

## Puzzle-Arbeitsblatt Medienpädagogik und ICT:

### Seymour Papert: Revolution des Lernens

# A

---

#### Arbeitsauftrag

1. Lesen Sie den nachfolgenden Text (15min)
2. Diskutieren Sie den Text in der Expertinnenrunde: (10min)
  - Was sind die zentralen Aussagen?
  - Was ist Ihre Meinung zu dieser Aussage?
3. Stellen Sie ihren Text in der Austauschrunde vor. (10min)
4. Diskutieren Sie miteinander und vertreten Sie die Position dieses Textes, unabhängig von Ihrer eigenen Meinung (10min)



---

#### Portrait des Autors



**Seymour Papert** (\* 1. März 1928 in Pretoria, Südafrika) ist Mathematiker und mit Marvin Minsky Begründer der Artificial Intelligence Lab am MIT und des MIT Media Lab. Papert befasste sich viel mit dem Thema Kinder und Computer und erfand 1968 die Programmiersprache Logo. Er arbeitete eng zusammen mit dem Kinderpsychologen Jean Piaget an der Universität Genf in der Schweiz. Von 1954 bis 1958 war er an der University of Cambridge in Großbritannien tätig.  
(Quelle: [http://de.wikipedia.org/wiki/Seymour\\_Papert](http://de.wikipedia.org/wiki/Seymour_Papert))

---

#### Aus dem Buch „Revolutionen des Lernens“

Seymour Papert: Revolutionen des Lernens. Kinder, Computer, Schule in einer vernetzten Welt, Heise Verlag 1993 (vergriffen) <http://beat.doebe.li/bibliothek/b00226.html>

Die zeitreisenden Lehrer aus meinem Gleichnis, die in dem modernen Klassenzimmer nichts sahen, was ihnen unbegreiflich vorkam, hätten viele Überraschungen erlebt, wenn sie einfach mit einem oder zwei der Schüler nach Hause gegangen wären. Dort hätten sie nämlich festgestellt, dass sich eine große Zahl mit einem Fleiß und einer Begeisterung, wie sie die Schule nur selten hervorrufen kann, intensiv damit beschäftigt, die Regeln und Strategien von etwas zu erlernen, das auf den ersten Blick weitaus anspruchsvoller als jede Hausaufgabe erschien. Die Schüler würden den Gegenstand als Videospiel und ihre Tätigkeit als Spielen definieren. Zuerst würde die Technologie selbst unseren Besuchern ins Auge fallen, als Lehrer wären sie jedoch nach einiger Zeit auch davon beeindruckt, wie anspruchsvoll die geistige Arbeit ist, die diese Kinder in ihre Beschäftigung hineinstecken, und was für ein hohes Lernniveau hier

vorhanden ist, ein Lernniveau, das weit über dem liegt, das sie einige Stunden vorher in der Schule beobachtet hatten. Die aufgeschlossensten und ehrlichsten unserer zeitreisenden Lehrer würden sehr wahrscheinlich feststellen, dass sie noch nie gesehen hätten, dass soviel auf so kleinem Raum und in so kurzer Zeit gelernt wurde.

Die Schule möchte die Eltern – die offen gestanden nicht recht wissen, wie sie die eindeutig vorhandene Liebe ihrer Kinder zu Videospiele interpretieren sollen – glauben machen, dass die Kinder Videospiele lieben, weil sie einfach sind, und Hausaufgaben hassen, weil sie schwierig sind. In Wirklichkeit ist häufig genau das Gegenteil der Fall. Jeder Erwachsene, der denkt, dass diese Spiele einfach sind, braucht sich nur einmal hinzusetzen und zu versuchen, eines davon zu meistern. Die meisten sind schwierig, mit komplexen Informationen – und ebensolchen Techniken –, die es zu beherrschen gilt, wobei die Beherrschung der Informationen häufig schwieriger und zeitraubender als die der Technik ist.

Falls dieses Argument die Eltern nicht davon überzeugen würde, dass die Spiele nicht ernst zu nehmen sind, würden sie sich sicher von einem zweiten überzeugen lassen: Videospiele sind Spielzeug – elektronisches Spielzeug zwar, aber dennoch Spielzeug – und natürlich lieben Kinder Spielzeug mehr als Hausaufgaben. Per Definition ist Spielen unterhaltend, Hausaufgaben sind es nicht. Einige Eltern übersehen jedoch möglicherweise, dass Videospiele, der erste Fall einer Verwendung der Computertechnologie zur Spielzeugherstellung, für Kinder eine Eintrittskarte in die Welt der Computer sind. Diese Spiele geben Kindern die Möglichkeit, ihre Vorstellungen über das Arbeiten im Rahmen vorgefertigter Regeln und Strukturen auf eine Weise auszuprobieren, wie dies nur bei wenigen anderen Spielen der Fall ist. Damit erweisen Videospiele sich als fähig, Schülern den Umgang mit den Möglichkeiten und Schwierigkeiten eines für sie neuen Systems auf eine Weise beizubringen, um die sie viele Erwachsene beneiden sollten.

Videospiele lehren Kinder, was Computer beginnen Erwachsene zu lehren – dass einige Formen des Lernens schnell, äußerst spannend und lohnend sind. Dass sie auch enorm zeitintensiv sind und neue Denkwege erfordern, ist ein kleiner Preis (und ist vielleicht sogar ein Vorteil) der als Zukunftsinvestition betrachtet werden sollte. Es überrascht keineswegs, dass die Schule jungen Leuten vergleichsweise langsam, langweilig und offen gestanden, weltfremd vorkommt.

Die Einführung des Computers ist nicht die erste Herausforderung von „Bildungswerten“. So begann zum Beispiel John Dewey seinen Feldzug für einen aktiveren und selbst bestimmteren Lernstil in Schulen bereits vor über hundert Jahren, und in diesen dazwischen liegenden Jahren haben sich zahlreiche mehr oder weniger radikale Reformer darum bemüht, die Schule zu verändern. Als Dewey damals seine gewaltige Aufgabe in Angriff nahm, hatte er wenig mehr als eine starke, theoretisch begründete Überzeugung von der Entwicklungsweise von Kindern, denn zu jener Zeit gab es in der Gesellschaft keineswegs eine allgemein starke Bewegung zur Veränderung, der Schule. In Deweys Tagen war die Unzufriedenheit mit dem Bildungswesen sicher nicht so groß wie heute, wo man manchmal eher gewillt scheint, die faktische Zerstörung des staatlichen Schulsystems in Kauf zu nehmen, als die Dinge so wie bisher weiterlaufen zu lassen. Dewey ist nach wie vor für alle ein Held, die eine moderne Sicht des Kindes als einer Person mit dem Recht auf intellektuelle Selbstbestimmung haben, und es kann kaum ein Zweifel daran bestehen, dass ein Kind, dem man mit Respekt und Ermutigung begegnet, sich in jedem Bildungssystem besser entwickelt als eines, das auf Ablehnung und Bestrafung stößt. Deweys Einfluss hat sicherlich einige der schlimmsten Behinderungen für die gesunde Entwicklung des Kindes beseitigt, ist jedoch so verwässert worden, dass er das nächste große Problem kaum anspricht: Verwendet die Schule beim Versuch, Kindern das beizubringen, was Erwachsene von ihnen erwarten, auch die Methode, durch die Menschen am natürlichsten in einer nichtschulischen Umgebung lernen.