

Nicht das Internet, die Neugier ist entscheidend

Unter dem Titel «Vom Abbruch des Aufbruchs» zog BILDUNG SCHWEIZ in Ausgabe 7-8/06 kritische Bilanz über schulische Internetprojekte. Unter den angesprochenen Projekten befand sich auch der Internet-Wettbewerb ThinkQuest, den das Migros-Kulturprozent 1998 bis 2005 durchführte. Projektleiter Dominik Landwehr äussert, ausgehend von ThinkQuest, einige grundsätzliche Überlegungen und stellt ein Nachfolgeprojekt vor.

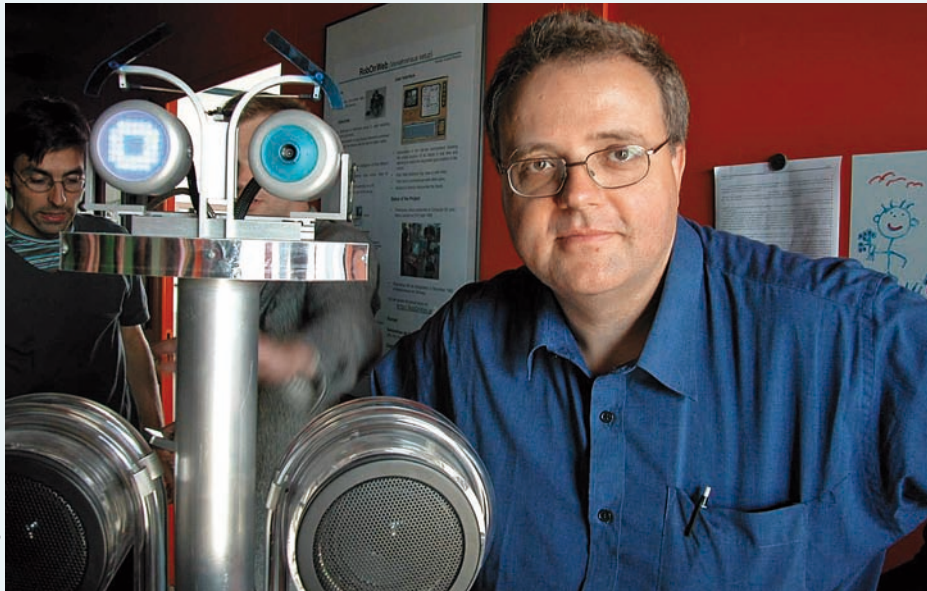


Foto: zVg.

ThinkQuest-Projektleiter Dominik Landwehr: «Wir dachten, wie viele im Feuer der ersten Begeisterung, unsere eigene Neugier würde sich leicht auf den Schulalltag übertragen lassen.»

Die Geschichte des Internet-Wettbewerbs ThinkQuest kann als Erfolgsgeschichte gelesen werden: 1998 wurde der Wettbewerb ein erstes Mal ausgeschrieben – damals noch als kleiner Teil eines ehrgeizigen internationalen Projekts einer amerikanischen Organisation. Obwohl in den ersten beiden Jahren nur Beiträge in englischer Sprache zugelassen waren, fanden sich sofort interessierte Teilnehmerinnen und Teilnehmer in genügender Zahl und die Schweizer Medien berichteten mit grossem Interesse darüber. Das Internet und vor allem das World Wide Web waren neu und gerade in den Schulen kaum bekannt. Lehrerinnen und Lehrer waren ratlos, oft auch überfordert, Schülerinnen und Schüler und ebenso Lehrlinge aber begeistert. Das Interesse wuchs, als aus dem ehemals internationalen Projekt ein Schweizer Wettbewerb wurde, und Beiträge in allen vier Landessprachen zugelassen waren, und so gingen auch die Krise und das vorläufige Ende des internationalen Projektes am Ende des Technologie-Booms 2001 am Schweizer ThinkQuest weitgehend unbemerkt vorbei.

Dominik Landwehr

Über 3000 Jugendliche haben zwischen 1998 und 2005 beim Schweizer ThinkQuest mitgemacht; von den 500 Projekten, die in diesem Zusammenhang entstanden sind, ist noch der grösste Teil online und unter www.thinkquest.ch zu finden. Zwar stagnierte das Interesse in den letzten Jahren, allerdings auf einem hohen Niveau von rund 80 vollendeten Projekten pro Jahr mit rund 300 beteiligten Jugendlichen. Rund 50% der gestarteten Teams erreichten im langjährigen Schnitt das Ziel. 160 angefangene Projekte und 80 vollendete pro Jahr – das ist verglichen mit anderen Projekten viel.

