

Shalom M. Fisch, Hsueh Yeh, Zhou Zongkui, Chi Jin, Maissa Hamed, Zeinab Khadr, Gabriela Martínez Noriega, Adriana Hinojosa Céspedes, Allison Druin, Mona Leigh Guha

Grenzen überwinden

Was Kinder mit dem multimedialen Bildungsprojekt *Panwapa* lernen

Diese internationale Studie über das Multimediaprojekt *Panwapa* von Sesame Workshop wurde mit 4- bis 7-jährigen Kindern in den USA, China, Mexiko und Ägypten durchgeführt. Das Ziel von *Panwapa* ist es, eine weltoffene Einstellung im Sinne eines »global citizenship« zu fördern. Was lernen Kinder mit diesen Fernseh-, Print- und Onlinematerialien? Gibt es Unterschiede, was die Lernergebnisse in den verschiedenen Ländern angeht?

Viele wissenschaftliche Studien zeigen, dass Bildungsfernsehen Kindern dabei helfen kann, Inhalte aus Bereichen wie Sprache, Lese- und Schreibkompetenz, Mathematik, Natur- und Gesellschaftswissenschaften zu erlernen (z. B. Fisch 2004). Doch wirft die sich wandelnde Fernsehlandschaft neue Fragen auf, die bisher noch nicht erforscht wurden. Zum Beispiel werden Sendungen zunehmend welt-

weit ausgestrahlt, die meisten Studien beschränken sich aber auf ein Land, anstatt die Lernerfahrungen mit einer Sendung länderübergreifend zu vergleichen. Welche Ähnlichkeiten oder Unterschiede im Hinblick auf das Lernen mit dem Fernsehen gibt es in verschiedenen Ländern?

Um dies herauszufinden, haben wir untersucht, wie Kinder mit dem internationalen Multimediaprojekt *Panwapa* lernen. *Panwapa* wird von Sesame Workshop produziert und international in 5 Sprachen verbreitet. Die Zielgruppe sind Kinder im Alter von 4 bis 7 Jahren. Zu den Bildungszielen gehört, die Kinder mit einer positiven Einstellung und Verhaltensmöglichkeiten zu »global citizenship« vertraut zu machen (Erziehung zu »Weltbürgern«), z. B. indem sie ein Bewusstsein für die Welt als Ganzes entwickeln, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Menschen wertschätzen sowie für wirtschaftliche Ungleichheit (Cole 2008) sensibilisiert werden. Die Lerninhalte

werden über Videos (Geschichten der Muppet-Puppen oder Filme über Kinder in verschiedenen Ländern), Onlinespiele und -aktivitäten (z. B. *Panwapa World*, eine virtuelle Community, bei der sich NutzerInnen auf ihrer eigenen Seite vorstellen und Kinder aus der ganzen Welt auf deren Seiten besuchen können) sowie begleitende Printmaterialien für Eltern und BetreuerInnen (die in einer *Panwapa*-Zeitschrift zusammengestellt werden) vermittelt.

Wir haben den Lernerfolg mit *Panwapa* in 4 Ländern gemessen: Ägypten, Mexiko, USA und an 2 Standorten in China, nämlich Beijing und Wuhan. Insgesamt nahmen 1.277 Kinder an der Studie teil, darunter ungefähr gleich viele Jungen und Mädchen, die relativ gleichmäßig auf die Altersgruppe von 4 bis 7 Jahren verteilt waren. Da einige *Panwapa*-Aktivitäten einen Internetzugang erforderten, welcher in Schulen für ärmere Kinder (besonders außerhalb der USA) nur sehr selten zur Verfügung steht, kamen die Kinder zum großen Teil aus der Mittel- und Oberschicht. (»Mittelschicht« bezeichnet dabei in verschiedenen Ländern ein sehr unterschiedliches Niveau, da diese Einteilung im Verhältnis zum wirtschaftlichen Gesamtniveau jedes einzelnen Landes erfolgt.) Unsere Samples waren demnach in demografischer Hinsicht nicht repräsentativ für das jeweilige Land, sie genügten jedoch, um kulturelle Unterschiede offenzulegen.

