten zeigen – und was natürlich immer stärker deutlich wird: Ich bin auch besser als die Erwachsenen in dem Bereich. Also wenn man sieht, wie Kinder Gameboy spielen oder andere Computerspiele, diese Konsolenspiele, die verschiedene Ebenen haben und verschiedene Räume, da kommen Er-

wachsene überhaupt nicht mit, wie das gespielt wird, welche Vorstellungen, auch kognitive Vorstellungen, die Kinder über dieses Spielen entwickeln müssen, und das sind unendlich gute Fähigkeiten, die wir als Erwachsene zum Teil noch gar nicht haben.

IZI: Damit sind wir bei den CD-ROMs für Kinder.

Aufenanger: Also einerseits muß man sagen, daß das eine sehr wichtige und gute Entwicklung ist, daß man die technischen Möglichkeiten, die bestehen, aufgreift und auch im pädagogischen Kontext umsetzt. Der Haken dabei ist, daß wir ziemlich schnell in eine Entwicklung gekommen sind, beziehungsweise auf einen Zug aufgesprungen sind, der Marktgesetzen gehorcht, wo aber nicht genügend kontrolliert wird, ob die Inhalte auch pädagogisch sinnvoll sind, ob sie lernpsychologisch sinnvoll sind, und ob sie hinsichtlich des Multimedia-Designs auch gut gemacht sind. Und da gibt es eine ganze Menge von Angeboten, die erscheinen auf den ersten Blick vielleicht interessant, aber wenn man sich näher damit beschäftigt, sind sie entweder schlecht gestaltet – sie knüpfen an alte unterrichtstechnologische Konzepte aus den 60er Jahren an, die man meint wieder aufgreifen zu können – oder sie versuchen einfach nur, klassische Rechenblätter zum Beispiel mit Animationsfiguren für Kinder lustig zu machen. Aber die Art und Weise, wie Kinder lernen sollen, hat sich eigentlich nicht verändert.

IZI: Sie reden jetzt von Beispielen, die für das Lernen in der Schule eingesetzt werden.

Aufenanger: Das wäre der eine Teil. Man muß unterscheiden: Es gibt sehr fachspezifische Programme, etwa mit Mathematik oder Biologie. Es gibt in dem »Proben-Bereich« Programme, wo den Eltern vorgemacht wird: wenn ihr Kind sich damit beschäftigt, bleibt es nicht sitzen und sie sparen sich die Nachhülfekosten; wo also eine Konkurrenz zur Schule entsteht. Da ist auch der zukünftige Markt zu sehen, in den die Schulbuchverlage, die Software-Industrie und die große Unterhaltungsindustrie gerne einsteigen wollen, was auch ein Angriff auf die gesamte Pädagogik ist. Wenn man sich zweitens den Bereich anschaut, den man als Edutainment bezeichnet, läßt sich feststellen, daß auch da sehr viele Programme vorhanden sind, die an diese traditionellen didaktischen Prinzipien anknüpfen, also Multiple-Choice-Fragen oder einfache Rechenaufgaben. Man wird dafür belohnt, wenn man sie richtig macht. Wobei bei diesen Programmen ja auch häufig die Rückmeldung fehlt, wenn man es falsch macht.

IZI: ... was aber zu dem Anspruch »interaktiv« dazugehören sollte.

Aufenanger: Es gibt verschiedene Stufen der Interaktivität, die man beachten muß. Zum Beispiel interaktiv in der Hinsicht, daß eine Rückmeldung gegeben wird. Interessant wäre, wenn Interaktivität wirklich wechselseitig wäre. Die eine Möglichkeit ist, wie gesagt, man bekommt eine Rückmeldung als Lernender oder Anwender: Das hast du richtig oder falsch gemacht. Eine zweite wäre: Ich kann selbst etwas einschreiben oder mir Notizen dazu machen oder etwas selbst verändern. Es gibt meines Erachtens ein schönes Beispiel in dem Multimedia-Lexikon »Ein Kater« von Microsoft, wo man sich die Umlaufbahn des Mondes um die Erde simuliert anschauen kann und dann die Möglichkeit hat, anhand eines Richtungsvektors Geschwindigkeit und Richtung dieser Umlaufbahn zu ändern. Entweder fliegt der Mond ganz weg oder er knallt auf die Erde drauf. Und das wären schon die ersten Ansätze von Interaktivität, die weiter über das hinausgehen, daß das Sy-

stem nur etwas rückmeldet. Idealerweise, so würde ich mir das vorstellen, bedeutet Interaktivität: Ich kann auf das Lernprogramm selbst so Einfluß nehmen, daß es sich verändert und daß es mir dann sozusagen in der veränderten Form wieder ein anderes Angebot macht als etwa einem anderen Anwender. Daß wirklich so eine Wechselseitigkeit herauskommt, für die es meines Wissens zur Zeit noch kein gutes Beispiel gibt, das ich jetzt nennen könnte.