Vom Abenteuer zum Alltagsmedium

Überzeugt von den Chancen dieses neuen Mediums, haben wir beim Migros-Kulturprozent diesen Wettbewerb 1998 angefangen. Dem Internet gehört die Zukunft und sein Potential für Schule und Bildung sollte so schnell als möglich erschlossen und genutzt werden. Heute ist das Internet mindestens an den Oberstufen zur Selbstverständlichkeit geworden. Leistungsfähige Werk-

zeuge – dazu gehören etwa Content-Management-Systeme wie sie das educa-net2 anbietet – lassen technische Fragen mehr und mehr in den Hintergrund treten. Gemessen an den Zahlen und auch an der überprüfbareren Qualität der eingereichten Seiten hat ThinkQuest seine Ziele erreicht. Wie gross der Beitrag zur Integretation dieses neuen Mediums wirklich war, müssen wohl andere beurteilen. Der Rückblick auf die ThinkQuest-Jahre fällt trotzdem nachdenklich aus. Warum?

1. Die Teilnehmerzahlen des Wettbewerbs stagnierten seit rund drei Jahren, dies obwohl die Zahl der vernetzten Schulen gestiegen ist. Wo liegen die Gründe? – Mangelnde Attraktivität, grosses «Konkurrenzangebot» oder ist das Thema schlicht aus der Mode gekommen? Die Antwort ist einfach: In dem Mass, wie sich das Internet verbreitet hat, ist es auch alltäglicher geworden. Arbeitsergebnisse – etwa einer Projektarbeit, einer Studienreise – lassen sich mit wenig Aufwand ins Internet übertragen. Damit mag auch die Motivation schwinden, mit einer Sonderleistung bei einem Wettbewerb wie ThinkQuest mitzumachen.
2. Für die Organisatoren wurde es immer aufwendiger, die Einhaltung des Reglements, vor allem in Bezug auf die Urheberrechte, nachzuprüfen. Mit anderen Worten: Es wurde geschummelt. Jahr für Jahr mussten Projekte vom Wettbewerb ausgeschlossen werden, weil sie von A-Z abgeschrieben waren. Es mag ein Trost sein, dass sogar auf Universitärebene mit dem Problem des Plagiarismus gerungen wird. Für uns war es aber auch ein Signal, dass die Wettbewerbsanlage überdacht werden sollte: ThinkQuest förderte ja weniger eigene Forschungen, sondern zeichnete gelungene Transformationen bestehender Inhalte ins Netz aus. Das war 1998 attraktiv, heute ist es dies wohl nicht mehr. Ein neues Projekt müsste diese Schwäche überwinden und primär auf Förderung der Kreativität setzen.
3. Ein letzter Punkt ist eher ein philosophischer: Möglicherweise haben auch

wir die Bedeutung des Internets für die Schule überschätzt und dachten, wie viele im Feuer der ersten Begeisterung, unsere eigene Neugier würde sich leicht auf den Schulalltag übertragen lassen.

Erleichtern neue Medien das Lernen?

Erleichtert diese technische, diese mediale Innovation aber das Lernen wirklich? Nach acht Jahren Erfahrung mit dem Wettbewerb – ergänzt durch eigene Beobachtungen als Vater zweier Teenager, fällt meine Bilanz nüchterner aus. Das Internet und die damit verwandten Technologien sind grossartig für jene, die Wissen, Kommunikation und Austausch suchen. Es ist kein Problem, mit einem aufgeweckten, neugierigen Jugendlichen bei einem Wettbewerb wie ThinkQuest mitzumachen. Was aber, wenn Neugier und Interesse fehlen? Ist ein Internetanschluss in unseren Breitengraden wirklich entscheidend, um Interesse für geschichtliche Fragen, literarische Begegnungen, wissenschaftliche Rätsel zu wecken?

Internet und Neue Medien können das Lernen unterstützen, vielleicht vereinfachen – aber nur dann, wenn einige grundlegende Dinge gegeben sind: Neugier, Interesse, die Fähigkeit Texte zu lesen und kritisch zu beurteilen und schliesslich auch eine gewisse Hartnäckigkeit und die Fähigkeit, länger als ein paar Minuten bei der Sache zu bleiben. Die Rede vom «digitalen Graben» hat öfter nur zugedeckt, dass der Graben – mindestens in unseren Breitengraden – eher eine diskursive Konstruktion oder etwas salopper gesagt, ein Grübchen ist. Die Gleichung Zugang zur Bildung ist Zugang zum Internet stimmt, mindestens für die Schweiz nicht, auch wenn die Medien, sekundiert von Technologie-Experten dies eine Zeitlang suggerierten. Ein wirklicher Graben droht dort, wo es an Neugier, Interesse und möglicherweise an noch viel handfesteren Dingen wie Lesefähigkeit mangelt. Die hierzu notwendige Diskussion wurde durch die PISA-Studie in Gang gesetzt.

