

# Sonderheft Multimedia

November 2001



**Impulse und Informationen  
der Abteilung  
Tageseinrichtungen für Kinder  
im Diözesan-Caritasverband  
für das Erzbistum Köln e.V.**



caritas

# Inhalt

## **I Thema und Begriffe rund um „Multimedia“ ..... 5**

„Multimedia – ein Begriff in aller Munde“ – die Thematik wird zunehmend und kontrovers auch in Kindertagesstätten diskutiert. Wir greifen diese Fragestellung hier auf. Auf der Grundlage einer kurzen theoretischen Erörterung des Themas finden Sie Erklärungen zu Begriffen rund um die „Neuen Medien“: Medienpädagogik, Multimedia & Medienkompetenz.

## **II Standpunkte von Medienpädagoginnen und -pädagogen ..... 8**

Im Anschluss an die thematische Einführung haben wir vier Interviews mit medienpädagogischen Experten durchgeführt. Hier spiegeln sich theoretisches Wissen in Kombination mit Erfahrungsreichtum wider. Die Interviews sollen zur kritischen Auseinandersetzung anregen und neue Aspekte aufzeigen.

## **III Kinder, Einstiegsalter und Faszination ..... 12**

In diesem Kapitel stellen wir speziell die Kinder im Umgang mit dem PC in den Mittelpunkt. Die Texte behandeln zum einen die pädagogische Fragestellung der Computernutzung in Kindertageseinrichtungen und stellen Begründungen auf, was Kinder am „computern“ fasziniert.

## **IV Elternarbeit ..... 20**

Pädagogische Medienarbeit beschränkt sich nicht auf die Arbeit in den Einrichtungen, sondern beinhaltet auch die Verantwortung der Eltern als Medienerzieher. Daher geben wir Pädagoginnen und Pädagogen einige Berichte und Anregungen zur Elternberatung an die Hand. Sie finden in diesem Kapitel Berichte einer Mutter und einer Erzieherin, sowie Tipps zum Umgang mit Computer und Software.

## **V Computerprojekte ..... 23**

Dieses Kapitel begründet den Einsatz von Computern in Kindertagesstätten und stellt zunächst die ausführliche Beschreibung eines Projektes vor. Anschließend folgt eine exemplarische Auflistung von Einrichtungen, die bereits ein Computerprojekt durchgeführt haben. Wir geben in der Tabelle einen kurzen Überblick über die unterschiedliche Durchführung; bei Rückfragen geben die Einrichtungen gerne Tipps und Antworten.

## **VI Computerausstattung ..... 28**

Dieses Kapitel soll eine kleine Entscheidungshilfe für die Ausstattung des kindgerechten Computers und bei Fragen der Hardwarekomponenten bieten. Neben einem Interview mit der Leiterin/Trainerin einer Kindercomputerschule, die von ihren Erfahrungen berichtet, finden Sie konkrete Anmerkungen zu einzelnen PC-Komponenten sowie eine kleine Anekdote...

## **VII Software für Kinder ..... 31**

Vielfältige Aspekte sind bei dem Thema Software & Kinder zu beachten. Neben Auswahlkriterien der Erwachsenen hat auch die Faszination von Software auf die Kinder einen hohen Stellenwert. Um diesen und anderen Aspekten gerecht zu werden, finden Sie hier Kriterien zur Beurteilung von Computerspielen sowie eine Sammlung exemplarischer Spielebewertungen unterschiedlicher Autoren – von Erwachsenen wie auch Kindern.

## **VIII Ideen und Anregungen ..... 43**

Sie finden hier ein Spektrum bunter Möglichkeiten und Ideen für die medienpädagogische Arbeit, die zur kreativen Umsetzung rund um das Thema „Multimedia in Kindertagesstätten“ anregen möchten. Es reicht von konkreten medienpädagogischen Arbeit über Internet und Veranstaltungstipps bis hin zu Vernetzungen der Einrichtungen untereinander.

