

**Praxis Kunst- und Kulturvermittlung-
Im Spannungsfeld zwischen Bildungskonzepten
und Medienangeboten**

Mag. Dr. Gruber Marion
Institut für Erziehungswissenschaften
SS 2008

E-Learning in der Kunst- und Kulturvermittlung:
Neu, Innovativ, Hilfreich?
Betrachtung zweier E-Learning-Angebote - *Online Quiz „Fragen zu
Paul Klee“* und *Sansanvis Park*

05. Dezember 2008

Verena Fröwis

Matr.Nr. 0618576

Vorwort

Ich studiere seit März 2007 Kunstgeschichte und Pädagogik an der Universität in Innsbruck. Des Öfteren wurde ich gefragt, was ich mit diesen beiden Studienrichtungen später einmal machen möchte. Ich muss zugeben, dass ich bisher nie wirklich eine zufriedenstellende Antwort gefunden habe. Allerdings habe ich in dieser Lehrveranstaltung „Praxis Kunst- und Kulturvermittlung- im Spannungsfeld zwischen Bildungskonzepten und Medienangeboten“ mein Interesse für die Kunst- und Kulturvermittlung in Museen entdeckt. Ich denke, dass sich hier das Wissen über Kunst mit der Erkenntnis über einsetzbare Methoden Wissen richtig zu vermitteln, gut vereinen lassen. Besonders liegt mein Interesse darin, Wissen an Kinder und Jugendliche weiterzugeben und in einer Form zu präsentieren, dass Interaktion und Kreativität gefördert werden. Daher habe ich mich auch ganz gezielt für zwei Lernangebote entschieden, die diese Zielgruppe ansprechen. Ich persönlich sehe beide Lernangebote im Grunde als gutes Beispiel für ein zufriedenstellendes E-Learning Angebot, aber sicherlich auch ausbaufähig. Näheres möchte ich allerdings in den folgenden Einzelfallanalysen erläutern. Die Evaluationskriterien wurden in der Lehrveranstaltung gemeinsam in der Gruppe in Form eines Evaluationsplans erstellt. Unter Evaluation kann „eine umfassende Bewertung von erhobenen Daten“ (Ehlers 2004, S.102) verstanden werden.

Begriffsdefinitionen

Bevor ich mich der Ausführung meiner Einzelfallanalysen widme, möchte ich im Vorfeld noch die Begriffe „E-Learning“ und „Kunst- und Kulturvermittlung“ erläutern.

Der in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts geprägte Begriff „Museumspädagogik“ wurde in Österreich mit der Gründung des „Verbandes für KulturvermittlerInnen“ von den Begriffen der „Kunst- und Kulturvermittlung“ ersetzt. „Museumspädagogik“ kann somit im Zusammenhang mit dem ursprünglichen Aktivitätsbereich verwendet werden. Kunst- und Kulturvermittlung zielt darauf ab, Informationen auf spielerische-kreative, also freiwillige Art aufzunehmen und setzt eine aktive, selbständige Teilnahme voraus. (Vgl. Daniaux 2005, S.13)

Laut *Goebel* ist „Kunstvermittlung ein Bereich der Kulturvermittlung und mit dieser Teil der kulturellen Bildung.“ (Goebel 1994, S.7) Es handelt sich um die Vermittlung aller Art

von Kunst. Primär von jener, die optisch wahrnehmbar ist (Malerei, Bildhauerei, Architektur, etc.). Allerdings ist auf Grund der „Definitionsvielfalt des Kunstbegriffs“ auch ein ebenso großer Unterschied in der Auffassung der Vermittlungsarbeit vorzufinden. (Vgl. Goebel 1994, S.8)

Vermittlung im Kunst- und Kulturbereich umfasst somit eine große Tätigkeit. Wir haben uns bezüglich dieser Lehrveranstaltung mit der Kunst- und Kulturvermittlung anhand von modernen, technischen Medien auseinandergesetzt. Konkret mit den E-Learning Angeboten, die im Internet zu finden sind.

Das Einsetzen von aktuellen Medien, wie z.B. dem Internet und somit dem E-Learning, ist nicht als „Opposition zur historischen Kunst“ zu sehen. „Denn Kunst ist ein Teil der menschlichen Kultur zu allen Zeiten auch Medium der visuellen Kommunikation.“ (Goebel 1994, S.7)

E-Learning ist ein Terminus, der sich inzwischen in unseren Sprachgebrauch etabliert hat. Ein Begriff, der nahezu jedem geläufig ist. Doch was ist E-Learning genau?

