

Spiele & Lernen

Medienpädagogische Anregungen (6)

Mit ausgewählten digitalen Spielen und Apps können Kinder ihr Interesse an einem Thema aktiv vertiefen, sich Wissen aneignen und den Computer kennenlernen. Pädagogische Fachkräfte stehen vor der Herausforderung, aus der Fülle an digitalen Spielen geeignete auszuwählen und sie sinnvoll in die pädagogische Arbeit zu integrieren.

Zu den vielfältigen Spielformen in der Kita wie Brett- und Tischspiele, Bewegungs- und Rollenspiele, Reim- und Singspiele oder Konstruktionsspiele kommen zunehmend digitale Spiel- und Lernangebote hinzu. Auch sie können Kinder anregen, zu sprechen, zu knobeln und zu rätseln, ihren Wortschatz zu erweitern, ihr mathematisches Verständnis zu schulen oder spezielle Aufgaben zu lösen. Die bunten Bilder in Kombination mit Geräuschen und Stimmen und den zu lösenden Aufgaben faszinieren und begeistern Kinder. Dieses Interesse kann aufgegriffen und für den Bildungsprozess genutzt werden. Gute Edutainmentprogramme (Edutainment setzt sich zusammen aus Education = Erziehung und Entertainment = Unterhaltung) ermöglichen Kindern spielerisches Lernen auf einer multimedial ansprechend gestalteten übersichtlichen Oberfläche in ihrem individuellen Tempo. Doch das gilt längst nicht für alles, was auf dem digitalen Spielmarkt angeboten wird. Medienpädagogische Informationsportale im Internet geben Fachkräften Orientierung bei der Suche und Auswahl von geeigneten Spielen und zu bestimmten Themen...

Den Computer begreifen

Bevor das Spielerepertoire um digitale Angebote erweitert wird, ist es sinnvoll, sich mit den Kindern über den Computer und seine Einsatzmöglichkeiten auseinanderzusetzen. Die Kinder erzählen, ob sie zu Hause einen Computer haben, wofür er verwendet wird und wie gut sie sich damit auskennen. Ein ausrangierter Computer kann gemeinsam zerlegt und die Funktion der einzelnen Teile besprochen werden. Bilderbücher oder Wissenssendungen, in denen die Funktionsweise erläutert wird, unterstützen das gemeinsame Lernen. Zum Beispiel das Sachbuch „Alles über den Computer und das Internet“ aus der Reihe Wieso? Weshalb? Warum? erschienen im Ravensburger Verlag oder eine Folge aus der Sendung mit der Maus, die sich mit den Bestandteilen des Computers befasst: www.youtube.com/watch?v=GQ1hwFaKyDQ

Der begehbare Computer

Was in einem Computer abläuft, das können Kinder nachvollziehen, indem sie einen begehbaren PC bauen. Daran lassen sich ansatzweise die Grundlagen von Befehlseingabe und -verarbeitung auf spielerische Weise verdeutlichen. Sie benötigen einen möglichst großen Pappkarton, Farbe, Bastelmaterial und Musikinstrumente. An einer Seite des Pappkartons wird ein großes Fenster ausgeschnitten, das von innen mit einer transparenten Folie beklebt und zum Monitor inklusive Rechner wird. Dieser kann von außen bemalt und mit einem An- und Ausschalter versehen werden. Dann braucht der Computer noch ein Stromkabel, zum Beispiel eine Schnur oder ein Seil. Eine ausrangierte Tastatur wird vor den Monitor gelegt. Für das CD-ROM- und DVD-Laufwerk werden mehrere Schlitze in den Karton geschnitten. Durch diese Schlitze wird später die „Software“ in den Computer hineingeschoben. Ist der Computer fertig, kann das Spiel beginnen: Dazu setzen sich ein paar Kinder in den Computer und warten auf die „Befehlseingabe“, andere setzen sich an die Tastatur. Nun kann der Computer eingeschaltet und mit Software bestückt werden, zum Beispiel mit Klanghölzern, Flöten, Rasseln, Schellen, um „Musik zu komponieren“. Durch Mal- und Bastelutensilien wird Kreativsoftware installiert, mit der die Kinder im Rechner Kunstwerke erstellen und „ausdrucken“, also durch die Schlitze nach draußen geben.