## **Impressum**

### *Herausgeber*

Diözesan-Caritasverband  
für das Erzbistum Köln e.V.  
Abteilung Tageseinrichtungen für Kinder  
Georgstr. 7, 50676 Köln  
Tel.: 0221/2010-270  
Fax.: 0221/2010-395

### *Verantwortlich*

Matthias Vornweg

### *Redaktion*

Sabine Busse  
Karin Häcker  
Markus Linden-Lützenkirchen

### *Grafische Herstellung*

Alexander Schmid  
Grafikproduktion

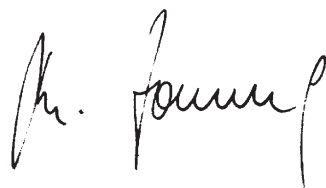
# Vorwort

*Die Idee zu diesem Leitfaden kristallisierte sich aufgrund von zwei Gegebenheiten heraus. Zum einen etabliert sich eine immer selbstverständlichere und alltäglichere Verbreitung elektronischer Medien, von Büchern und Musik auf CD-ROM, satellitengeschützten Verkehrsleitsystems bis hin zu Online-Shopping und weltweiter Kommunikation per E-Mail. Zum anderen sind die Neuen Medien verstärkt Gegenstand verschiedenster Diskussionen: es werden Für und Wider argumentiert und medienvermittelte Inhalte ausgetauscht – dies gerade auch von Kindern. Neue Medien gehören heute zum Alltag der Kinder und werden in Zukunft eine noch viel ausgeprägtere Selbstverständlichkeit aufweisen. Das Thema „Multimedia“ haben wir aufgegriffen und übertragen es in den Bereich der Kindertagesstätten.*

*Der vorliegende Leitfaden ist eine Textsammlung, die Erzieherinnen und Erziehern Informationen, Anregungen und mögliche Hilfestellungen bieten soll, um Multimedia, deren Kern der Computer darstellt, auch in Kindertagesstätten einzuführen – dauerhaft oder in Form eines Projektes.*

*Unsere Erfahrungen in den verschiedenen Fortbildungen und Beratungen zeigen, dass es einem enormen Informations- und Orientierungsbedarf gibt. Wir als Fachverband werden immer wieder angefragt und haben uns dazu entschlossen, erstmals ein Sonderheft unseres Informationsdienstes KOMPAKT zu publizieren.*

*Dies ist uns nur möglich, durch die Zusammenarbeit mit zwei angehenden Diplom-Pädagoginnen der UNI-Köln. Sabine Busse (Schwerpunkte Frühe Kindheit, Familie und Beratung) und Karin Häcker (Schwerpunkte Erwachsenenbildung und Medienpädagogik) haben im Rahmen eines Projektes ihr Fachwissen eingebracht und durch ausführliches Recherchieren dieses Sonderheft erarbeitet. Bei Ihnen möchte ich mich an dieser Stelle ausdrücklich bedanken.*



