

Kurzinformation

Mit der „Online-Erlebniswelt für Kinder“, einem kommerziellen Angebot aus dem Hause Ravensburger, reagiert das Unternehmen nach eigener Aussage auf den gestiegenen Bedarf von Eltern, Vorschul- und Grundschulkindern an multimedial ausgerichteten Wissens- und Spiele-Plattformen. Ravensburger Digital hat sich damit an ein komplexes Projekt gewagt: Inhaltlich und didaktisch sind Favoriten-Themen der vier- bis achtjährigen Zielgruppe (Zoo, Feuerwehr, Körper, Uhrzeit oder Meer) altersgerecht aufbereitet und an die gleichnamige bildorientierte Sachbuchreihe „Wieso Weshalb Warum?“ angelehnt. Konzeptionell lässt das Portal den jungen Nutzerinnen und Nutzern viel Freiraum für eigene Entdeckungen und trägt mit den durchgängig vertonten Inhalten dem Umstand Rechnung, dass ein Teil der Zielgruppe im nicht lesefähigen Alter ist. Eine Einschränkung erhält das ansonsten empfehlenswerte Angebot bei den Erklärungen für Erwachsene: Diesen Informationen fehlt es an Struktur und den gängigen Navigationsstandards, so dass sie nur mit viel Aufwand nachzuvollziehen sind.



<http://www.wiesoweshalbwarum-online.com/>

Didaktische

Anregungen:

Soziale und emotionale Entwicklung; Natur-Umgebungs- und Sachwissen; Gesundheit und Körperpflege

Zielgruppe:

Kinder, Eltern
 Pädagogen,
 Lehrkräfte,
 Multiplikatoren,
 ganze Familie

Alter:

ab 4 Jahre

Geschlecht:

unspezifisch

Navigation:

nicht ganz einfach

Anbieter:

Ravensburger Digital GmbH
 Kaflerstraße 8
 D-81241 München

E-Mail:

support@wiesoweshalbwarum-online.com

Layout:

Bildorientiert

Art des Anbieters:

Presse und Verlag

Inhalte der Website:

Natur, Umwelt und Ökologie; Mensch, Körper, Gesundheit; Allerlei und sonstiges Wissen; Bastel-, Koch- und Spielanleitungen; (Mit-) Machen, Schreiben, Malen, Experimentieren u.Ä.; Rätseln, Knobeln und Quizzen;

Interaktive Angebote:

Spezielle oder kostenpflichtige Clubmitgliedschaft und -angebote

Angebundene Links:

keine oder nur interne Links

Vorkommen von Werbung:

Bannerwerbung, Werbefenster
 Hinweise o. Links zu Firmen, Sponsoren
 offene Produkt- oder Firmenwerbung
 Links zu externem Shop oder Bestellservice (nur Elternbereich)

Umgang mit Datenschutz

kindgerechte Datenschutz- bzw. Sicherheitshinweise fehlen
 Abfrage, Sammlung persönlicher Daten und Adressen, Elterninformationen

**Einschätzung unter Kinder- und
Jugendschutzaspekten:**
Insgesamt unproblematisch

Kommentar zur Gestaltung

Das Webseiten-Design basiert auf den unverkennbaren thematischen Bild-Landschaften der Ravensburger Buchreihe „Wieso Weshalb Warum?“. In den Büchern stellt der Verlag auf Doppelseiten Themen szenisch und mit wiederkehrenden Figuren dar. Mehrere kleine, auf der Seite versteckte Aufklappfenster vermitteln Veränderungen innerhalb der dargestellten Vorgänge. Damit erhalten die Kinder einen exemplarischen Einblick in das jeweilige Thema mittels eines Konzepts, das alle Sinne anspricht. Das gleichnamige Web-Angebot übernimmt diese Konzeption: Reduziert auf Ton, Bildwelten und darin versteckte, animierte Teilbereiche bieten die Multimedia-Formate einen sanften, abwechslungsreichen Einstieg in die Online-Welt. Kinderfreundliche, animierte Menschenfiguren führen die jungen Internet-Nutzerinnen und -Nutzer durch die Erlebniswelt, motivieren sie zum eigenständigen Entdecken und lassen sie ihren Wissensdurst stillen. Die Navigation ist wenig strukturiert und beruht vor allem auf einer aufeinander folgenden Weiterleitung von der Start- über Eltern-Seite hin zur Registrierung und schließlich zur „Online-Erlebniswelt“.

