TELEVIZION

Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) 26/2013/1

»Weil da wird viel erklärt, da wird viel gezeigt, da wird sozusagen das Wissen getestet.«

Tim (8 Jahre) über die Wissenssendung *Checker Can* (BR)

Lernraum Medien

Dr. Maya Götz
Leiterin des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) und des PRIX JEUNESSE INTERNATIONAL

»Der Mensch kann nicht nicht lernen« und »Leben ist Lernen« – so 2 der gängigsten Ausgangspunkte moderner Pädagogik. Gestützt auf aktuelle Ergebnisse der Gehirn- und Rezeptionsforschung sind sich eigentlich alle einig: Gerade Kinder eignen sich ihre Lebenswelt an, lernen und wachsen geistig an der Unterstützung und Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt. Medien gehören zu dieser Lebenswelt heute selbstverständlich dazu und bieten einen attraktiven Lernraum, der vor allem eines ist: selbst gewählt und in der Freizeit kontextualisiert. Dies bedeutet: Was auch immer das Fernsehen anbietet, Kinder werden es nur nutzen, wenn sie es für sich als attraktiv und bedeutsam erkennen. Nur wenn sie bereichert und mit dem Gefühl »Das hat mir gutgetan« aus der Rezeption herausgehen, werden sie ein Programm auch freiwillig wieder einschalten.

Für die Gestaltung einer Sendung, gerade wenn sie ein inhaltliches Anliegen hat, bedeutet dies in erster Linie, sich gezielt am Kind vor dem Fernseher zu orientieren. Nicht das Interesse der Erwachsenen oder der Inhalt stehen im Mittelpunkt, sondern Fragen wie »Worin liegt der besondere Wert der Information für Kinder?«, »Wo lassen sich Anknüpfungspunkte an ihre Alltagswelt finden?«, »Wie erzähle ich die Geschichte, damit Kinder mitdenken, sich ihre Meinung bilden und sich positionieren können?«, »Wo werden Kinder emotional, zum Beispiel durch Humor, bereichert?«.

Diese Ausgabe der TelevIZIon fasst Grundlagen humanistischer Pädagogik und Gehirnforschung zusammen und zeigt anhand diverser Rezeptionsstudien konkrete Beispiele, wie es gelingen kann, Kindersendungen und multimediale Plattformangebote attraktiv und förderlich zu gestalten.

Das Ziel von Qualitätsfernsehen und moderner Pädagogik ist, selbstständige, kompetente Menschen, die sozial und ökologisch verantwortlich aktiv ihre Welt mitgestalten, hervorzubringen. Neben spezifischem Wissen und Schlüsselqualifikationen heißt dies in erster Linie, sie ernst zu nehmen und als Teil der Gesellschaft zu begreifen. Dementsprechend haben Kinder, wie Erwachsene, ein Anrecht auf emotional bereichernde Sendungen, die in verschiedensten Genres altersgerecht aufbereitet verständliche Informationen liefern. Es liegt an uns, dies möglich zu machen.

Burkhard Fuhs/Maya Götz/Leonie Herwartz-Emden/Elke Schlote/Angelika Speck-Hamdan
Lernräume statt übergroßer Zeigefinger
Der Artikel untersucht, welche Lernkonzepte Kinder in ihrer Entwicklung fördern, und diskutiert Lernumgebungen, die in Sendungen des internationalen Kinderfernsehens angeboten werden.

Andrea Holler/Maya Götz/Anne Egerer/Veronika Geiger gemeinsam mit Diana Nastasia/Sorin Nastasia/Kristen McGregor/Meryl Alper/Lynn Whitaker/Alexandra Swann/Aldana Duhalde/Alejandra Rabuini/Pablo Ramos Rivero†
SpongeBob* oder *Willi wills wissen?
In einer internationalen Studie in Deutschland, in den USA, Argentinien, Kuba und Großbritannien wurden 1.412 Kinder zu ihren persönlichen und für sie bedeutsamen Lernräumen und Wissensgewinnen in Kinderfernsehsendungen befragt.

Fabian Nold
Gemeinsam in der Gruppe lernen
Der Autor beschreibt die Ziele und Schwerpunkte vorschulischer Bildung und Erziehung in Japan und die dahinter stehenden kulturellen Konzepte.

Meryl Alper/Becky Herr-Stephenson
Transmediale Welten
Der Artikel legt seinen Schwerpunkt auf das Konzept »Transmedia« und beschreibt, wie es sich auf das Spielen, das Geschichtenerzählen und das Lernen in der mittleren Kindheit im Alter von 5 bis 11 Jahren anwenden lässt.

