Lernen kann Spass machen – im Ernst!

In der Schule beginnt der Ernst des Lebens. Ein bisschen zumindest. Auf jeden Fall müssen sich Kinder sodann mit Hausaufgaben herumschlagen. Doch das Lernen muss nicht staubtrocken sein: Mobile Geräte machen das Aneignen von neuem Wissen viel attraktiver. Das schätzen nicht nur die Schüler, sondern vor allem auch die Lehrer.

TEXT MATTHIAS MEHL

Rechnen, lesen, schreiben. Darauf, und auf viele neue Freunde freuen sich die meisten Kinder, wenn sie in die Schule eintreten. Für manche folgt bald darauf die Ernüchterung: Der Schulstoff erscheint ihnen wenig spannend, der Klassenalltag wird schnell zur Routine. Dabei hat sich pädagogisch in den letzten Jahren viel getan: Nicht nur werden neue Lernkonzepte in den Schweizer Klassenzimmern angewandt, Mädchen und Knaben werden auch vermehrt mit technischen Geräten zum Lernen angehalten – das Lernen wird interaktiv. Hier kommen die mobilen Geräte ins Spiel, also Smartphones und Tablet-PCs.

Denn vermehrt halten diese Geräte Einzug ins Kinder- und Schulzimmer. Richtig eingesetzt, können die Kids durch solche Geräte spielend Neues entdecken und dadurch gezielt gefördert werden. «Dabei kommt es Lehrern und Eltern zugute, dass die Kleinen meist schon im Umgang mit den Geräten bewandert sind», erklärt Heiko Kahl, stellvertretender Verlagsleiter des *St. Galler Lehrmittelverlages. Die ersten* Erfahrungen der Kids mit Smartphone oder Tablet geschehen meistens über Spiele. Eine ideale Voraussetzung also, denn anders als bei einem Mathebuch besteht dadurch bereits eine positive Verbindung mit dem Lernmedium.

EINE HERAUSFORDERUNG, DIE SPASS BRINGT

Der St. Galler Lehrmittelverlage führt eine eigene Lern-App-Serie, die sich «appolino» nennt (zu finden unter appolino.ch). Die Idee dahinter: «Kinder sollen sich auf spielerische Art und Weise Wissen aneignen.» Die interaktiven Möglichkeiten der mobilen Geräte machten die Inhalte im wahrsten Sinne des Wortes «begreifbar», führt Heiko Kahl aus. Bisher sind die Apps «Lesen», «Schreiben», «Zahl & Menge», «Plus & Minus» «Mal & Geteilt» sowie der «Rechenkasten» erschienen. Diese setzen sich aus neun Modulen mit je sechs ansteigenden Schwierigkeitsgraden zusammen. Ist ein Schwierigkeitsgrad gemeistert, geht es weiter zum nächsten. Eine Herausforderung, die der Nachwuchs ebenso aus der Spielwelt kennt. «Die Herausforderung soll so motivierend wie möglich sein», führt Heiko Kahl aus.

Bei sämtlichen Anwendungen wurde darauf geachtet, Beispiele aus der Erfahrungs- und Lebenswelt der Kinder auszuwählen. Für die App «Schreiben» zum Beispiel, die Kinder zum Schreiben von ersten eigenen Texten anregt und sie dabei Schritt für Schritt begleitet, werden Bilder und Situationen aus der Schule, der Stadt oder dem Zirkus genutzt, um die jungen User (im Alter von fünf bis zehn Jahren) ideal an die Materie heranzuführen.

Und wie sieht es mit Mathematik aus? Hier werden den Kleinen einerseits Apps geboten, die sie an die Grundthematik heranführen, wie «appolino Zahl und Menge». Die Anwendung hilft Kindern dabei, Zahlen und ihre Bedeutung zu verstehen und die Zahlen dann korrekt anzuwenden. «Hierbei gibt es viele wichtige Grundfragen zu klären», sagt Kahl: Wie viele Zeichen gibt es? Wie lauten ihre Namen? Warum heisst die Zwei einmal zwei und einmal zwanzig? Braucht es die Null, und weshalb? Weiterführende Apps wie «appolino Plus und Minus» oder «appolino Mal und Geteilt» bauen auf diesem Grundwissen auf, führen mathematische Operationen ein und erweitern das Wissen der kleinen Benutzer so ständig. Allen Apps gemein ist die Tatsache, dass sie übersichtlich, aber dennoch ansprechend gestaltet wurden. Die Benutzeroberfläche erinnert ebenfalls an digitale Spiele, was Berührungsängste abbaut. Das appolino-Konzept bewährt sich in der Praxis: So wurden die Apps «Schreiben» sowie «Plus & Minus» an der «Best of Swiss Apps 2013» mit Gold ausgezeichnet.

» Es wurde darauf geachtet, Beispiele aus der Lebenswelt der Kinder auszuwählen.

Der Umgang mit mobilen Geräten fällt Kindern leicht und macht ihnen Spass.

ERPROBT UND FÜR GUT BEFUNDEN

Dass die Lernanwendungen von den Schülern geschätzt werden, zeigen die Erfahrungen von Lehrpersonen. Diese berichten beispielsweise im Blog der Pädagogischen Zürich, dass «sich die Motivation der Schülerinnen und Schüler für das Lernen und die Schule mit den iPads verbesserte.» So wurde auch noch nie ein iPad in der Schule oder zuhause vergessen. Spielerisches Lernen und die Motivation, sich untereinander zu messen, zeichne die Arbeit mit den iPads aus. Das Mitführen der Lehrmittel als digitale Bücher erleichtere zudem das Tragen der Schultasche.

Mobiles Lernen und der Einsatz von Tablet PCs wie dem iPad verändere auch die Rolle der Lehrpersonen, die nun mehr Verantwortung für das Lernen an die Schülerinnen und Schüler abgeben und ihren Unterricht weniger lehrerzentriert gestalten. Eine Lehrperson bringt es mit folgender Aussage auf den Punkt: «Ich bin ein neuer Lehrer, seit ich mobile Geräte einsetze.» Lernen mit mobilen Geräten sei mehr als reines Training oder die Nutzung von Office-Programmen. Wenn mobile Technologien sinnvoll und gewinnbringend eingesetzt werden sollen, stelle sich für den Lehrkörper die Frage nach der spezifischen Planung und Durchführung im Unterricht. Dabei sei klar, dass mobiles Lernen weder ein Selbstzweck sein sollte, noch dass Technik als solche im Vordergrund steht. Es gehe um Menschen als Subjekte und ihre Lernprozesse, eingebunden in die Methodenvielfalt der Schule.