„E-Learning kann begriffen werden als Lernen, das mit Informations- und Kommunikationstechnologien unterstützt bzw. ermöglicht wird. Wichtig ist, dass diese Technologien mit dem Lernprozess selbst unmittelbar verbunden sind und nicht nur rudimentäre Hilfsmittel darstellen.“ (Seufert, Back und Häusler 2001, S.13)

E-Learning - elektronisch unterstütztes Lernen - kann von Personen, Gruppen und ebenso von Organisationen verwendet werden. Die Lerneinheiten können entweder wie in einem Buch wiedergegeben werden oder aber über Interaktion vermittelt werden. (Vgl. Seufert, Back und Häusler 2001, S.13)

Vorteile des E-Learning bestehen in der räumlichen und zeitlichen Flexibilität des Lernens. Genauso positiv ist „die Zeitersparnis, die Selbstbestimmung des Lerntempos, sowie die Anonymisierung des Lernprozesses“ (Ehlers 2004, S.81) zu bewerten.

Online Quiz „Fragen zu Paul Klee“

Allgemeine und technische Hinweise zum Lernangebot

Die Einzelfallanalyse bezieht sich auf das Online Quiz „Fragen zu Paul Klee“, das auf der Homepage des Kindermuseums *creaviva* angeboten wird.¹

Das Kindermuseum *creaviva* ist Bestandteil des *Zentrum Paul Klee* in Bern, verfügt aber über ein eigenständiges Profil. Es versteht sich als Kompetenzzentrum für interaktive Kunstvermittlung. Das Kindermuseum wurde am 20. Juni 2005 eröffnet, das Lernangebot laut Entwickler allerdings schon 2004 erstellt. Das Kindermuseum *creaviva* wirkt im Gegensatz zum *Zentrum Paul Klee* vor allem regional; die Marke „Kindermuseum *creaviva*“ strahlt zusätzlich national und international aus.

LerNetz hat das elektronische Lernangebot «Fragen an Paul Klee» entwickelt. Genau genommen der Mitarbeiter des Unternehmens *LerNetz*, *Beat Habegger*, hat an diesem Projekt gearbeitet. Er ist ausgebildeter Multimediaautor und kann durch seine Tätigkeit als Primarschullehrer Erfahrungen aus der Praxis im Bereich der Kunstvermittlung einbringen. Das Angebot ist dementsprechend didaktisch und methodisch gut durchdacht.

Der Zugang zum Lernangebot ist offen und kann von jedem genutzt werden. Prinzipiell können so viele an diesem Lernangebot teilnehmen, wie möchten, allerdings ist es an eine Person gerichtet. Es besteht keine ethische Bedenklichkeit, da wirklich alle Leute angesprochen werden. Im Grunde wird nur ein Lautsprecher als technische Anforderung vorausgesetzt.

Die Gesamtverantwortung des Angebots (Konzept und Redaktion) übernimmt das *Zentrum Paul Klee*², Bern (CH). Speziell anzuführen wären hier: *Claudia Kaufmann* und *Anne Knobel*. Für die Website (Gestaltung und technische Realisation) zeichnet sich die Firma „*New Impact AG*“³, Bern (CH) verantwortlich.

¹ URL:<http://creaviva.lernfrage.ch/frooodle/creaviva/100001-anonym-de-new-go>

² www.zpk.org

³³ www.newimpact.com

Gestaltung und Handhabung des Lernangebots

Das Lernangebot wird nur in deutscher Sprache präsentiert. Es können zwar für die Homepage neben Deutsch noch Englisch und Französisch als weitere Sprachen ausgewählt werden, aber für das Lernangebot selbst, kann man nur Deutsch als Sprache wählen.

Laut dem *Zentrum Paul Klee* sollen Kinder, Jugendliche und alle, die das Kind im Herzen bewahrt haben mit dem Angebot angesprochen werden.

Somit spricht es ebenfalls Erwachsene und Personenkreise unterschiedlicher Herkunft an.