Die Studie

Die Kinder wurden in 3 Gruppen eingeteilt, von denen jede 4 Wochen lang eine andere Zusammenstellung von *Panwapa*-Materialien nutzte:

- Gruppe »TV + Print«: Die Kinder sahen sich 4 Muppet-Videos sowie 4 Videos über Kinder in verschiedenen Ländern an. Außerdem spielten sie 2 Mitmachspiele: eines, bei dem sie lernten, zwischen Bedürfnissen und Wünschen zu unterscheiden, und ein Brettspiel, das Inhalte aus dem gesamten *Panwapa*-Curriculum enthielt.
- Gruppe »Alle Materialien«: Die Kinder verwendeten alle oben genannten Materialien und gingen zusätzlich 4 Aktivitäten der *Panwapa*-Website nach. Sie erstellten Webpages in *Panwapa World*, besuchten die Seiten anderer Kinder, spielten ein Online-Versteckspiel, das Wörter aus anderen Sprachen einbezog, und ein Mitmachspiel, das Videoausschnitte zu interaktiven Spielen kombiniert.
- Gruppe »Ohne Kontakt« (d. h. Kontrollgruppe): Diese Gruppe nutzte keine der *Panwapa*-Materialien und diente so als Kontrollgruppe zu den beiden Gruppen, die *Panwapa* nutzten.

Die WissenschaftlerInnen beobachteten die Gruppen »TV + Print« sowie »Alle Materialien« bei der Nutzung des *Panwapa*-Materials. Später befragten sie sie, um herauszufinden, wie gut Inhalte aus *Panwapa* verstanden wurden und sich die Kinder an diese erinnern konnten. Die Kinder aller 3 Gruppen wurden vor und nach den 4 Wochen befragt, um ihr Verständnis von »global citizenship« zu bewerten, und zwar anhand folgender Aspekte: »Sprachen« (z. B. ihre eigene und andere Sprachen benennen, Wörter aus anderen Sprachen zitieren), »Länder« (z. B. ihr eigenes Land und andere Länder benennen, ihr Land auf einem Globus finden), »Kultur« (z. B. Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen ihrer eigenen

und anderen Kulturen erkennen), »Bedürfnisse und Wünsche« (z. B. körperliche Bedürfnisse von Dingen unterscheiden, die sie vielleicht gern hätten, aber nicht brauchen) und »ökonomische Unterschiede« (z. B. Ungleichheiten im Zugang zu Ressourcen zwischen verschiedenen Ländern oder Kulturen erkennen). Schließlich interviewten wir auch 50 Eltern und 50 LehrerInnen von Kindern der Studie (d. h. 10 Eltern und 10 LehrerInnen an jedem Standort). Das Ziel dieser Interviews war es, Lerneffekte der Kinder besser einordnen zu können und die Reaktionen der Erwachsenen auf das *Panwapa*-Material zu dokumentieren.

Ergebnisse

In allen 4 Ländern zeigte sich deutlich, dass sich die Kinder mit *Panwapa* engagiert beschäftigten und etwas lernten: durch ihre Kommentare während der Nutzung des Materials, durch die Behaltensleistung der Inhalte der Videos und Aktivitäten und durch ihr gewachsenes Verständnis dessen, was »global citizenship« bedeutet. Während der Beschäftigung mit den Materialien geschah beispielsweise Folgendes:

- Viele Kinder gaben beim Videoschauen Kommentare zu Ländern, Aktivitäten oder Sprachen ab oder bezogen die gezeigten Inhalte auf ihr eigenes Leben. (Ein chinesisches Kind sagte z. B. während einer Passage über Tansania: »Sie sprechen Swahili«; ein ägyptisches

Kind winkte zum Bildschirm zurück und sagte auf Spanisch: »Hola«.) In allen 4 Ländern verzeichneten wir während des Videoschauens insgesamt 942 solcher Kommentare.

- Viele Kinder versuchten während des Online-Versteckspiels, in einer fremden Sprache mitzuzählen (75 % der ägyptischen Kinder, 70 % der chinesischen Kinder, 37 % der mexikanischen Kinder und 28 % der Kinder aus den USA).
- Vielen Kindern diente *Panwapa World* als Anlass, über sich selbst nachzudenken (während sie Webseiten über sich selbst gestalteten) und die Seiten von Kindern aus 121 Ländern zu besuchen bzw. mit ihnen zu kommunizieren.
- Beim Spielen redeten sie über fremde Länder, ehrenamtliches Engagement und/oder über Bedürfnisse vs. Wünsche. Während des Brettspiels z. B. benannten 98 % der Kinder bei der entsprechenden Karte etwas, das sie einem bedürftigen Kind geben würden. Und mehr als 90 % versuchten, in einer fremden Sprache »Hallo« zu sagen.