Kelli L. Frank
Geld spielt (k)eine Rolle?
In einer Studie aus den USA wurde erhoben, welche Erfahrungen Kinder in 3 Online-Spiel-Communitys machen können. Besondere Aufmerksamkeit galt der Frage nach dem sozioökonomischen Status und dem Konsumverhalten in diesen virtuellen Räumen.

Andrea Holler
»Da wird sozusagen das Wissen getestet«
Eine IZI-Studie mit 160 GrundschülerInnen im Alter von 6 bis 11 Jahren zur Pilotfolge der Kinderwissenssendung *Checker Can* (BR) untersuchte, wie Kinder mit dem Format umgehen und wie sie die durch die Sendung angebotene Lernumgebung für sich nutzen.

EXPERTiNNEN DISKUTIEREN

A Newsround Special – My Autism and Me 12
Fun with Japanese 36

TELEVIZION

LERNRAUM MEDIEN

FORSCHUNG

Burkhard Fuhs/Maya Götz/Leonie Herwartz-Emden/Elke Schlote/Angelika Speck-Hamdan
Lernräume statt übergroßer Zeigefinger 4

Andrea Holler/Maya Götz/Anne Egerer/Veronika Geiger
SpongeBob* oder *Willi wills wissen? 14

Fabian Nold
Gemeinsam in der Gruppe lernen 33

Meryl Alper/Becky Herr-Stephenson
Transmediale Welten 45

Kelli L. Frank
Geld spielt (k)eine Rolle? 52

PROGRAMMFORSCHUNG

Andrea Holler
»Da wird sozusagen das Wissen getestet« 22

Maya Götz/Judith Schwarz
***I Got It!:* Was Kinder aus einer Wissenssendung mitnehmen** 30

Andrea Holler/Maya Götz
Ich mag *Dino Dan*, »weil das reine Fantasie war« 40

Shalom M. Fisch/Richard Lesh/Elizabeth Motoki/Sandra Crespo/Vincent Melfi
Crossmediales Lernen 47

Andrea Holler/Eva Schatz
»Man kann damit leicht lernen« 56

Elke Schlote
E-Learning für Kinder und Jugendliche 60

INFORMATION

Maya Götz
Wie Menschen lernen 18

Heike vom Orde
Kinder und Lernen mit dem (Bildungs-)Fernsehen 26

Impressum 41

Maya Götz/Judith Schwarz
***I Got It!:* Was Kinder aus einer Wissenssendung mitnehmen**
Eine IZI-Studie mit 1.564 Kindern aus Kambodscha, Thailand und den Philippinen untersuchte den Wissenszuwachs der ZuschauerInnen der südostasiatischen Sendung *I Got It!*.

Andrea Holler/Maya Götz
Ich mag *Dino Dan*, »weil das reine Fantasie war«
In einer Studie mit 59 Vorschulkindern wurde der Frage nachgegangen, wie Kinder die kanadische Serie *Dino Dan* verstehen, welche Wissensinhalte sie sich aus den Geschichten rund um das Thema »Dinosaurier« mitnehmen und wie sich ihre Einstellungen zum Erforschen von Sachverhalten verändern.

Shalom M. Fisch/Richard Lesh/Elizabeth Motoki/Sandra Crespo/Vincent Melfi
Crossmediales Lernen
Anhand der US-Wissenssendung *Cyberchase* wurde in einer auf 3 Jahre angelegten Studie mit 672 US-amerikanischen Kindern im Alter von 8 bis 11 Jahren erhoben, wie diese verschiedene Medienplattformen nutzen und mit ihnen lernen.

Andrea Holler/Eva Schatz
»Man kann damit leicht lernen«
In einer IZI-Studie wurde das Nutzungsverhalten von 76 SchülerInnen bei der selbst gesteuerten Bearbeitung einer Lektion der Lernplattform *Grips* erhoben.

Elke Schlote
E-Learning für Kinder und Jugendliche
Kinder in Deutschland haben in ihrer Freizeit Zugang zum Internet und nutzen es auch zum Lernen. Dieser Artikel stellt qualitätvolle, schulrelevante E-Learning-Angebote aus Deutschland, den USA und Korea vor, die Kinder und Jugendliche selbst gesteuert nutzen können.

INTERVIEW

Ein Gespräch mit Hitoshi Furukawa
***Fun with Japanese:* »Wir möchten die Kommunikations- und Ausdrucksfähigkeit der Kinder fördern«** 37

Ein Gespräch mit J. J. Johnson und Christin Simms
***Dino Dan:* »Begeisterung für unsere Welt wecken«** 38