Laut den Entwicklern des Lernangebots, *LerNetz*, wird die „Mittelstufe“ als Zielgruppe gesehen.

Die Umsetzung in Hinblick auf die Zielgruppenorientierung ist im Grunde gut gelungen.

Es ist klar ersichtlich, dass Kinder angesprochen werden. Zu sehen ist dies an der Anrede mit „du“, die leicht verständliche Beschreibung und die bunten Farben.

Allerdings ist zu bemängeln, dass trotz der leichten Beschreibung zu den einzelnen Aufgaben und Bildern, die Größe der Schrift doch sehr klein gehalten wurde und für Kinder sicherlich nicht sehr einfach zu lesen ist. Des Weiteren ist zu kritisieren, dass es keine Audiobeschreibung gibt, wie man vorzugehen hat, um das Quiz zu bewältigen.

Das Design ist sehr ansprechend und schön gestaltet. Es ist auch sehr einfach und übersichtlich gegliedert, so dass auch Kinder keine Probleme haben sollten, sich Recht zu finden. Dadurch, dass das Quiz linear aufgebaut ist, sollte es auch nicht passieren, dass man den Überblick verliert.

Anhand der rechts unten abgebildeten Pfeile kann man sich von Seite zu Seite vorarbeiten. Der Aufbau der Seite ist einheitlich gestaltet und klar strukturiert. Das Design ändert sich bei den einzelnen Seiten nicht. Am rechten oberen Rand steht das Logo des *Zentrums Paul Klee*, Kindermuseum *creaviva* und auf der linken oberen Ecke befindet sich in violetter Schrift „Fragen zu Paul Klee“. Am unteren Bildrand ist eine orange Wellenfläche, die an die Architektur der Institution erinnert, abgebildet. Ebenfalls ist es so, dass auf jeder Seite links ein Text steht und rechts ein Bild abgebildet ist. Auf manchen Seiten sind zusätzliche Audiodateien vorhanden.

Befindet man sich auf der Seite des Kindermuseums *creaviva*, und klickt auf der linken Seite in der aufgelisteten Tabelle auf den Button „Online Quiz“, kann man zwischen zwei Lernangeboten auswählen. Durch den rechts angegebenen Text, sollen die Benutzer eingeladen werden, das Online Quiz auszuprobieren. „Möchtest Du herausfinden, wieviel du bereits über Paul Klee, sein Leben und sein Werk weisst? Dann klick auf das *creaviva*-

Logo links- und los gehts. Viel Vergnügen!“ (Zentrum Paul Klee 2008). Klickt man dann auf das genannte Logo, werden die Benutzer nochmals speziell angesprochen und es wird Auskunft gegeben, was bei diesem Quiz gemacht werden kann. Leider allerdings nicht in einer Audioversion, sondern nur anhand eines links stehenden Textes. „Hast du Lust, ein Bild mit Tönen und Geräuschen zu beschreiben? Möchtest du ein Kunstwerk neu anordnen und das Resultat mit anderen vergleichen? Möchtest du Spannendes aus dem Leben des Künstlers Paul Klee erfahren?

Dies alles und noch einiges mehr bietet dir unser abwechslungsreiches Paul Klee-Quiz. Klicke auf "Weiter" und tauche ab in eine spannende und aufregende Bilderwelt. Wir wünschen dir viel Vergnügen.“ (Zentrum Paul Klee 2008)

Wenn man Hilfe benötigt, weil man mit der Handhabung nicht zu Recht kommt, oder technische Probleme hat, gibt es keine speziell angeführte Hilfestellung. Man findet lediglich auf der Seite des Kindermuseums ganz unten, bzw. bei „Impressum“ E-Mail Adresse der Verantwortlichen und eine Telefonnummer des Museums. Man kann allerdings rechts oben auf der Homepage, bei „Kontakt“ seine Meinung kund tun.

Was die Funktionalität des Lernangebots angeht, gibt es nichts zu bemängeln. Die Pfeile, anhand deren man sich von Seite zu Seite „durchklicken“ kann, sind sehr übersichtlich und groß genug angebracht und auch die Audiodateien, auf die verwiesen werden, sind gut zu erkennen. Die Buttons funktionieren beim ersten „Klick“ und die Schnelligkeit der ausführenden Prozesse ist sehr zufriedenstellend. Es ist nichts Negatives aufgefallen.