Besonders engagiert waren die Kinder, wenn sie mit den gezeigten kulturellen Inhalten vertraut waren oder etwas damit verbinden konnten. Viele mexikanische Kinder reagierten z. B. stark auf Videopassagen über Kinder aus Guatemala, wahrscheinlich weil diese den BetrachterInnen am ähnlichsten sahen und vertraute Dinge taten. Jüdische Kinder in einer US-amerikanischen Schule hingegen zeigten auf die Darstellungen von Israel und hebräischen Buchstaben eine starke Reaktion. Ähnlich entschieden sich die Kinder beim Online-Versteckspiel häufig, dieses in einer Fremdsprache, mit der sie schon etwas vertraut waren, zu spielen und entsprechend darin zu zählen.

Am Ende der 4 Wochen konnten die meisten Kinder Wissen aus den *Panwapa*-Materialien abrufen, selbst wenn sie nach Materialien gefragt

wurden, die sie mehrere Wochen zuvor genutzt hatten. Die meisten Kinder konnten sich an das Problem (63 %) und die Lösung des Problems (54 %) erinnern, das in der ersten Muppet-Puppen-Geschichte dargestellt wurde; 67 % erinnerten sich an mindestens eine Aktivität in den Videos, die Kinder aus anderen Ländern zeigten (z. B. beim Suchen und Sammeln von Wasser in einer Wüste). Kinder, die mit der Website arbeiteten, erinnerten sich an 31 Länder, die sie in *Panwapa World* besucht hatten, und die Mehrzahl der Kinder (53 %) erinnerte sich an eine oder mehrere Aktivitäten aus dem Brettspiel.

Schließlich verbesserten in allen 4 Ländern diejenigen Kinder, die *Panwapa*-Materialien verwendeten, ihr Verständnis von »global citizenship« deutlich stärker als die Kinder, die das Material nicht nutzten. Diese Gesamtwirkung ist darauf zurückzuführen, dass die Nutzer von *Panwapa* kleine, aber signifikante Wissenszuwächse in allen Bereichen, die in dieser Studie gemessen wurden, erlangten: Sprache, Kultur, Länder (vor allem in Ägypten und Beijing), wirtschaftliche Ungleichheit und die Unterscheidung zwischen Bedürfnissen und Wünschen. Die positiven Effekte der Arbeit mit *Panwapa* zeigten sich durchgängig bei Jungen und Mädchen, bei Kindern unterschiedlichen Alters und unterschiedlicher ethnischer oder sozioökonomischer Herkunft, wobei unterschiedliche Ausprägungen in den verschiedenen Ländern zutage traten. Dies wollen wir im Folgenden erörtern.

Lernen in verschiedenen Kulturen

In allen 4 Ländern fanden wir mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede bei dem, was Kinder von *Panwapa* lernten – und auch in der Art und Weise, wie sie es lernten. Bei den Kindern wurden, während sie die *Panwapa*-Materialien nutzten, ähn-

liche Kommentare und Reaktionen beobachtet; in allen 4 Ländern wurden signifikante Lerneffekte festgestellt.

Lernen findet nicht im luftleeren Raum statt

Doch zeigen die Daten auch deutlich, dass das Lernen mit Bildungsmedien nicht im luftleeren Raum stattfindet. Kultur, Erfahrungen und Vorwissen spielen ebenfalls eine Rolle. Wie bereits geschildert reagierten die Kinder beim Videoschauen oft am stärksten auf Kinder und Orte, mit denen sie in irgendeiner Weise vertraut waren. Ebenso spielten sie das Online-Versteckspiel oft in einer Fremdsprache, die sie schon etwas kannten. Im Gegenzug waren die Lernerfolge manchmal in solchen Ländern stärker, in denen die Kinder in ihrem Alltag weniger mit bestimmten Themen in Berührung kamen. Das Verständnis von ökonomischer Ungleichheit verbesserte sich z. B. bei Kindern in den USA am stärksten, was eventuell darauf zurückgeführt werden kann, dass die USA einen vergleichsweise höheren Lebensstandard haben als andere Länder. Die Fremdsprachenerfolge waren möglicherweise in Ägypten, Mexiko und China besonders groß, weil 18 % der Kinder in den USA, ihren eigenen Aussagen zufolge, zu Hause bereits verschiedene Sprachen nutzten (gegenüber 7 % der mexikanischen Kinder und 2 % oder weniger in China und Ägypten).

So schienen die Kinder am unmittelbarsten von den *Panwapa*-Materialien zu lernen, wenn ihnen die Themen bekannt waren oder sie an ihr bisheriges Wissen anknüpfen konnten. Gleichzeitig aber profitierten sie manchmal am meisten von Inhalten, denen sie in ihrem alltäglichen Leben nicht begegneten. Mit Blick auf zukünftige internationale Projekte zeigen diese Daten, dass Kindern durch vertraute Situationen und Umgebungen ein effektiver Einstieg in das Thema ermöglicht wird und dass

sie als Brücke dienen, um sie mit vielfältigen, unbekanntem Kulturen der Welt vertraut zu machen.