Elektronische Medien – und dazu gehört das Internet – sind letztlich nur Medien. So wie Zeitungen oder Bücher Medien sind. Und natürlich muss der Umgang mit ihnen erlernt werden, und dieses Lernen soll Gegenstand der Schule sein. Und ganz banal könnte man daraus folgern: Ein Computer gehört in jedes Klassenzimmer, genau so wie eine kleine

Handbibliothek. Aber die Inhalte aus Büchern und auch aus Computern fliegen nicht von allein zu den Schülern... Die Einführung des Internets, die Entdeckung des Cyberspace hat gerade in den 90er Jahren zu fast ans Religiöse grenzende Heilserwartungen geführt – und natürlich wurden davon auch Bildung und Schule nicht verschont.

Zugespielt könnte man sagen: Weder Frühenglisch noch Internet sind die Heilsbringer für unser Bildungssystem, und seufzend müsste man heute eingestehen, dass davon die Wettbewerbsfähigkeit der Schweiz nicht abhängt. Selbstverständlich ist es richtig und wichtig, das Englische früh in die Curricula zu integrieren und das Internet als Instrument zu nutzen. Und auch wir wollen das Kind nicht mit dem Bade ausgiessen: Wenn wir den Wettbewerb ThinkQuest Jahr für Jahr mit erheblichem personellen und finanziellen Aufwand trotzdem weitergeführt haben, so lag dies an etwas anderem: Die Begegnung mit den 200 bis 500 Jugendlichen, die mitmachten und ein Projekt einreichten, hat uns Jahr für Jahr aufs Neue beeindruckt.

Wenn ein Schülerteam berichtete, wie es die ganzen Sommerferien – fünf Wochen, sieben Tage pro Woche und zwölf Stunden pro Tag an einem Projekt ackerte wie zum Beispiel beim preisgekrönten Beitrag über das Neeracher Ried oder wenn eine Gruppe von jüngeren Genfer Schülerinnen eine kleine, mit Buntstiften gemalte Animation unter dem Titel «Le zoo des animaux rigoloux» präsentierte, dann war klar: Hier wurde immer wieder Ausserordentliches geleistet.

Internet, Neue Medien und Digitalisierung bereichern Schule und Bildung, machen aber das Leben für Lehrende und Lernende möglicherweise nicht einfacher. Aber sie sind zu einem unverzichtbaren Bestandteil unseres Lebens geworden. Richtig genutzt, können diese Medien aber mithelfen, neue Einsichten zu ermöglichen, kreative Ideen zu realisieren und Neues zu schaffen.

Diese Einsicht stand, zusammen mit den positiven Erfahrungen von ThinkQuest,

Pate bei unserem neuen Projekt. Es heisst bugnplay.ch und steht für die Förderung eines kreativen, künstlerischen Umgangs mit Technologie, inspiriert durch den Jugendwettbewerb U19 der international bekannten Ars Electronica von Linz. Es setzt mehr auf ganz eigenständige Projekte, es ermöglicht Arbeiten mit den verschiedensten (elektronischen) Medien und es spricht noch stärker als der alte Wettbewerb auch Jüngere an. Seit rund einem Monat können sich interessierte Teams anmelden, erste vielversprechende Ideen sind bereits deponiert und sollen nun verwirklicht werden.

bugnplay.ch – der neue Wettbewerb

Tanzende Roboter, Sternenklänge und Poesiemaschinen – das sind drei mögliche Projektideen für den neuen Wettbewerb «bugnplay.ch». Der Wettbewerb richtet sich an Jugendliche zwischen 11 und 20 Jahren. bugnplay.ch löst ThinkQuest ab; Idee und Konzept stammen vom Migros-Kulturprozent. Die Website ist seit Spätsommer 2006 online – die Ausschreibung läuft. Bis Dezember 2006 müssen die Teilnehmenden angemeldet sein, Ende Februar 2007 ist Abgabeschluss für die Projekte und im Frühsommer 2007 werden die Preise vergeben. Zu gewinnen gibt es Foto- und Videokameras, Bücher und Software im Wert von über 10000 Franken.

Weiter im Netz

www.bugnplay.ch

www.kulturprozent.ch

Der Autor

Dominik Landwehr (48) ist Kulturwissenschaftler und Vater zweier schulpflichtiger Kinder. Er leitet beim Migros-Kulturprozent die Abteilung Pop und Neue Medien und publiziert regelmässig im Bereich Technologie und Gesellschaft. Zuletzt erschien von ihm das Buch «Home Made Soundelectronics – Hardware Hacking und andere Techniken» im Merian Verlag in Basel.

www.sternenjaeger.ch

«Das Internet und die damit verwandten Technologien sind grossartig für jene, die Wissen, Kommunikation und Austausch suchen. Es ist kein Problem, mit einem aufgeweckten, neugierigen Jugendlichen bei einem Wettbewerb wie ThinkQuest mitzumachen. Was aber, wenn Neugier und Interesse fehlen?»