Matthias Vorweg  
Leiter der Abteilung  
Tageseinrichtung für Kinder

# Zwischen Kompetenz und Schutzbedürftigkeit – Vorschulkinder in Medienwelten

Der soziale Wandel im Medienbereich ist immens. Wenn wir heute von Medienwelten kleiner Kinder sprechen, so meinen wir damit, dass diese nicht ‚Begleiter‘ sind, die man auch beiseite schieben kann, sondern alles überwältigende, die Wirklichkeitswahrnehmung mitbestimmende Lieferanten von Alltagsthemen und Erlebnismustern. Von Gesängen und Liedern (‚Live‘, von Vater, Mutter oder anderen nahe stehenden Personen dargeboten oder auch über Tonkassetten, Radio, CD-Player verfügbar gemacht) über Bilder und Bilderbücher, Hörspiele und TV-Vorschulsendungen bis zur Gameboy-Konsole (auch kleinen Kindern schon zugänglich) oder dem ans Netz angeschlossenen Computer, der ebenfalls kleinen Kindern zum eher zunehmend alltäglichen Geheimnis wird und zum Poster mit den Power Rangern sind Wohnungen und Kinderzimmer nun reichhaltig und differenziert mit Medien ausgestattet. Das Besondere dieser alten und neuen Medien besteht darin, dass sie über Hören, Sehen oder in audio-visueller Kombination vielfach verbundene Symbolsysteme komplexer Art bereitstellen, die quer zu allen räumlichen lebensweltlichen Fügungen grundsätzlich generell als gegenwärtig erscheinen. Medien durchdringen die Zimmer der Familie, begleiten das kleine Kind beim Alleinsein ebenso wie im Spielen mit geselligen Peers. Längst sind Vorschuleinrichtungen medienpädagogisch ausgerüstet, und so gibt es grundsätzlich keinen Ort, an dem die Medien nicht mit ihren unterschiedlichen Zeichensystemen auch schon kleine Kinder in ihrer ständigen Gegenwärtigkeit beanspruchen und herausfordern. Vielleicht ist diese alldurchdringende Überwältigung von Medienwelten in alle

Kinderzimmer hinein die größte soziale und kulturelle Errungenschaft und zugleich Herausforderung überhaupt und bezeichnet damit eine Speerspitze sozialen Wandels, dessen Modernisierungserfolge derzeit noch gar nicht einzuschätzen sind. Während die ‚Sesamstraße‘ eher für die älteren Vorschulkinder gedacht war (frühestens vom Kindergartenalter ab sollten diese Sendungen rezipiert werden), stolpern die wollknäuligen ‚Teletubbies‘, schon vom zweiten Lebensjahr an gern zugelassen, auf die Fernsehbildschirme und begeistern nicht nur die Kleinen, sondern auch viele Eltern. Natürlich gibt es wieder eine Auseinandersetzung: Ob hier nicht eine gefährliche ‚Verfrühung‘ übers Fernsehen erfolge; ob nicht die Tatsache, dass die ‚Tubbies‘ nicht geknubbelt werden können (man kann sie ja nur sehen, nicht anfassen), nicht eine „sensorische Deprivation“ zur Folge habe, den Verzicht also auf Wärme und Geborgenheit usf. Und während dieser Streit noch anhält, haben sich bereits die Fünfjährigen schon zunehmend den Privatsendern zugewandt und sehen nicht nur Kindersendungen, sondern auch Soap Operas, und die Begeisterung für die Popmusik und das Einschalten von VIVA und mtv ist nicht nur eine Programm-Verirrung. Freilich, mit gewisser Beharrlichkeit halten die Kinder auch an ihren Kinderwelten fest. Sie möchten immer noch schön erzählte Geschichten und sind insofern keineswegs vorweggenommene Jugendliche. Aber die Verfrühungen über Medien-Erfahrungen nehmen zweifellos zu.

## **Kompetente Vorschulkinder**

Zusammen mit den ausgebreiteten Medienwelten und den Kindern machen wir

nun eine Entdeckung, die relativ neu ist und auf jeden Fall bemerkenswert. Wir verändern nämlich das Bild vom Kind, in dem wir schon für Kinder im Vorschulalter nicht die Schutzbedürftigkeit, die Anlehnungsbedürftigkeit sowie Rückzug und Stille empfehlen, sondern immer mehr davon ausgehen, dass schon Kleinkinder kompetente Lebewesen sind, die zunehmend über die Fähigkeit verfügen, sich sehr bald ein Stück weit in der Welt zurecht zu finden.