Die Rolle der Erwachsenen

Da Eltern, LehrerInnen und andere Erwachsene oft als »Gatekeeper« für Bildungsmedien fungieren, müssen wir auch kulturelle Einflüsse in der Wahrnehmung der Erwachsenen und ihrer Nutzung von *Panwapa* bedenken. In allen 4 Ländern lobten Erwachsene *Panwapa* wegen seiner Attraktivität für Kinder, wegen seines erzieherischen Werts und seiner guten Einsatzmöglichkeit als Lehrmittel.

Über diese allgemeinen Gemeinsamkeiten hinaus fanden wir jedoch auch Hinweise auf kulturelle Unterschiede, die den Erwachsenen den Einsatz von *Panwapa* entweder erleichterten oder erschwerten. Einerseits schätzten es z. B. einige Eltern und LehrerInnen an einer US-amerikanischen Schule in kirchlicher Trägerschaft, in der alle SchülerInnen den gleichen religiösen Hintergrund haben, dass *Panwapa* ihren Kindern fremde Kulturen näherbrachte: »Es ist wirklich wichtig, besonders wenn man keinen regelmäßigen Kontakt zu Menschen hat, die anders sind. Dies ist ein wirklich gutes Alter, um zu verstehen, dass es auf der Welt ganz unterschiedliche Menschen gibt und dass wir alle von Gott erschaffen wurden.«

Andererseits können die Vorbehalte der Erwachsenen gegenüber Medien oder anderen ethnischen Gruppen Projekte wie *Panwapa* behindern. In China werden im Vorschulunterricht lieber traditionelle Lehrmittel anstelle von Computern eingesetzt (z. B. Gardner 1988; Wong 2008). Dort ziehen manche Eltern und LehrerInnen die Printmaterialien von *Panwapa* den Online-Aktivitäten vor: »Es ist besser, Dinge mit Papier zu machen, damit sich die motorischen Fähigkeiten der Kinder verbessern können. Papier ist besser für die Augen [im Gegensatz zum Bildschirm]. Außerdem kann man Dinge aus Papier über-

all verwenden.« Tatsächlich stellte unser chinesisches Forschungsteam bei der Suche nach TeilnehmerInnen für diese Studie fest, dass viele Vorschulen überhaupt keinen Internetzugang hatten. In Ägypten, den USA und Mexiko dagegen fanden wir nur wenige Hinweise auf eine solche Ablehnung von Computern (obwohl der Zugang besonders in ärmeren Gegenden natürlich nicht leicht ist). Im Hinblick auf die Einstellungen zu ethnischen Gruppen sollte man sich an die Studienergebnisse zur US-amerikanischen Version der *Sesamstraße* erinnern. Vorschulkinder, die Sendungsausschnitte der *Sesamstraße* anschauten, in denen es um die Beziehung zwischen verschiedenen ethnischen Gruppen ging, fanden es gut, dass die Kinder miteinander Spaß hatten. Einige aber vermuteten, dass die Eltern der gezeigten Kinder weniger glücklich darüber waren. Darin spiegelte sich vermutlich ihr Wissen um die Einstellung der eigenen Eltern zu anderen ethnischen Gruppen wider (Truglio u. a. 2001). In unserer Studie fanden es nahezu alle der fast 1.300 Kinder und 100 Erwachsenen unseres Samples positiv, dass *Panwapa* dazu anregt, andere Kulturen wertzuschätzen. Ein ägyptischer Lehrer z. B. sagte: »Die Materialien erwecken im Kind ein Zusammengehörigkeitsgefühl. Sie lehren, dass wir alle ähnlich sind; es gibt keine Unterschiede zwischen Moslems und Christen oder zwischen Ägyptern und sonst jemandem.«