Die „Erlebniswelt“ öffnet sich in einem separaten, großformatigen Browser-Fenster, das die „Spielwiese“ für die Entdeckungen der Kinder ist. Die Benutzerführung ist intuitiv angelegt und komplett vertont. Sie geht damit besonders auf die Bedürfnisse der Zielgruppe der Vorschulkinder ein: Scrollt man mit der Maus über Bild-Elemente, werden Themen und Spielanleitungen vorgelesen. Wählen die Kinder ein Thema aus, führen sie illustrierte (Kinder-) Figuren mit animiertem Sprech-Mund durch die Bild-Landschaften, Spiele und Wissensseinheiten. Gut identifizierbare Symbole in der Fußleiste tragen zum visuellen Wiedererkennen von Zusatz-Funktionen bei: So steht ein Flugzeug-Icon für Neues und ein Herz für das Sternchen-Sammelalbum, das die Kinder motivieren soll, weitere Inhalte zu entdecken.

Die Seite in der Gesamtschau

Informationen für Eltern: Gute Absicht, schwer zu durchschauen

Eine vorgeschaltete Eltern-Seite enthält, leider ohne dass sie so benannt ist, einführende Informationen zum Umgang mit dem Portal sowie dem Internet und bietet Eltern individuelle Schutz-Einstellungen für Nutzer-Profile. Jedoch bleiben alle Auskünfte oberflächlich und lassen die Grenze zwischen Eltern- und Kinder-Bereich unerklärt: Kritisch zu bewerten ist das auf Grund der allgegenwärtigen Verlinkung auf Angebote und Abonnements für die Webseite sowie Bücher oder CD-ROMs der Verlagsgruppe. Diese Bereiche sind nur teilweise durch ein Eltern-Passwort geschützt. Sofern man davon ausgeht, dass gerade im Vorschulalter Eltern den Medienkonsum ihrer Kinder begleiten, kann das als gut durchdachtes Konzept interpretiert werden.

Die Startseite wirkt im ersten Moment überfrachtet und werblich: Einem erwachsenen Erst-Nutzer fällt es schwer, zwischen Hinweisen zu Spielen oder Neuigkeiten, Menüleisten, Login-Feldern und Verlinkungen zu Abonnements oder Newsletter einen grundsätzlichen Überblick

zu erhalten. Ein Klick auf den großen Button „Video anschauen“ zeigt schließlich, worum es in der Erlebnis-Welt für Kinder geht.

Die linke Menüleiste beinhaltet Informationen für Eltern oder Pädagoginnen und Pädagogen über das Spiel- und Themenangebot. Hier wird der didaktische sowie medienpädagogische Mehrwert des Portals näher erläutert. Die Kategorien sind grafisch gut strukturiert. Unter „Konzept und Inhalte“ können Eltern einen Einblick in die Themen und Formate der „Online-Erlebniswelt“ gewinnen: Als „multimediale Inhalte“ sind jeweils Beispiele für Spiele, Videos, Lieder und Bastelideen ausgewiesen. In „bunte Wissenswelten“ werden die jeweiligen Themen (Piraten, Meer, etc.) angerissen.

Ohne Registrierung verschafft der Link „Start-Video“ einen Einblick in die grafische Darstellung und Bandbreite der Spiele und Themen. Hintergrundinformationen zu den angebotenen Inhalten und pädagogischen Zielen erhält man unter dem Link „mehr über Online-Erlebniswelt“. Weiter gelangt man erst nach der kostenpflichtigen Anmeldung (Testwoche, Abonnement). Vor der kostenpflichtigen Anmeldung kann das Uhrspiel der Erlebniswelt teilweise ausprobiert werden, um einen ersten Eindruck zu erhalten. Unter „Anmeldung und Kosten“ oder „Produkte“ weist der Betreiber die Abo-Möglichkeiten und die Modalitäten der Bezahlung aus.

Loggt man sich als registrierte Nutzerin oder registrierter Nutzer ein, werden die Inhalte der Eltern-Seite durch einen Eltern-Administrationsbereich ergänzt: Man wird als Familie begrüßt, kann Nutzerprofile organisieren, bereits gespielte Themen und Formate pro Kind sowie Spielstatistiken und Abrechnungsformalitäten einsehen beziehungsweise bearbeiten. Bis zu drei Kinder können so ihre eigenen Spielstände speichern und die Eltern haben im Überblick, welche Inhalte schon gespielt worden sind und ob das Kind darin die Belohnungssternchen gesammelt hat. Die wichtigen Registrier-Daten (rechte Menüleiste) sind mit einem Eltern-Passwort geschützt. Jedoch sind ein Newsletter-Abonnement sowie die Empfehlung an eine Freunde-E-Mail-Adresse ungeschützt und theoretisch auch von Kindern nutzbar.