IZI: Sind wir nicht bereits alle abhängig von den Software-Firmen: ökonomisch wie inhaltlich?

Aufenanger: Die Lernsoftware ist diejenige, die sich am meisten verkauft und die höchste Umsatzentwicklung hat. Ich glaube, da ist die Vielfalt zu groß, daß man davon abhängig wird, in der Hinsicht, daß die Entwicklungen von großen Firmen bestimmt werden, weil die Software viel einfacher werden wird. Die Zukunft müßte, um das mal auf einen Punkt zu bringen, so sein, daß jeder Lehrer, jede Lehrerin oder jedes Familienmitglied sich selbst eine eigene Multimedia-Anwendung machen kann. Und dann sind wir nicht mehr abhängig von den Firmen-Produkten. In der Hinsicht können da nur neue Räume erschlossen werden. Zum Beispiel Lernen im Cyberspace wäre etwas, was sicher noch eine große Rolle spielen wird und wo pädagogisch wahnsinnig viel drinsteckt. Etwa im Geschichtsunterricht mit virtuellen Realitäten historische Räume herzustellen, also eine mittelalterliche Stadt, wo man als Schüler reingehen kann, irgendwo anklopfen und sich erklären lassen kann, wie ein Essen gekocht wird, was dazugehört und wie man lebt. Da haben wir die technischen Möglichkeiten noch nicht dazu. Aber ich glaube auch, daß diese Räume erschlossen werden.

IZI: In einem Vortrag vor einem Jahr haben Sie ungefähr gesagt: Mit der Schule ist es nicht mehr weit her, die könnte eigentlich langsam dicht machen, weil eben die Technik das besser kann. War das ein Gag oder stecken dahinter ernsthafte Überlegungen?

Aufenanger: Ich glaube, da stecken schon ernsthafte Überlegungen dahinter. Es ist mehr so eine Provokation, weil die Schule sich einfach mit diesen Entwicklungen auseinandersetzen muß. Wir sind in der Situation, daß sich die Schule sehr weit von der gesellschaftlichen Entwicklung entfernt. Das sehen wir auch im »normalen« Medienbereich, daß sehr viele Schüler und Schülerinnen keine Möglichkeit bekommen, ihre Medienerlebnisse in der Schule zu thematisieren, also was sie im Fernsehen sehen, was sie in Videospielen sehen, oder mit welchen Medienfiguren sie spielen, auch in den Unterricht mit einzubringen und dann nochmal darüber reden zu können. Die Sensibilisierung von Lehrern und Lehrerinnen für die Medienwelt von Kindern wäre ein erster wichtiger Schritt zur Öffnung, und der ist sehr sehr schwierig, weil – überspitzt gesagt – viele Lehrpersonen einfach medienfeindlich sind, obwohl sie selbst Medien sehr viel nutzen, was wir auch wissen. Das zweite ist, daß in diesen Medienangeboten, die außerhalb der Schule vorhanden sind, eine Attraktivität steckt für die Kinder durch diese Neugestaltungsmöglichkeiten per Textfunktionen, wo man Verweise machen kann und so weiter, wo einfach das Lernen individualisierter vor sich geht als in der Klasse. Ein amerikanischer Psychologe, der Roger Schank, hat das mal so schön beschrieben: In einer normalen Klasse sind 30 Schüler und ein Lehrer – in einem guten Lernumgebungsprogramm haben wir 30 Lehrer und einen Schüler. Und das wäre auch eine ideale Situation im Sinne von Anpassung von Lernprozessen an die Lernmöglichkeiten der Schüler. Wenn die Schule sich jetzt nicht auf diese neue Situation einstellt, einerseits unter