Einem Kind schienen die gezeigte Vielfalt und das Miteinander in *Panwapa* nicht zu gefallen. Das ägyptische Kind weinte bei einer Filmpassage, in der israelische und palästinensische Kinder zusammenarbeiteten, um eine Uhr für ihre Stadt zu gestalten. Da alle anderen ägyptischen Kinder diese Passage gut fanden, war das Forschungsteam von dieser Reaktion überrascht – bis es die Mutter des Kindes befragte, die sich energisch gegen die Passage über Israel äußerte: »... Wir

haben unseren Kindern beigebracht, dass wir die Israelis nicht mögen; sie töten und hassen uns. Das ist die Wahrheit, aber die Medien versuchen, uns zu täuschen ... Wir sind nicht eine Welt ...« Obwohl wir betonen müssen, dass diese Reaktion nur von einem Kind und einem Elternteil kam, unterstreicht sie die Tatsache, dass Bildungsmedien nicht der einzige Einfluss im Leben eines Kindes sind, viel stärker prägen Familie und Gesellschaft. Das Beispiel macht deutlich, dass Projekte, die Toleranz und gegenseitigen Respekt fördern wollen, dringend notwendig sind. Doch wenn wir Erwartungen formulieren und Standards setzen, um ihren Erfolg zu messen, müssen diese angemessen sein und den soziopolitischen Kontext, in dem die Materialien verwendet werden, berücksichtigen.

Angesichts dieser Herausforderungen ist es umso beeindruckender, dass die Nutzung von *Panwapa* beträchtlich dazu beiträgt, den Kindern Aspekte von »global citizenship« zu vermitteln. Die Ergebnisse zeigen, dass der Gewinn, den Bildungsmedien bringen, über Länder und Kulturen hinweg wirken kann. Jedoch müssen wir auch sehen, dass solche Medien nur ein Einfluss unter vielen im Leben eines Kindes sind. Um wirklich zu verstehen, wie Kinder mit Medien lernen – und wie man effektive Bildungsmedien gestaltet –, müssen wir ihren Einfluss im Kontext aller anderen Einflüsse betrachten. ■

ANMERKUNG

Diese Forschungsarbeit (einschließlich der Erstellung von Panwapa) wurde mit Mitteln der Merrill Lynch Foundation und von Boeing Global Corporate Citizenship gefördert. Aufgrund der Größe der Studie bestand das Forschungsteam aus mehr als 100 ForscherInnen. Das sind zu viele, um sie alle aufzulisten, dennoch danken wir ihnen ganz herzlich für ihre großartige Arbeit. Außerdem danken wir Charlotte Cole, June Lee, Lewis Bernstein, Brett Pierce, Christine Capota, Eóin Cunningham und Louise Peneguy vom Sesame Workshop, den MitarbeiterInnen, LehrerInnen und SchülerInnen der teilnehmenden Schulen und Vorschulen und dem gesamten Panwapa-Produktionsteam, ohne das es Panwapa nicht gäbe.

LITERATUR

Cole, Charlotte F.: *With a bright enough hue: Panwapa's global online effort to build a passport to peace for young children living in a conflict-ridden world.* In: *Journal of Children and Media*, 2/2008/3, S. 300-304.

Fisch, Shalom M.: *Children's learning from educational television: Sesame Street and beyond.* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates 2004.

Gardner, Howard: *Learning Chinese-style.* In: *Psychology Today*, 23/1989/12, S. 54-56.

Truglio, Rosemarie T.; Lovelace, Valeria O.; Seguí, Ivelisse; Scheiner, Susan: *The varied role of formative research: Case studies from 30 years.* In: Fisch, Shalom M.; Truglio, Rosemarie T. (Hrsg.): »G« is for »growing«: *Thirty years of research on children and Sesame Street.* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum 2001, S. 61-79.

Wong, Margaret N. C.: *How preschool children learn in Hong Kong and Canada: A crosscultural study.* In: *Early Years*, 28/2008/2, S. 115-133.

DIE AUTORINNEN

Shalom Fisch ist Präsident von MediaKidz Research & Consulting und früherer Vice President Programmforschung von Sesame Workshop, USA.

Hsueh Yeh ist Associate Professor im Rahmen des Counseling, Educational Psychology, and Research Program an der University of Memphis, USA.

Zhou Zongkui ist Dekan der School of Psychology an der Central China Normal University, China.

Chi Jin arbeitet an der China Women's University, China.

Maissa Hamed arbeitet als Bildungs- und Forschungsberaterin in New York City, USA.

Zeinab Khadr ist Associate Professor an der Faculty of Economics and Political Science der American University in Kairo, Ägypten.

Gabriela Martínez Noriega und Adriana Hinojosa Céspedes führen in Mexico City, Mexiko, mit Gemark Forschungsarbeiten durch.

Allison Druin ist Leiterin des Human-Computer Interaction Lab und Associate Professor, iSchool, an der University of Maryland, USA.

Mona Leigh Guha hat kürzlich von der University of Maryland, USA, den Dokortitel verliehen bekommen.