An die Stelle des Bildes vom pflegebedürftigen Kind tritt die des kompetenten Kindes, das zwar der Anleitung durch die Mutter und andere Bezugspersonen bedarf, aber dann in der Lage ist, die Welt rings umher auch für sich selbst zu strukturieren. Wir wissen und betonen nun, dass schon in der Phase der vorschulischen Entwicklung Kleinkinder ein hohes Maß an Kommunikationsbereitschaft und Weltneugier zeigen, eine notwendige Form der Weltbewältigung. Auf der einen Seite ist es also ganz wichtig, dass Kinder in Interaktionen leben, also von der Mutter immer wieder angesprochen und damit herausgefordert werden. Auf der anderen Seite erweitern sie heute die Welt aber über das Angesprochensein hinaus durch Bilder und Töne (eben ‚Medien‘ aller Art), die erweitertes Lernmaterial für die kindliche Wahrnehmung von heute bereitstellen. Vor einem zielgerichteten, eher prä-verbalen Wahrnehmen ohne die Fähigkeit, verlässliche Dechiffrierungsleistungen zu erbringen, werden die Kinder in einer Art Überforderung (die freilich gar keine ist) quasi dazu angehalten, dem unterstellten Verstehen und Auffassen eines Bildes oder eines gesprochenen Textes immer schon ein Stück weit voraus zu sein – bis sie

schließlich die unterstellte Leistung einholen und in ihr eigenes Artikulationsrepertoire einbringen.

Auch wenn Kinder Sprachzeichen noch nicht vollständig verstehen, Bilder in ihrem Zusammenhang nicht fehlerfrei deuten, Fernsehgeschichten nicht in dem gemeinten Sinn des Produzenten auffassen können. In dem wir kleinen Kindern Zusammenhänge erklären und antizipierend bereits Verstehen unterstellen, fördern wir kleine Kinder in der Fähigkeit, Wahrnehmungswelten auch über die vielfältigen Stimuli der Medien derart auszubauen, dass die Rede, die Kinder säßen vor der ‚Glötze‘, so nicht hingenommen werden kann. Jedenfalls sind schon kleine Kinder nicht nun mit Spielsachen, ihrem Bettchen und wichtigen Bezugspersonen umgeben, sondern vor allem auch mit Bilderbüchern, einem Kassettenrecorder, dem Radio oder dem Fernsehgerät (im eigenen Kinderzimmer oder in der Weinstube, manchmal auch an beiden Orten), Poster hängen an den Wänden, Zeitschriften mit bunten Bildern liegen herum, kurz: Kinderzimmer sind heute Medienzimmer.

Alles, was eben beschrieben wurde, fassen wir heute gern unter dem Begriff ‚Kompetenz‘ zusammen. Kindern wird heute die Fähigkeit zugeschrieben, ‚kompetent‘ über Wahrnehmungen zu verfügen und sie nach ihren eigenen Vorstellungen zu arrangieren. Voraussetzung ist, dass Kinder viel ‚Material‘ (heute vor allem auch über die Medien) als Anreiz erhalten und die Erwachsenen die Kinder ein Stück überfordern (im Sprechen und Beschreiben), um so die Freude zu erleben, die eigene Nase nun auch ein Stückchen weiter vorn zu haben.

### Kompetenz im Kindergarten

Folgen wir der heutigen Beschreibung von ‚Medienwelten‘ und den Einsichten über ‚kompetentes Wahrnehmen‘ von Kindern, so lässt sich die Medienwelt auch aus der Kindergartenwelt nicht mehr heraushalten. Dann würden nämlich Lernerfahrungen blockiert, die doch eigentlich, richtig gesehen, kindlicher Förderung dienen könnten. Wir hatten gerade gesagt, dass Kinder, wenn man

sie richtig anleitet, keineswegs ‚passiv‘ vor der ‚Glötze‘ sitzen, sondern auch die Medienangebote in ihr Handlungs- und Wahrnehmungsrepertoire einbeziehen. Hier öffnen sich für den Kindergarten neue Chancen. Wir wissen inzwischen, dass kindliches Spielen und Medienwahrnehmung nicht zwei konkurrierende, einander eher ausschließende Welten darstellen, sondern sich durchdringen. Spielsituationen, die sich auf Medien beziehen, gehen heute in den Alltag der Kinder ein. Es gibt medienbezogene (vor allem natürlich fernsehbezogene) Spiele, die zu Hause in der Familie, aber auch im Kindergarten eine wesentliche Rolle spielen. Dazu gibt es eine relativ detaillierte Untersuchung.