mediendidaktischen Gesichtspunkten – Erweiterung des Horizontes, was Pädagogik tatsächlich leisten kann – und andererseits nicht auch erkennt, daß in der beruflichen Fortbildung Medien immer stärker integriert sind, dann verpaßt sie etwas, was eigentlich ein konstitutives Element von Schule ist, nämlich Chancengleichheit herzustellen. Das heißt, nur diejenigen Schüler, die zu Hause die Möglichkeit haben, sich in der Freizeit damit zu beschäftigen, werden dann auch eine sinnvolle Auseinandersetzung mit diesen Medien leisten können, also das, was wir heute unter »Medienkompetenz« verstehen – wobei ich diesen Begriff nicht so ganz gut finde – während die anderen Schüler, die das nicht haben und einfach keine Chance bekommen, sich mit Medien auseinanderzusetzen, deswegen auch in der beruflichen Karriere benachteiligt werden. Die Gefahr besteht heute, das heißt, sie ist schon faktisch da, daß die großen Unternehmen wie jetzt der Cornelsen-Verlag, der Klett-Verlag, momentan so einen Zwischenmarkt aufmachen, also einerseits die Schule mit bedienen, andererseits aber auch sehen, wenn die Schule versagt, dann haben sie gleichzeitig ein zweites Standbein. Disney Productions zum Beispiel wird 1997 eine Riesenmenge von Lernsoftware auf dem Home-Markt rausbringen, für die sehr viel Geld aufgewendet wird und auch die besten Leute engagiert werden, so daß da kein Lehrer oder Lehrerin mehr mitkommen kann. Und da muß sich die Schule als Institution wieder überlegen, was sie eigentlich will – und das kommt schon zu spät. Das hängt zum Teil auch damit zusammen, daß sich die Gewerkschaften sehr lange gegen eine Auseinandersetzung mit der modernen Medienwelt ausgesprochen haben. Zum zweiten haben wir es mit einer Überalterung oder Vergreisung der Lehrerschaft zu tun. Ich war vor kurzem an einem Gymnasium, wo man den Geburtstag des jüngsten Lehrers gefeiert hat, der 50 wurde. Schul-

pädagogen oder Bildungsplaner sagen: Also wenn die Schulen sich jetzt nicht ändern, können wir sie einfach aufgeben als zentrale Institutionen.

IZI: Sie haben eine Menge Erfahrungen in den USA sammeln können.

Aufenanger: Wenn amerikanische Erziehungswissenschaftler sich mit Medien beschäftigen und auch Lehrer, dann wird gefragt: Bringt das Kindern etwas? Laß das Kind seine Erfahrungen sammeln. Wenn die Deutschen das machen, dann fragen sie: Wo schadet das dem Kind? Wir versuchen erst mal herauszufinden, was die schlimmsten Punkte sind. Und wenn wir dann nichts finden, überlegen wir, ob wir es einsetzen. Dabei vergeht viel Zeit. Für die pragmatischen Amerikaner ist eher die Erfahrung wichtig, das »Nach«-Denken folgt dann – und wenn man schlechte Erfahrungen macht, werden Medien auch wieder rausgenommen. Aber erst einmal wird dem Kind die Möglichkeit gegeben, sich damit auseinanderzusetzen und Erfahrungen zu sammeln. Das wird beobachtet und dann im gemeinsamen Gespräch festgestellt: Wo kann ich etwas sinnvoll einsetzen und wo nicht. Während wir in Deutschland zu lange – also nicht nur auf dem bürokratischen Weg zu lange – überlegen, wie ein gutes Design aussehen muß. Wir trauen dem Kind zu wenig die Fähigkeit zu, sich mit Medien auseinanderzusetzen. Da sind die Amerikaner uns natürlich in vielen – nicht in allen – Bereichen voraus, was den Einsatz dieser neuen Medien im Unterricht selbst betrifft.

IZI: Was ist denn bei uns besser?

Aufenanger: Wo sie uns ganz deutlich nachhinken ist die Frage, wie man in der Lehrerbildung selbst etwas verändern kann. Da haben wir einfach ein besseres Lehrerbildungssystem und natürlich auch mehr Möglichkeiten, Einfluß zu nehmen. Die amerikanischen Lehrer sind auch nicht immer so bereit, alles umzusetzen. Sie stehen unter einem ganz anderen Zwang als bei uns, weil die Schulen sich in der Konkurrenz mit anderen Schulen