Anforderungen an eine digitale Spielesammlung

Kindersoftware muss Qualitätskriterien genügen, damit sie für den Einsatz in der Kita geeignet ist. Dazu gehören die Altersangemessenheit, Verständlichkeit von Thema, Inhalt und Aufgabenstellung, eine übersichtliche Navigation, eine verständliche Spieleinführung, eindeutige Symbole und sprachliche Spielhilfen. Ein konstruktives Fehlerhandling, also Tipps und Hinweise, wie die richtige Lösung zu finden ist, motiviert die Kinder, es noch mal zu versuchen. Wesentlich ist die Interaktivität eines Spiels, also die Möglichkeit, bestimmte Spielphasen oder bereits bekannte Erklärungen zu überspringen und den Spielstand jederzeit abzuspeichern. Zudem sollte der Aspekt der Multimedialität erfüllt sein: Werden die Informationen und Inhalte über Bilder und Ton vermittelt und unterschiedliche Wege innerhalb des Spiels

angeboten oder handelt es sich lediglich um ein klassisches Bilderbuch, Memory oder Puzzle, das am Computer angeschaut oder gespielt wird? Das Spiel sollte Kindern Spaß machen und einen Aufforderungscharakter haben, also dazu anregen, etwas selbst herzustellen, nachzubauen oder mit Materialien zu experimentieren.

Tipp:

Ein Ausflug in die Stadtbibliothek

Viele Bibliotheken haben eine umfangreiche Auswahl an Spiel- und Lernsoftware in ihrer Mediathek. Nicht nur Kindern macht es Spaß, in den Regalen zu stöbern und sich inspirieren zu lassen. Auch Erzieherinnen und Eltern können sich einen Überblick über das vielfältige Angebot verschaffen. Gemeinsam mit den Kindern kann eine Auswahl an Spielen für die Kita ausgeliehen und dort getestet werden. Übrigens bieten viele Bibliotheken auch das Zusammenstellen von Bücherkisten zu bestimmten Themen an. Das ist eine gute Möglichkeit, ein Thema vielseitig zu bearbeiten und durch den Einsatz ausgewählter Software zu vertiefen.

Top oder Flop – Kinder bewerten Spiele

Die oben genannten Kriterien bilden die Grundlage, um mit Kindern Software zu beurteilen. Die Kinder überlegen, was ihnen an dem jeweiligen Spiel gefallen hat und was nicht. Je nach Alter werden diese Kriterien auf einem Bogen notiert oder mithilfe von Symbolen verdeutlicht. Auf den Bewertungsbogen kann außerdem eine Szene oder Figur aus dem Spiel gemalt oder eine Kopie der CD-Hülle geklebt werden. So lassen sich die Bögen dem jeweiligen Spiel zuordnen. Mit Smileys, Punkten oder Sternchen geben die Kinder ihre Wertung zu den einzelnen Kriterien ab und erklären ihre Meinung. Auf einer Wandzeitung oder in der Kita-Zeitung werden die Favoriten der Kinder veröffentlicht.

Vita

Susanne Roboom ist Dipl.-Pädagogin und Vorstand von Blickwechsel e. V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik in Bremen. Ihre Arbeitsschwerpunkte als Bildungsreferentin sind die medienpädagogische Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften und die praktische Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen.

Quelle: Roboom, Susanne: Spielen & Lernen. Medienpädagogische Anregungen (6). In: kindergarten heute. 45. Jahrgang, 2015, Band 6-7, S. 44-45.

Aufgabe

Führen Sie eine medienpädagogische Aktivität in Anlehnung an diesen Text durch.