In Form eines Fragebogens erhalten die Benutzer Einblick in das Leben und Werk des Künstlers Paul Klee und sollen dadurch angeregt werden das Museum zu besuchen und sie dafür einzustimmen. Im interaktiven Fragebogen können sie ihr Vorwissen prüfen, ihre Meinung kundtun oder eigene Bildinterpretationen anstellen. In einer Auswertung werden die Angaben jedes Umfrageteilnehmers mit den Angaben der anderen Teilnehmer verglichen und in Relation gebracht.

Ich denke, dass das Lernangebot ganz gut gelungen ist, wenn man es als Einstimmung für den Museumsbesuch nutzt. Die Informationen über den Künstler Paul Klee sind nicht sehr vielfältig, sollen aber dazu anregen, mehr über den Künstler erfahren zu wollen.

Als Erarbeitungszeit werden 20 Minuten angegeben.

Inhalte und Themen des Lernangebots

Wer sich für die Inhalte verantwortlich zeigt und wer für die laufende Betreuung zuständig ist, ist nicht ganz ersichtlich.

Die Information scheint qualitativ sehr hoch und die Inhalte seriös. Grund dafür ist das seriöse Erscheinungsbild des Museums. Das *Zentrum Paul Klee* hat mit seinen 4000 Gemälden, Aquarelle und Zeichnungen sowie Archivalien und biografische Materialien die größte Sammlung eines einzigen Künstlers von Weltformat.

Auf zusätzliche Literatur, sowie auf weiterführende Links wird nicht vermerkt. Mit Ausnahme auf den Link der Homepage „*LerNetz*“, das für die Entwicklung des Lernangebots zuständig ist.

Das Kindermuseum *creaviva* ist weltweit das einzige Kindermuseum, das sich ausschließlich dem Werk eines einzelnen Künstlers widmet. Somit ist der Inhalt des Onlinequiz nur auf die Werke und das Leben von Paul Klee beschränkt.

Bei dem Quiz geht es nicht allein um den Erwerb von Wissen, sondern auch darum, die Phantasie der Kinder anzuregen, ihre Kreativität zu fördern und ihre Talente zu entdecken. Wahrnehmung und Geschicklichkeit sind ebenso gefragt.

E-Learning- Methode und Didaktik des Lernangebots

Um das Quiz zu bewältigen, wird kein Wissen vorausgesetzt. Oft geht es nämlich ausschließlich um die eigene Meinung und um ein Vergleichen mit Meinungen von anderen Benutzern. Es gibt bei den meisten Fragen kein Richtig oder Falsch.

Der Lernprozess erfolgt spielerisch. Die Auseinandersetzung mit der Kunst und Kultur erfolgt bei diesem Lernangebot durch Partizipation und Interaktion.

Der Spaßfaktor beim Durchführen des Onlinequiz überwiegt sicherlich dem Informationsgewinn. Das Onlinequiz soll mehr anregend wirken, um das Kindermuseum selbst zu besuchen und dadurch mehr zu erfahren. Besonders der Text, auf der letzte Seite des Quiz zu finden, übermittelt dies sehr gut: „Wie toll die Bilder von Paul Klee in Wirklichkeit aussehen, kannst du im neuen Zentrum Paul Klee in Bern erleben. Im Atelier des Kindermuseums *creaviva* kannst du zudem selber zum Pinsel oder Stift greifen und deine eigenen Kunstwerke gestalten. Mehr zum Kindermuseum *creaviva* erfährst du unter dieser Adresse: www.zpk.org“. (Zentrum Paul Klee 2008)

Allgemein kann man bei diesem Lernangebot von einer „Nicht-Formalen Bildung“ sprechen. Nicht-formales Lernen findet nicht in Bildungseinrichtungen statt und führt nicht zu einer Zertifizierung. Es erfolgt freiwillig und selbstorganisiert und ist vom Lernenden gesehen zielorientiert.

Bei Betrachtung der verschiedenen Lernwegmodelle, ist festzustellen, dass es sich bei dem Lernangebot von *creaviva* um eine lineare Darbietung handelt. Hierbei werden die Lerninhalte so präsentiert, dass dem Lernenden eine Steuerung der Auswahl nicht möglich ist. Das Programm des Lernangebots ist hier anhand einer genau vorgegebenen Ablauflinie aufgebaut.