profilieren müssen. Auch die Möglichkeiten von Lehrerfortbildung, wie sie bei uns zum Beispiel diskutiert werden, also mit schulinterner Fortbildung, gibt es dort nur ganz wenig, und wenn, dann nur sehr stark auf fachdidaktische Fragen bezogen. Und das ist natürlich jetzt unsere Chance. Deswegen sind auch die Universitäten gefragt, jetzt endlich mal etwas zu machen, in der Lehrerbildung diese Fragen aufzugreifen, und zwar von beiden Seiten. Was ich eben schon mal gesagt habe, also die Lehrpersonen dafür zu öffnen, überhaupt auf diese Fragen einzugehen, zu sagen: Die Kinderwelt heute ist eine Medienwelt. Und das zweite ist: Wo kann ich das auch konstruktiv einsetzen? Aber nicht im alten mediendidaktischen Sinne für mich als Lehrer, sondern im gemeinsamen Lernprozeß von Lehrer und Schüler. Das Zentrale ist: Nicht nur die Medien müssen in die Schule kommen, sondern gleichzeitig muß der pädagogische Prozeß in der Schule verändert werden. Sonst bringt das überhaupt nichts.

IZI: Was beherrscht das Freizeitleben der Kinder und Jugendlichen: CD-ROMs oder das klassische Fernsehen?

Aufenanger: Es gibt bestimmt Kinder, die sehr stark mit dem Fernsehen verbunden sind und wahrscheinlich auch immer verbunden bleiben werden. Dann gibt es eine Gruppe von Kindern, die – ohne die anderen diffamieren zu wollen – mehr kreativ mit dem Medium umgehen möchten, denen das Fernsehen einfach zu langweilig ist und die in den Computerspielen und allem, was Videospiele bieten, doch eine Möglichkeit finden, sich selbst viel mehr einzubringen, auch gestalterisch tätig zu sein. Und dann gibt es natürlich eine Gruppe, die beides gerne macht. In der Hinsicht wird die Attraktivität des Fernsehens für einen Teil der Kinder erhalten bleiben. Aber sie wird für einen Großteil der Kinder, glaube ich, auch abnehmen. Ich hatte vor etwa

drei Jahren während einer Tagung prophezeit, daß das Fernsehen in den nächsten fünf Jahren für die Kinder »out« sein wird. Das ist bei uns in Deutschland noch nicht so eingetreten, glaube ich. Aber, wie die neuen Zahlen in den USA zeigen, ist es so, daß dort in der mittleren Gruppe der Kindheit, also von 8 bis 13 Jahren, der Fernsehkonsum sehr stark zurückgeht zugunsten der Computernutzung.

IZI: ...die noch mehr Zeit beansprucht als fernsehen.

Aufenger: Ja genau. Das ist ein Punkt. Wenn man eine halbe Stunde »Sesamstraße« gesehen hat, dann ist die halbe Stunde vorbei. Danach gibt es eine klare Zäsur, mit der Chance zu entscheiden, was man anderes machen kann. Bei einem Videospiel dagegen ist man entweder frustriert und steigt sofort aus, oder man wird gefangen, findet eine Herausforderung darin und spielt sehr sehr lange damit. Das ist natürlich das, was dem Fernsehen einmal vorgeworfen wurde: es wäre ein Zeitdieb. Wahrscheinlich sind das die Computerspiele noch mehr. Aber man kann, glaube ich, gleichzeitig beobachten, daß Kinder genauso viele Freizeitveranstaltungen mitmachen wie vorher auch, und daß Kinder, die Computer spielen, nicht vereinsamt spielen, sondern kommunikative, kooperative Tätigkeiten zeigen. Das heißt, man tauscht sich über Computerprogramme aus, man spielt gemeinsam weiter. Die Forschung hat, denke ich, bestätigt, daß die Ängste, die aufkamen, Computerspiele führten zu Vereinzelung, unberechtigt sind, ja solche Spiele im Gegenteil sogar noch kommunikationsfördernd wirken.

IZI: Ein Förderungsmedium für Kinder demnach?