Herzstück „Online-Erlebniswelt“: interaktives Bilder- und Spielbuch für Kinder

Über den Button „START Erlebniswelt“ der Login-Eltern-Seite öffnet sich ein separates, großflächiges Fenster, das nun die Kinder-Inhalte der Webseite offenbart. Alle Themen (Zoo, Körper, et cetera) sind auf einer Weltkugel zusammenfasst und über diese ansteuerbar. Die Spielewelt bietet mit sparsamer Animation einen angemessenen Internet-Einstieg für Vier- bis Achtjährige. Ab hier können Kinder das Portal eigenständig nutzen.

In der Erlebniswelt und bei den Spielen fehlt eine Orientierung bietende Struktur. Dieser Sachverhalt scheint allerdings der methodischen Ausrichtung der Website geschuldet: Die Kinder sollen sich „treiben“ lassen, die Inhalte klickend ausprobieren, also selbst auf Entdeckungsreise gehen. Dieses Konzept hätten die Betreiber im Elternbereich allerdings ausführlicher erläutern sollen.

Orientiert an Neugier und kindlicher Freiheit

Lieder mit Hörspielen, Bilder-Landschaften, Kinder-Figuren, langsam geschnittene Foto-Illustrations-Präsentationen sowie einfache Spiele machen Spaß, fördern freies Ausprobieren und dabei das Lernen. Darin steckt die Kernkompetenz des Betreibers, wie man sie aus den gedruckten Produkten kennt. Mit kleinen Extras antwortet die Webseite auf das Bedürfnis der Kinder nach Individualität und Sammel-Leidenschaft: Beim erfolgreichen Spielen und Lernen erhält der Spieler oder die Spielerin am Ende Sternchen, die in das Sammelalbum wandern. Für Eltern sind diese Erfolge in der „Spiel-Statistik“ auf der Eltern-Seite einsehbar. Zudem können die jungen Nutzerinnen und Nutzer Lieblingsspiele definieren, die dann mit einem Herz gekennzeichnet sind, oder ein individuelles Rätsel anlegen.

Kindgerecht in Themen und Formaten

In der „Online-Erlebniswelt“, beispielsweise innerhalb des Themas Zoo, sind Formate wie Foto-Show, Lied, Spiel, Bastelideen, gesprochene Einleitungen, Fragen und Antworten sowie

Unterthemen wie Eisbären versteckt angeordnet. Kinder müssen diese eigenständig durch klicken und scrollen über die Bild-Landschaft (mit realistischen Geräuschen von Eisbären) suchen und entdecken. Für unerfahrene Nutzer empfiehlt sich das Maus-Spiel am „Eingang“, mit dem die Bedienung der Maus eingeübt wird.

In Bildern und Spielen sind zudem Sammel-Sternchen versteckt. So können sich die Kinder durch verschiedene (Unter-)Ebenen klicken, um sich intuitiv immer detaillierter zu informieren oder zu spielen.

Beispiel-Thema Uhr

Die Erlebniswelt der Uhr beginnt mit einer Dachboden-Szene, wo die Mädchenfigur der Hanna alte Wecker und Uhren unter die Lupe nimmt. Klicken die Kinder auf eine Uhr oder den Wecker neben Hanna, öffnen sich verschiedene Unterthemen (zum Beispiel Stunden- oder Minutenzeiger, Viertelstunden und so weiter), die einerseits Informationen, andererseits Bild-Landschaften mit integrierten Spielen beinhalten. Die Formate sind jeweils an eindeutigen Buttons mit Landkarten- oder Spielfiguren-Symbol erkennbar. Zudem werden Hilfe- und Lautstärke-Buttons angeboten.

Didaktisch sinnvoll wird hier eine Nummern-Reihenfolge für die Unterthemen angeboten, die bei anderen Themen fehlt. So können sich die Kinder orientieren: zuerst die Information anklicken, dann dieses Wissen im entsprechenden Spiel anwenden. So wird im Unterthema Nummer eins die Funktionsweise der Uhr sowie die die Aufteilung der Zahlen und Zeiger erklärt. Im Anschluss können Kinder wie in einem Puzzle die auseinandergenommenen Uhren-Teile zusammenbauen. Am Ende der achteiligen Sektion Uhr haben die Kinder viele Informationen und praktische Anwendungsmöglichkeit zu den Themen Uhr und Uhrzeit erhalten. In diesem Spiel klingt allerdings die Sprecher-Stimme (Erwachsener) manchmal mechanisch-künstlich und wird – wie vom Band gesprochen – wiederholt („spitze“, „du bist super“, „denk nochmal nach“).