Nachhaltigkeit

Mit „Nachhaltigkeit“ ist die Effektivität des Lernangebotes in Hinblick auf den Lernerfolg und die Nutzbarkeit des Erlernten zu verstehen.

Für E-Learning in der Kunst- und Kulturvermittlung ergeben sich verschiedene Kriterien, die ein Online-Lernangebot zur Beurteilung der Qualität leisten muss. E-Learning ist dazu da, sich eigenständig mit dem Thema auseinander zu setzen, wobei das Angebot zielgruppengerecht aufgearbeitet sein sollte. Die Sprache sollte verständlich sein und das Layout in einer ansprechenden und übersichtlichen Form präsentiert werden. Eine gute Navigation mit einer klaren Linie ist erforderlich um das Wissen in einer leicht überschaubaren Art darzubieten. Es sollte den Lernenden nicht überfordern. Dennoch sollte es abwechslungsreich und ausgewogen präsentiert werden. Dazu dienen verschiedene Medien wie Text, Bild, Video, Audiodateien etc. Um das Wissen abzufragen, werden verschiedene Methoden eingesetzt: kreative Lösungsmöglichkeiten, offene Antwortmöglichkeiten, oder Richtig-oder-Falsch antworten. (Vgl. Gruber 2006, S.219) Das hier evaluierte Angebot erfüllt größtenteils diese Kriterien und kann somit als effektives E-Learning Angebot angesehen werden. Durch kreatives Handeln und Eigeninitiative erlangt der Lernende einen Erkenntniszuwachs.

Dieser Erkenntniszuwachs ist jedoch aufgrund des einzelnen Quizes beschränkt.

Wünschenswert wäre in jenem Fall ein Ausbau des schon bestehenden Angebots. Dies könnte zum Beispiel durch ein Angebot mehrerer verschiedener Quizes mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten erfolgen.

Vielleicht ist es aber auch genau dieses Zurückhalten von Informationsüberflutung, das es braucht um einen Museumsbesuch reizvoll zu machen. Für mich persönlich war es auf alle Fälle ein Grund, das Museum genauer unter die Lupe zu nehmen. Schon allein auf Grund der „netten Einladung“, mit der man am Schluss des Quizes gelockt wird.

Lernangebot des jüdischen Museum in Berlin: *Sansanvis Park*

Allgemeine und technische Hinweise zum Lernangebot

Die Einzelfallanalyse bezieht sich auf das Lernangebot *Sansanvis Park*- „Mit Ilana das Museum besuchen“⁴. Der Benutzer kann gemeinsam mit *Ilana* und *Heinz* Einblicke in den *Sansanvis- Park* und die Attraktionen gewinnen. Es ist ein Auszug des Lernangebotes, das im jüdischen Museum in Berlin im Learningcenter passend zur Dauerausstellung angeboten wird. Vor Ort kann der Benutzer zwischen mehreren Begleitpersonen, die ihn durchs Programm führen sollen auswählen und den gesamten Park erleben und erforschen.

Als Produktverantwortliche gilt *Dr. Jutta Strauss*, Leiterin Abteilung Medien. Für die Programmierung Zuständig ist *Michael Butschkau* und für die Illustration wird *Gesine Grotrian- Steinweg* erwähnt. Konzeptionelle Kooperation mit dem *Joods Historisch Museum* in Amsterdam.

Der Zugang ist für jeden offen und erfordert keinen Login. Das Lernangebot richtet sich an einen Teilnehmer, allerdings können auch mehrere am Angebot teilnehmen.

Für jede der Anwendungen ist ein Flash-Plugin erforderlich, das durch einen Verweis auf der Homepage heruntergeladen werden kann. Des Weiteren ist ein Lautsprecher erforderlich.

⁴URL: <http://www.juedisches-museum-berlin.de/site/DE/04-Schule-und-Museum/07-Spielen-und-Lernen-online/spielauswahl.php>

Gestaltung und Handhabung des Lernangebots

Präsentiert wird das Lernangebot in deutscher Sprache. Auf der Homepage des jüdischen Museums kann zwischen Deutsch und Englisch gewählt werden, allerdings bezieht sich dies nicht auf das Angebot.