Aufenger: Also kognitiv auf jeden Fall. Ich glaube, wir müssen unsere ganzen Begriffe, die Kreativität und Phantasie beinhalten, wo wir immer sagen, Fernsehen und die neuen Medien sind nicht kreativitätsfördernd, verändern. Weil man sieht, daß Kinder ganz anders damit umgehen. Es gibt Mal- und Schreibprogramme für

Kinder, die sehr viel Phantasie mit reinbringen können. Auch unsere Schulversuche in Hamburg zeigen, daß die Kinder sehr sehr engagiert und konstruktiv mit diesen Programmen umgehen. In der Hinsicht verschieben sich, meine ich, solche Funktionen auch, wo wir nicht mehr sagen können: Es gibt so Säulen, das sind bestimmte Fähigkeiten, die müssen Kinder lernen, die können sie nur an diesen Medien und Gegenständen lernen, sondern durch diese neuen Medien kommen einfach neue Fähigkeitsbereiche hinzu, wie sich kognitiv Räume zu erschließen, etwa bei Computerspielen. Mario Brothers III hat zum Beispiel 96 Level: Und wenn man ein Kind beobachtet, wie es das spielt, dann muß es eine Vorstellung davon haben, auf welchem Level ein Gegner, ein Feind kommt, wo Sachen sind, die es sich holen kann. Und die Kinder haben das. Sie haben sozusagen eine »kognitive Landkarte« von diesem Spiel. Und das ist etwas, das sie, wenn sie ein Buch lesen, in dem Bereich jedenfalls nicht erwerben können. Da entwickeln sich neue Kompetenzen und Fähigkeiten.

IZI: Gehen Anbieter von CD-ROMs tatsächlich auf die Bedürfnisse von Kindern ein?

Aufenger: Momentan vielleicht nicht. Ich meine aber, daß der Markt auf keinen Fall so bleibt, wie er jetzt besteht. Die Spreu wird sich ganz klar vom Weizen trennen. Das heißt, daß die Programme, die sehr stark »Kill and Trill«-Programme sind, ziemlich schnell vom Fenster weg sein werden, außer, daß Eltern ihren Kindern sagen: Hör mal zu, du bist schlecht in Mathe, jetzt machst du mal »Mathe-Blaster« oder so etwas. Aber es werden Programme auf den Markt kommen, die diese Interaktivität noch viel stärker fördern. Was mich besonders interessiert, sind solche Programme, wo Kinder selbst gestalten können. Es gibt Programme, die man selbst als Multimedia-Programme verändern kann, und das wird für die Kinder auch eine neue Dimension eröffnen, die im Alltagsbereich wichtig ist. Was wir aus dem Videobereich kennen, zum Beispiel Videofilme zu machen,

selbst konstruktiv tätig zu werden, das wird noch viel stärker auch in den Computerbereich mit hineinkommen, mit ganz einfachen Mitteln, ohne daß Programmierkenntnisse nötig sind. Und damit besteht die Möglichkeit, jetzt auch in der Schule die Kinder an einem Punkt zu fassen, der für mich sehr faszinierend ist, nämlich sie selbst in Lehr- und Lernprozesse einzubinden. Das heißt, daß man sich zum Beispiel ein schulisches Szenario so vorstellen könnte, daß Kinder aus der zehnten Klasse Programme entwickeln für Kinder aus der achten Klasse, und indem sie das entwickeln, einerseits die Medien selbst kennenlernen: »Wie muß ich sie nutzen?« Und die Kinder müssen andererseits didaktische Überlegungen treffen: »Wie arrangiere ich etwas?« Es gab jetzt auf einem Kongreß in den USA ein gutes Beispiel dafür, wie Verweise wie »go to« oder »go to page X« in einem Multimedia-Programm aussehen sollten. Und da hat ein Forscher einmal Kinder selbst phantasieren lassen, wie sie das machen würden. Es war ganz interessant, wie Kinder auch begründen, warum sie so etwas machen. Kinder ziehen direkte Verweise mit einer Beschreibung dessen, was inhaltlich folgt, den rein formalen Verweisen vor. Kinder wollen erkennen können, wohin ein Verweis führt. Das sind natürlich auch sehr wichtige Lernprozesse. Und das dritte ist, daß sie sich natürlich mit den Inhalten beschäftigen, wenn sie für die Kinder von der achten Klasse etwa ein Programm über ihre Heimatstadt machen. Dann müssen sie sich Material besorgen, Audiomaterial und visuelles Material. Sie müssen es zusammenstellen und so weiter. Das sind einfach neue Formen von Lernprozessen, bei denen sich die Rolle von Schülern ändert, wo neue Formen des Lernens, also dieses Tutoren-Lernen oder Peer-to-Peer-Lernen, das in Amerika schon oft praktiziert wird, in den Schulalltag aufgenommen werden müssen. Die Rolle der Lehrer muß sich ändern. Sie sind nicht mehr Wissensvermittler, sondern, wie wir sagen, Moderatoren in einem Lernprozeß.