### Fazit

Kinder sind heute in erstaunlichem Maße medienkompetent, und dies in einer Form, die wir früher so nicht konnten. Die Kompetenz-Dimensionen sind mannigfaltig: Medien-Nutzung, Medien-Wissen, Medien-Handhabung, Medien-

Gestaltung und Medien-Reflexion, all dies ist Kindern bereits zugänglich, wird im Alltag erprobt und kann aus der Kindergartenwelt nicht ausgegrenzt werden. Wahrnehmungsmöglichkeiten über Medien sind Anregungschancen, da gibt es kaum eine Überforderung (wenn Kinder kein Interesse mehr haben, ‚schalten‘ sie ab!). Freilich, sie bedürfen eines Schutzraumes, der die äußere Welt ordnet, verlässliche Regeln gibt und Gesprächsmöglichkeiten, aber auch Rückzugschancen eröffnet.

Kinderschutz bedeutet also heute, die Medienkompetenz dadurch zu fördern, dass wir die kindliche Neugier und die kindlichen Wahrnehmungserfahrungen in Handlungssituationen für Kinder übersetzen. Darin liegen heute Chancen und Aufgaben des Kindergartens inmitten von Medienwelten.

---

*Dieter Baacke: Zwischen Kompetenz und Schutzbedürftigkeit. In: KiTa spezial 2/1999, S. 4-6.*



### Der Computer als zukunftsweisendes „Familienmitglied“ und „Arbeitspartner“

Die Arbeit mit dem Computer ist in der heutigen Zeit zur Kulturtechnik wie Lesen und Schreiben geworden und deshalb aus unserem Leben nicht mehr fortzudenken. Längst wird der Computer in allen Schulformen und in fast allen Berufen eingesetzt. Ebenso groß ist seine Bedeutung in der privaten Nutzung. Aber sollte man ihn bereits im Elementarbereich einsetzen, wo Kinder dieser Altersstufe doch mit allen Sinnen lernen sollen und die Förderung der Fantasie

und Kreativität im Mittelpunkt kindlichen Lernens stehen? Kinder registrieren in ihrer unmittelbaren Umgebung Computer und deren Bedeutung. In der Regel haben sie auch Zugang zu einer eigenen Multimedia-Station im Elternhaus. Sie sind neugierig und wissbegierig, die neuen virtuellen Spiele- und Lernwelten kennen zu lernen und sie für eigene Erfahrungen ebenso nutzen zu dürfen wie ältere Geschwister und Eltern. Leider können wir hinsichtlich der Eignung des Mediums »Computer« für Kinder des Elementarbereichs zur Zeit noch nicht auf fundierte wissenschaftliche Studien zu-



Ein Multimediagerät ist dagegen in der Lage, diese und/oder andere Aufgaben zu erfüllen. In diesem Sinne ist der Computer zurzeit das einzige multimediafähige Gerät. Er kann

- den Fernseher ersetzen, wobei prinzipiell die Möglichkeit besteht, eine Sendung aufzuzeichnen (hierfür wird jedoch ein enormer Speicherplatz benötigt);
- nicht nur als reines CD-Wiedergabegerät benutzt werden, sondern er ist durch Zusatzgeräte in der Lage, CDs mit selbst zusammengestellten Inhalten zu produzieren. Dies können sowohl Musikstücke anderer CDs sein als auch Musik, die auf dem Computer selbst erzeugt und gespeichert wird;
- mit einer Videokamera aufgenommene Sequenzen in unterschiedlicher Form bearbeiten. Angefangen von der Vertonung selbst aufgenommener Videofilme bis hin zum Schnitt und zur neuen Zusammenstellung der Bilder ist der Computer in der Lage, alle anfallenden Aufgaben zu erledigen;
- über den Anschluss an das Telefonnetz die Kommunikation mit anderen ermöglichen, wobei die Übermittlung jeglicher Information in Wort und Bild ohne räumliche und zeitliche Beschränkung problemlos bewerkstelligt werden kann;
- mit dem „electronic shopping“ können Waren- oder Dienstleistungsangebote aus aller Welt auf den heimischen PC geholt werden, d. h. man kann in aller Ruhe prüfen und auswählen, sich über Preise informieren, vergleichen und direkt bestellen;
- das „Electronic mailing“ macht es möglich, mit Hilfe des PCs Informationen an andere Nutzer zu versenden. Dies können etwa Briefe, Dokumente oder andere Nachrichten sein.