Als Zielgruppe werden Kinder im Alter zwischen 6 und 10 Jahren gesehen. Für die Grundschul Kinder bietet die multimedial dezent gestaltete Software elementare und exemplarische Einblicke in das jüdische Leben. Alle Erklärungen sind dabei für die Zielgruppe gut verständlich und passend. Die Ansagen von *Ilana* und *Heinz*, einem älteren jüdischen Mann, sind kurz und prägnant und beschreiben genau, was zu tun ist. Auf Grund dessen, dass kein Text vorhanden ist, sondern alles über die Stimmen erklärt wird, ist es für Kinder, die noch nicht bzw. noch nicht gut lesen können, sehr einladend.

Ebenso ist die Gestaltung des Lernangebots für die Zielgruppe sehr passend. Es ist farblich alles sehr schön gestaltet und gut aufeinander abgestimmt. Der Aufbau ist sehr übersichtlich.

Wenn man das Programm startet, wird man als Benutzer von *Ilana* und *Heinz* nicht direkt angesprochen, sondern die zwei Figuren begrüßen sich gegenseitig und führen so in das Lernprogramm ein. *Ilana* und *Heinz* befinden sich nun bei einem Wegweiser, der mit drei Richtungspfeilen „Garten des Exils“, „Eingang“ und „Turm“ ausgestattet ist. *Heinz* erklärt kurz, wo man nun überall hin gehen kann und lädt so zu einem virtuellen Rundgang ein. Man kann nun selbst eine Richtung auswählen, in die man gehen möchte. Klickt man keine von drei Wegweisungspfeilen an, wird man von *Sansanvis*, einer Figur aus der jüdischen Mystik, darauf hingewiesen, dass man sich etwas auswählen sollte.

Klickt man auf „Garten des Exils“ oder auf „Turm“, erklärt *Heinz* in kurzer Form, was man sich darunter vorzustellen hat. Allerdings ist das Lernprogramm hier für den Benutzer aus dem Internet nur beschränkt nutzbar. Ausführlicher wird es sicherlich vor Ort in Berlin erläutert.

Klickt man auf den Pfeil „Eingang“ gelangt man zum Ausstellungsraum. Dort befindet sich eine weitere Figur. Eine Frau, die den Ausstellungsraum betreut. Die Symbole, die sich im Ausstellungsraum befinden, kann man nun anklicken und sie werden dann von der Frau genauer erklärt.

Wenn man allerdings auf die „jüdischen Karten für Neujahrswünsche“ klickt, wird nicht nur etwas dazu erklärt, sondern man kann zusätzlich ein kleines Fehlersuchspiel machen.

Auch hier wird immer alles sehr genau erklärt und sollte für Kinder nicht schwierig zu bewältigen sein.

Den Ausstellungsraum kann man wieder mit einem Klick auf das Schild „Ausgang“ verlassen.

Zusätzlich kann man noch ein Fotoalbum, das von *Heinz* gezeigt wird anschauen. Die Fotos, die sich in dem Album befinden können anhand von einem Puzzle zusammengesetzt werden. Setzt man sie richtig zusammen, wird das von einem „Juhu“-Ruf von *Sansanvis* bestätigt und *Heinz* tritt an die Seite um etwas zum Foto zu erklären. Man kann das Puzzle in 3 verschiedenen Schwierigkeitsstufen bewältigen. Möchte man allerdings kein Puzzle machen, kann man die Bilder anhand des groß angebrachten Pfeils einfach nur durchklicken. Sie sind dann allerdings von der Farbtintensität nicht so stark, wie die gepuzzelten Bilder.

Um wieder zurück an den Anfang, den Wegweiser mit den 3 Pfeilen zu kommen, klickt man auf „Ausgang“.

Das Lernangebot ist somit nicht Linear aufgebaut, aber dennoch ist es sehr übersichtlich. Es sollte für die Kinder kein Problem sein, die Orientierung zu behalten und sich zurechtzufinden.

Klickt man einmal nichts an, wird man von *Sansanvis* darauf hingewiesen etwas zu tun. Die Schilder, die von einem Raum in den nächsten führen und wieder hinaus führen, sind gut und übersichtlich angebracht.