IZI: Die Vorbilder sind und bleiben die Eltern – auch bei der Mediennutzung.

Aufenanger: Ganz grob gesagt, meine ich, daß es eine Entwicklung von zwei Kulturen gibt. Für die einen, die Medien sehr stark nutzen, aber in einer sehr konsumorientierten Haltung, da wird das Fernsehen noch immer bedeutsam sein. Aus ganz lebenspraktischen Erfahrungen weiß ich, daß Eltern zum Beispiel, obwohl sie sich das finanziell gar nicht leisten können, den Pay-TV-Kanal »Premiere« abonnieren, einfach, um noch mehr konsumieren zu können. Mit Computern können sie sich gar nicht auseinandersetzen. Das ist eine Art der Medienkommunikation, die sie nicht gelernt haben. Während es dann die anderen Eltern gibt, die versuchen, sich mit ihren Kindern auseinanderzusetzen, sie an die Computerwelt heranzuführen. Also von der Ausstattung ist es, soweit ich das jetzt mal abschätzen kann, so, daß ca. 20% der Haushalte, also ein Fünftel etwa, einen Computer haben, mit dem man etwas machen kann. Und auch Internet-Anschlüsse sind erst bei maximal 5% für die Computernutzung in dem Sinne vorhanden, daß sie auch wirklich genutzt werden können. Aber da wird sich die Technik ja in den nächsten Jahren so ändern, daß man das heute nicht genau prognostizieren kann. Die Hauptsache wird sein, daß die Eltern gemeinsam mit den Kindern in der Mediennutzung auch darüber kommunizieren, warum man das macht, was man daraus sinnvoll herausnehmen kann, wo die Stärken und Schwächen sind, und dann können die Kinder davon profitieren.

IZI: Es bleibt aber – wie immer bei technischen Innovationen: die einen haben, die anderen nicht.

Aufenanger: Das stimmt, und genau deswegen ist der schulische Bereich so wichtig. Weil er als Institution ausgleichend wirken kann. Was ich vorhin als Chancengleichheit bezeichnet habe, bedeutet: Kindern, denen zu Hause aus unterschiedlichen Gründen die Medien verweigert werden, also die einen, die Medien nur konsumorientiert wahrnehmen, und die

anderen, deren Eltern prinzipiell etwas gegen Medien, auch gegen das Fernsehen haben, kann nur die Schule die Chance bieten, sich adäquat mit modernen Medien auseinanderzusetzen.

IZI: Ist das Aufgabe der Multimedia-Pädagogik?

Aufenanger: Also, wenn man das jetzt aus der Perspektive des Anwenders sieht: Eine Multimedia-Pädagogik für die Kinder zu entwickeln, halte ich einerseits für einen naiven, zum zweiten für einen strategischen Ansatz. Naiv, weil einfach nicht gesehen wird, daß die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Kinder heute haben, wie auch ihre Unvoreingenommenheit, gar keine pädagogische Unterstützung verlangen. Keiner hat den Kindern beigebracht, mit einem Gameboy oder einem Nintendo-Set zu spielen. Und die meisten Erwachsenen, die Computer nutzen, haben auch keinen Computerkurs gemacht. Sie haben es mit »Versuch und Irrtum« mehr oder weniger geschafft, so daß ich bezweifeln würde, daß man da eine sinnvolle Multimedia-Pädagogik einsetzen könnte. Es ist ein strategischer Begriff, weil damit die Pädagogik natürlich ein Feld besetzen kann, genauso wie Medienkompetenz für mich ein strategischer Begriff ist, um auf sich aufmerksam zu machen. Die Frage stellt sich uns: Wie müssen solche Multimedia-Systeme pädagogisch konstruiert sein, damit die Kinder sinnvoll davon lernen können, und wie muß die pädagogische Umgebung konstruiert sein, damit sie auch sinnvoll eingesetzt werden? Der Kollege Bernd Weidenmann aus München hat das mal so ausgedrückt, daß das Instruktionsdesign, also die Frage, in welchen pädagogischen Kontext eine solche Sache eingebettet ist, wichtiger ist als die Präsentationsweise – ob jetzt viele Bilder oder viele Texte oder sonstwas dabei sind. Das erscheint mir ein wichtiger Ansatz, und da müssen wir aus der Medienpädagogik überlegen, wo wir konstruktiv mitarbeiten können in der

Verbindung unseres Wissens über pädagogisches Handeln zum Wissen über Präsentationsweisen von Medien.