Beispiel-Thema Feuerwehr (Such-Spiel)

Die Themenwelt Feuerwehr beginnt mit dem szenischen Bildwelt-Einstieg, in dem eine Kindergruppe eine Feuerwache besucht und Fahrzeuge exemplarisch aus der Garage herausfahren – unter Vertonung der typischen Alarmsirenen und des Martinshorns. Im Gefahren-Spiel stimmt die Figur einer Feuerwehrfrau – mit sanfter Stimme und animierter Mund- und Augenbewegung – in einem kleinen Monolog auf den Spielzweck und den Hintergrund ein. Dargestellt ist ein Wohnraum, in dem verschiedene (gefährliche) Gegenstände an risikoreichen Stellen liegen. Fährt man mit der Maus über ein Objekt, wird dessen Bezeichnung ausgesprochen. So sollen die Mädchen und Jungen Gefahren im Haushalt ausfindig machen. Ist man erfolgreich, klärt die Feuerwehrfrau sehr sympathisch und informativ über Feuer- oder Vergiftungsgefahren auf. Nebenbei ist die Wahl einer Feuerwehrfrau als Spielfigur ein Anknüpfungspunkt, die Kinder für Geschlechterrollen zu sensibilisieren.

Kosten und Angebote

Auf der Startseite des kommerziellen Angebots ganz zu Beginn und im Elternbereich stehen verschiedene Bezahl-Modelle zur Auswahl: Eine Probe-Woche als Einstiegs-Angebot kostet einen Euro (Stand Januar 2012). Es muss während der Test-Woche gekündigt werden, sonst verlängert sich das Abo um drei Monate. Ein Drei-Monats-Abo kostet derzeit 19 Euro und ein Jahres-Abo ist für 59 Euro zu erwerben, jeweils unter automatischer Verlängerung und Beachtung von Kündigungsfristen. Zudem offeriert der Anbieter Geschenkkarten sowie die Verlinkung zum Shop.

Daten- und Kinder-/Jugendschutz

Ravensburger Digital nimmt die Kinder- und Jugendschutz-Auflagen auf den ersten Blick ernst. In der Menüleiste der Erwachsenen-Seite unter „Kinder im Internet“ weisen Informationen auf die Sicherheit des Portals hin: keine fremde Werbung, keine externen Links, Registrierung nur auf Basis des Vor- oder Spitznamen des Kindes. Ein pdf-Download

listet Datenschutz-Richtlinien auf, hält transparent und strukturiert Informationen zum Multimedia-Verbraucherrecht bereit (Datenerhebung, et cetera). Der Betreiber bietet sogar eine Anleitung für Personen, die eine multimediale Plattform für Kinder zum ersten Mal besuchen.

Formell und unter technischen Gesichtspunkten ist WiesoWeshalbWarum daher sicher. Das Portal ist so angelegt, dass Erwachsene im Elternbereich mit Werbung und Datenschutzfragen konfrontiert sind. Die Online-Erlebniswelt im separaten Fenster ist davon völlig frei. Inwiefern Erwachsene die Kinder auf den Elternbereich zugreifen lassen, bleibt ihnen überlassen. Positiv zu bewerten ist das verpflichtende Passwort der Eltern. Es muss zur Einsicht und Bearbeitung der Nutzerdaten eingegeben werden. Damit haben Erziehungsberechtigte auch die Möglichkeit, die Spielzeit der Kinder zu begrenzen.

Schwachpunkt: Sicherheits-Schlupflöcher und fehlende Vorausschau

Trotz der scheinbar sicheren Surfumgebung verzichtet das Portal gestalterisch wie organisatorisch auf einen klar abgegrenzten Eltern- und Kind-Bereich. So lässt WiesoWeshalbWarum Schlupflöcher auf der Eltern-Seite, die Kinder visuell zum Klicken einladen (Verlinkungen zu Abo oder Shop, Newsletter). Das inhaltlich sehr gute Portal hat dies eigentlich nicht nötig. Gerade bei einem Bezahl-Portal sollte das ausgeschlossen sein, um Eltern oder Betreuern einen Mehrwert zu bieten und nicht ständig kontrollieren zu müssen, wohin die Kinder klicken.

Ebenfalls vermisst man eine für Kinder aufbereitete Einweisung zu Internet und Sicherheit. Zwar ist das für vierjährige Kinder schwer realisierbar. Die Eltern jedoch sollten dafür sensibilisiert werden mit didaktischen Anregungen, die sie eins zu eins an die Kinder weitergeben können. Von einem Portal, das vier- bis achtjährige Kinder als Zielgruppe ansprechen möchte, kann man erwarten, dass eine altersgerechte Einweisung Teil des didaktischen Konzepts ist. Für Erwachsene sollte eine transparente, schrittweise Erläuterung oder Simulation des Login-Vorgangs verfügbar sein. Beim Registrieren gilt zudem Vorsicht bei der Abfrage, ob alle Login-Daten an weitere Verlags-Gesellschaften weitergegeben werden dürfen.