Startet man ein Programm, wie z.B. das Anschauen des Fotoalbums, wird der Vorgang ziemlich schnell ausgeführt. Muss man einige Sekunden warten, tritt *Sansanvis* vor und zeigt die Dauer der Wartezeit an.

Als Hilfestellung während dem Spiel dient *Sansanvis*. Hat man technische Probleme, kann man auf der Homepage unter Impressum, „Webmaster“ webmaster@jmberlin.de, um Hilfe ansuchen. Bei Anregungen, Bemerkungen und Fragen die angeführte Person unter „Kontakt“ beim Impressum kontaktieren: d.tesche@jmberlin.de.

Inhalte und Themen des Lernangebots

Das Lernangebot ist sehr behutsam und einfühlsam aufgebaut. Ethische Unbedenklichkeit ist gegeben. Das Angebot beschäftigt sich u.a. mit der Judenverfolgung im 2. Weltkrieg.

Thema sind die religiösen und historischen Gegebenheiten zu dieser Zeit. Diskriminierung gegenüber anderen Personengruppen kann damit ausgeschlossen werden.

Beim Lernangebot selbst wird auf keine weiteren Links oder auf Literatur hingewiesen.

Allerdings findet man auf der Homepage Hinweise auf Literatur, die sich für Schulklassen eignet, die sich auf einen Museumsbesuch vorbereiten wollen, oder in der Schule vertiefen wollen.

Das Angebot wirkt sehr seriös und die Informationsqualität scheint sehr hoch. Vor zwei Jahren wurde dem multimedialen Lernspiel *Sansanvis Park* der *digita 2006* zuerkannt. Auf Grund dessen, dass das *Jüdische Museum Berlin* durch den Beauftragten der Bundesregierung für Angelegenheiten der Kultur und der Medien gefördert wird, wird die Seriosität der Seite noch mehr gesteigert.

Mit Hilfe von *Sansanvis*, werden Alltag und Rituale des modernen Judentums spielerisch vermittelt. Ebenso werden historische Fakten vermittelt und ihre Bedeutung in der heutigen Zeit gezeigt. Die Themen sind durch den historischen sowie gegenwärtigen Bezug sehr vielfältig und spannend.

E-Learning- Methode und Didaktik des Lernangebots

Das Computerspiel *Sansanvis Park* ist ein Lernspiel, das sich an Grundschulkindern ab 6 Jahren richtet, die vom jüdischen Leben wenig oder gar nichts wissen. Vorwissen wird somit nicht vorausgesetzt.

Die Kinder können auf spielerische Weise und mit einem hohen Spaßfaktor an einige Informationen gelangen und sich ein Wissen über das behandelte Thema aneignen. Da dieses online Lernangebot allerdings nur ein Ausschnitt des Lernangebots, das im jüdischen Museum in Berlin angeboten wird darstellt, ist der Informationsgewinn beschränkt. Man wird somit nicht mit Informationen überflutet, was bei Kindern allerdings sicherlich kein Nachteil ist. Die Erklärungen zu den einzelnen Symbolen, Objekten, usw. sind jeweils sehr kurz in einigen Sätzen zusammengefasst. Die Sprache ist allerdings sehr einfach und die Erzählweise ist sehr spannend für Kinder. Auch der Dialog zwischen *Heinz* und *Ilana* trägt dazu bei, dass die Aufmerksamkeit bestehen bleibt und man nicht abschweift.

Der Benutzer wird angeregt selbst ins Museum zu gehen und so noch mehr über das Judentum zu erfahren.

Wie das oben evaluierte Angebot von *creaviva*, kann auch das Lernangebot vom *Jüdischen Museum Berlin* in die Kategorie der „Nicht-Formalen Bildung“ eingeordnet werden. Auch hier erfolgt der Erkenntniszuwachs freiwillig und selbstorganisiert. Das Lernangebot ist systematisch aufgebaut nicht institutionalisiert, es gibt kein Zertifikat.

Bei der Form des Lernens handelt es sich hierbei um ein „vernetztes Lernen“. Es gibt hier nicht nur eine vorgegebene Ablaufflinie, wie beim linearen Lernen, sondern mehrere Ablaufflinien, zwischen denen der Lernende auswählen kann. Der Benutzer kann sich im *Sansanvis Park* zwischen verschiedenen „Räumen“ bewegen und unterschiedliche Angebote auswählen. In welcher Reihenfolge das Ganze erfolgen sollte in was alles gemacht werden soll, kann jeder selbst bestimmen.