IZI: Die Medienpädagogik verfügt aber doch über anwendbare Erfahrungen und Ergebnisse.

Aufenanger: Ja sicher. Zum einen will das auf jeden Fall bestätigen, daß wir überhaupt keinen Grund zum Jamern haben. Ich glaube, die Medienpädagogik hat gesellschaftlich und in den Praxisfeldern noch nie einen so guten Stand gehabt wie momentan. Man muß diese Chance wahrnehmen und auch das übernehmen, was sich da im Bereich Fernsehpädagogik oder anderen Bereichen entwickelt hat. Ich würde da vor allen Dingen diesen Paradigmenwechsel mit dazu zählen, daß die Kinder nicht passive Rezipienten sind, wie wir es ja gerade in der Fernsehpädagogik deutlich gemacht haben, die mit bewahrpädagogischen Ängsten verbunden war, sondern daß sie sich in sehr vielen Bereichen konstruktiv mit den Medien auseinandersetzen. Und wenn wir das auf den Multimedia-Bereich übertragen und auch dann konstruktiv in dem Sinne wenden, diesen Begriff der Interaktivität als einen zentralen Bestandteil von Multimedia-Anwendungen sehen, dann haben wir viel gelernt und müssen nicht wieder noch von vorne anfangen. In der Hinsicht wäre das ein zentraler Punkt, diese Interaktivität als eine Übernahme aus der Fernsehpädagogik zu bewerten, daß Kinder nicht passive Rezipienten sind, sondern aktive.

IZI: Die Wirkung der Bilder scheint aber noch viel zu wenig klar zu sein.

Aufenanger: Zum einen muß man sagen, daß sich durch den Computer wieder eine stark textorientierte Form bemerkbar macht. Wir wissen zum Beispiel aus dem Sonderschulbereich, daß Kinder, die ungern schreiben wollen, vor allen Dingen Jungen, die ungern schreiben wollen, am Computer gerne schreiben. Oder E-Mail-Projekte zeigen, daß Kinder, die, wie mir eine Lehrerin sagte, im Unterricht nie den Mund aufmachen, auf einmal in den Schreibfiles am

Computer sehr sehr aktiv werden, also da eine sehr starke Textorientierung reingekommen ist. Das muß man auch, glaub ich, mal betonen.

IZI: ...keine schlechte Botschaft für die Lese-Aktivisten.

Aufenger: Vielleicht nicht in der Form, wie sie es gerade haben wollen, aber daß sich überhaupt mit Texten auseinandergesetzt wird, ist schon wichtig. Das zweite ist natürlich, daß wir immer stärker in einer symbolischen Welt leben und die Computerprogramme auch immer symbolischer werden. Ich finde ein gutes Beispiel hierfür ist: Wenn man vor 10 Jahren in einem Computer ein File löschen wollte, mußte man immer so vorgehen: A Doppelpunkt, delete + file. Heute zieht man mit der Maus einfach ein Textsymbol auf den Müllimer drauf. Und das verlangt von uns ja auch immer mehr Fähigkeiten, Bilder, also symbolische Darstellungen entschlüsseln zu müssen. Nicht im Sinne einer Bildpädagogik, wie Christian Dölker das meint. Er meint es auf einer anderen Ebene. Aber im Sinne eines Verstehens von Symbolen. Es sind Fähigkeiten, die ich prinzipiell als eine hermeneutische Kompetenz bezeichnen würde. Das heißt, bei Multimedia-Anwendungen das Verhältnis von Bild und Text durchschauen und erkennen zu können, welche Symbole verwendet werden und was sie bedeuten. Da spielt die Auseinandersetzung mit den Bildern eine große Rolle, auch im Design von solchen Anwendungen: Welches Bild ist überhaupt sinnvoll zu verwenden, welches nicht. Da sehe ich auch eine Chance für Pädagogen, für Medienpsychologen, die sich damit beschäftigen, zu lernen und das vielleicht auch als ein Feld anzusehen, aus dem man etwas machen kann.

IZI: Wie geht die Medien-Entwicklung weiter?