Fazit

Ravensburger definiert seine Online-Lernspiele als „schlau, leicht, spannend, interaktiv, kindgerecht“ – dem kann man zustimmen: Vorteilhaft ist das spielerische Portal für die Altersgruppe der Vorschulkinder. Möchte diese Zielgruppe Freizeit im Internet verbringen und sich treiben lassen, bietet das Portal durch die bildlich orientierte, freie Navigation ein geeignetes Angebot für deren Entdeckersinn. Nutzen Eltern oder pädagogische Fachkräfte das Portal mit Kindern oder Gruppen, müssen sie einige Zeit aufbringen: Einerseits um sich aufwändig einen Überblick über Navigationsstruktur und Vorgänge zu verschaffen und andererseits um sicherzustellen, dass die Kinder auf den „richtigen“ Wegen bleiben (keine Links/Werbung, Newsletter-Abo, et cetera). Auf die kindliche Nutzung bezogen bietet die empfehlenswerte Seite jedoch eine umfangreiche, kindgerechte Wissenslandschaft mit vielfältigen Anreizen zum gemeinsamen Entdecken.

Gesamtbewertung:

Empfehlenswert

Didaktische Anregungen

Maus-Einführung am Computer

In Anlehnung an das Maus-Spiel auf der Webseite können Kinder nach dem Start des Computers üben, Programm-Fenster zu öffnen und zu schließen, den Cursor zu positionieren, im Word-Programm nach einigen Buchstaben-Klicks Wörter zu markieren oder Bilder aus dem Internet zu kopieren und im Word-Programm einzufügen. Sie trainieren damit die Auge-Hand-Koordination und die Benutzung der Maus.

Wie unterscheiden sich Buch und Internet? Medien kennen lernen

Voraussetzung für die Übung ist es, ein Wieso-Weshalb-Warum-Buch zu einem Thema der Online-Erlebniswelt zu besitzen (Piraten, Meer, Zoo). Entweder nacheinander oder in zwei Gruppen erfassen und vergleichen Kinder, wie man das Buch oder die Webseite öffnet, schließt und gebraucht (von vorne nach hinten; Menüleisten), welche Elemente die Medien beinhalten (Vorder-/Rückseite, Seiten, Aufklappfenster; Bildschirm, Ton, Mouse-over-Elemente), was sie beim Aufklappen oder Darüberscrollen wahrnehmen und was dabei erscheint.

Weiteres Thema medienpädagogisch aufbereiten

In Anlehnung an die vielseitigen Medien und Formate (Bild und/oder Text, Hörbeispiele, Foto, Video), die das Portal zu einer Themenwelt bietet, können Kinder ein eigenes, neues Thema wählen und dazu Informationen, Spiele, Bastelideen oder Lieder selbst kreieren, aufbereiten und mit unterschiedlichen Materialien und Medien gestalten, etwa eine Bastelanleitung aus Papier, ein Hör-Rätsel zum Geräusche-Raten, ein selbst gedrehtes Video in Form einer Sach-Geschichte und ähnliches.

Werbe-Sensibilisierung (für Kinder ab sieben Jahren)

Als Auseinandersetzung mit Werbung können die Kinder in Gruppen Werbeformen verschiedener Alltagsmedien wie Zeitung, Zeitschrift, Plakate, Radio, Fernsehen, Webseiten identifizieren (fotografieren, aufnehmen, ausschneiden, drucken) und den anderen Gruppen vorstellen. Zudem können sie sich über folgende Fragen austauschen und damit auseinandersetzen: Mit welchen Mitteln versuchen Anbieter, ihre Produkte attraktiv zu machen? Wo lassen sich Beispiele in den gesammelten Medien finden? Welche Werbung spricht die Kinder an, welche erregt bei ihnen keine Aufmerksamkeit? Wo sind die Kinder schon einmal von Werbung angesprochen und letztlich vom Produkt enttäuscht worden?

Gibt es Feuerwehrfrauen?

Thematisieren Sie mit den Kindern, ob es Berufe gibt, die nur Männer oder nur Frauen ausüben können. Welche Berufe sind tatsächlich für Frauen besser geeignet (und umgekehrt)? Sprechen Sie mit den Kindern über Stereotype in der Wahrnehmung von Geschlechterrollen und hinterfragen Sie diese gemeinsam.