Nachhaltigkeit

Bezüglich der Effektivität ist zu erwähnen, dass das Lernangebot nur in sehr beschränkter Form angeboten wird und daher der Wissenszuwachs nur in geringem Maße erfolgt.

Allerdings erfüllt es das Kriterium der Effektivität, das ein E-Learning Angebot haben sollte, um als qualitativ hochwertig angesehen zu werden. Wichtig ist es, dass das E-Learning Angebot durchdacht und sinnvoll aufbereitet wurde. Der Inhalt sollte sinnvoll gewählt werden, digitalisiert, präsentiert und validiert sein, um eine gute Nutzung des Angebots sicherzustellen. (Vgl. Gruber 2006, S.224)

Wie schon im obigen Beispiel erwähnt, könnte genau dieser Mangel an Informationen der Auslöser für Gewecktes Interesse am Museumsbesuch bedeuten. Man will möglicherweise auf diese Art und Weise die Leute motivieren, mehr erfahren und entdecken zu wollen.

Schlusswort

Wie ich schon im Vorwort betont habe, sehen die Anbieter der beiden von mir evaluierten E-Learning Angebote, Kinder und Jugendliche als ihre Zielgruppe. Ich denke, dass gerade junge Menschen von solchen multimedialen Angeboten stark profitieren. Im Gegensatz zu den Erwachsenen sind sie oft noch viel neugieriger, wollen Kunst und Kultur mit Aktion erleben und verstehen. Kinder brauchen meiner Meinung nach Abwechslung, Spaß und Interaktion. Für mich persönlich haben diese zwei von mir evaluierten E-Learning Angebote diese Kriterien zum Großteil auch erfüllt.

Ich muss zugeben, dass Lernen anhand von E-Learning für mich vor dieser Lehrveranstaltung zwar bestand, aber ich habe mich weder wirklich damit auseinandergesetzt, noch habe ich viel davon verstanden. Mit der neuen Erfahrung, die ich sammeln konnte, kann ich nun sagen, dass ich absolut begeistert bin von dieser (neuen) Art zu Lernen. Museen, Archive und viele andere öffentliche Institutionen bieten im Internet (oder auch in ihren Räumlichkeiten) E-Learning Angebote an, die im Allgemeinen für jeden öffentlich zugänglich sind. Ich würde mir wünschen, dass solche Angebote mehr in der Öffentlichkeit präsent werden, dass auf die Vorteile von E-Learning mehr aufmerksam gemacht wird und es als „unterstützende Funktion“ in der Kunst- und Kulturvermittlung gesehen wird.

Literaturverzeichnis

Jüdisches Museum Berlin. Sansanvis Park. Verfügbar unter: <http://www.juedisches-museum-berlin.de/site/DE/04-Schule-und-Museum/07-Spielen-und-Lernen-online/spielauswahl.php> (Stand 2008-06-25)

LerNetz. Verfügbar unter:

<http://www.lernetz.ch/cms/index.php?c0=navigation&navigation=9&c1=detail&id=8>
(Stand 2008-05-20)

Online Quiz „Fragen zu Paul Klee“. Verfügbar unter:

<http://creaviva.lernfrage.ch/froodle/creaviva/100001-anonym-de-new-go> (Stand 2008-06-26)

Daniaux, Daria (2005): *Kunstvermittlung für Kinder an österreichischen Museen.*
Diplomarbeit. Innsbruck.

Ehlers, Ulf- Daniel (2004): *Qualität im E-Learning aus Lernaltersicht.* Grundlagen, Empirie und Modellkonzeption subjektiver Qualität. Band 7 „Bildung und neue Medien“. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Goebel, Renate (1994): *Kunstvermittlung.* Ein Auftrag. Wien: Österreichischer Kunst- und Kulturverlag.

Gruber, Marion Ruth (2006): *E-Learning im Museum und Archiv*. Vermittlung von Kunst und Kultur im Informationszeitalter. Dissertation. Innsbruck.

Seufert, Sabine, Back, Andrea & Häusler, Martin (2001): *E-Learning- Weiterbildung im Internet*. Das „Plato-Cookbook“ für internetbasiertes Lernen. SmartBooks.