Aufenger: Wir wissen momentan nicht, wohin das Ganze geht. Wir sind ja, wie gesagt, in einer Umbruchsituation. Die Medien sind faszinierend in dem, was sie anbieten, aber auch hinsichtlich der unterschiedlichen Nutzung. Auffallend ist eine geschlechts-

spezifische Nutzung, nämlich daß Mädchen, wenn sie sich mit dem Computer beschäftigen, mit den ganzen Lernprogrammen viel zielorientierter und funktionaler umgehen, während die Jungs mehr bereit sind zu spielen, etwas auszuprobieren, aber weniger bei der Sache bleiben. Das deutet vielleicht darauf hin, daß wir zukünftig auch unterschiedliche Umgangsformen mit diesen Medien haben werden. Und, um noch einmal auf den geschlechtsspezifischen Aspekt zu kommen: In einigen Jahren werden Frauen den Männern voraus sein im Umgang mit diesen Medien. Weil sie, wie gesagt, funktionaler damit umgehen, also die Sache selbst mehr in den Vordergrund stellen, sie als Werkzeug betrachten werden, während die Männer noch zu sehr von dem Medium fasziniert sind. In dieser Hinsicht können auch neue Lernformen wie Umgangsformen entstehen, die wir heute noch gar nicht kennen. Zum Beispiel in einem Multimedia-Lexikon zu recherchieren ist etwas, was wir als Erwachsene ja nicht gelernt haben. Wenn Kinder das herausbekommen, wie man damit umgeht und dann vielleicht auch die Verbindung im Worldwide Web zu recherchieren, dann entstehen neue Formen von Wissensaneignungen. Das sind für die Kinder dann wahrscheinlich normale Formen, zu denen wir Erwachsene nurmehr schwer Zugang haben werden.

IZI: Stichworte Internet und Worldwide Web: Werden es die Kinder schaffen, Qualitätsunterschiede von Informationen zu erkennen?

Aufenger: Zum einen, würde ich meinen, ist das ein wichtiger Punkt für die Medienpädagogik beziehungsweise eine Aufgabe der Medienerziehung in der Schule und auch im Alltag. Entscheidend ist, wie ich es gerne nenne, diese Transformation von Erlebnis in Erfahrung, daß man das, was man mit den Medien macht, emotional, affektiv in Erfahrung umwandeln und damit auch distanziert dazu Stellung nehmen kann. Und das Zweite in dem Bereich Multimedia ist die Transformation von Information in Wissen, also in bedeutungs-

volle Information. Das ist eine wirklich wichtige medienpädagogische Kompetenz, die Pädagogen haben müssen, um Kinder dazu zu bringen, diese Selektivfunktion und die genannte Transformation vorzunehmen. Das heißt, genau zu wissen: Was ist für mich wichtig und was nicht. Man kann, glaube ich, ganz guten Gewissens sagen, daß wir es eigentlich in jeder historischen Epoche mit Informationsflut zu tun hatten und daß wir uns momentan nur sehr stark auf diese Informationen konzentrieren. Wir versuchen, uns technische Stützen nutzbar zu machen, also zum Beispiel einen »Web Crawler« einzusetzen, in den man einfach ein Stichwort eingibt und der das raussucht, was wir finden wollen. In diese Richtung wird auch das interaktive digitale Fernsehen gehen, das ich so programmieren kann, daß es nur die politischen Nachrichten bringt. Wir versuchen uns da auch Hilfestellungen zu geben, so daß ich diese Informationsflut weniger als eine Bedrohung denn als eine Erweiterung der Möglichkeiten ansehe, uns mit der Welt auseinanderzusetzen. Es wird sicher sehr viele Kinder und Erwachsene geben, die das können, und es wird leider welche geben, die das nicht können, so daß sozusagen diese Wissenskluff-Diskussion wieder zum Vorschein kommen wird. Es gibt schöne Untersuchungen, die zeigen, daß für einige, die noch viel zu lernen haben, stark strukturiertes Wissen ein besseres Lernangebot ist, als wenn es sehr frei und selbst angegangen werden muß. Während andere, die schon viel wissen, auch mit unstrukturierten Angeboten gut zurechtkommen können. Die individuellen Voraussetzungen von Lernern sind ganz entscheidend dafür, wie sie mit dieser Wissensflut oder Informationsflut zurechtkommen.

IZI: ...was ganz vertraut klingt.

Aufenger: Die Handlungsprobleme sind eigentlich immer gleich geblieben, egal in welche Zeitepoche man geht. Man ist mit Neuem konfrontiert worden, man mußte das integrieren und wir haben heute genau das gleiche Problem. ■