# Medienkompetenz im Kindergarten

*Von Tageseinrichtungen wird zurecht erwartet, Medienkompetenz zu vermitteln. Welche Aufgabe ergibt sich jedoch konkret? Vermittlung der Fähigkeiten vom Umgang mit Medien und/oder Vermittlung von tatsächlichen Erfahrungen, damit „Medien-Lernen“ überhaupt erst möglich wird! Die Anforderungen richten sich an die „Tageseinrichtungen“, sind jedoch für das „Kind“ von Bedeutung, das sich in dieser Welt „bildet“. Insofern ist die Befassung mit Fragen der Medienkompetenz gleichsam auch eine Diskussion zur Bestimmung des Bildungsauftrages von Tageseinrichtung.*

## Medien gehören zum Alltag von Kindern

„Medien gehören heute zum festen Bestandteil der Lebenswelt von Kindern, auch von Kindern im Kindergartenalter“. „Kinder- und Jugendwelten sind heute auch Medienwelten“. Diese Tatsachen zur Kenntnis zu nehmen, ist Voraussetzung für angemessenes pädagogisches Handeln in der heutigen Kindheit. Freilich ist der Erkenntniswert dieser Feststellungen durchaus begrenzt. Er geht nicht weiter als etwa die Aussage, dass Kinder Schokolade mögen oder Erwachsene gerne rauchen. Tatsachenfeststellungen sind noch keine Bewertungen. Was erstrebenswert oder was zu verurteilen ist, dies ist eine eigene Auseinandersetzung, die sich durch Hinweis auf übliches Verhalten nicht erledigen lässt. Pädagogik muss beides: Tatsachen zur Kenntnis nehmen und bewerten. Dies steckt den Rahmen der Auseinandersetzung um Medienkompetenz im Kindergarten ab.

In der Praxis beginnen die Probleme allerdings bereits bei den Tatsachen. Selten wird der tatsächliche Medienkonsum von Kindern realistisch beurteilt. Unklar sind meist auch die Unterschiede im Nutzungsverhalten und die Motive, warum Kinder fernsehen. Während in früheren Ansätzen der Nutzungsforschung Nutzungsgewohnheiten nach Schichtzugehörigkeit differenziert wurden, differenzieren neuere Forschungen die Mediennutzung nach unterschiedlichen Nutzungsmilieus, in die Kinder hineinwachsen.

## Was kann der Kindergarten leisten?

Im Kindergartenalter ist entscheidend, dass der Erwerb von Realerfahrung in der frühen Kindheit entwicklungsbedingt noch am Anfang steht. Die Lebenserfahrung steht naturgemäß noch weit hinter den komplizierten medial vermittelten Umwelten zurück. Zumal kindliche Erfahrungsräume in der heutigen von Erwachsenen bestimmten Gesellschaft nur eine begrenzte Erfahrungsvielfalt bieten, muss im Kindergarten Realitätsvermittlung im Interesse des Erwerbes von Medienkompetenz als Teil der Medienziehung ganz oben an stehen. Herkömmliche Medienpädagogik vernachlässigt dies häufig. Daher wird der Kindergarten mit Nachdruck auf seinen spezifischen Beitrag im Kleinkindalter verweisen müssen, ohne den Medienkompetenz nicht entstehen kann. Konzeptionelle Grundlage dafür ist in Nordrhein-Westfalen der situationsbezogene Ansatz, der eine Gesamtkonzeption für die pädagogische Arbeit im Kindergarten darstellt. Kernstück dieser Konzeption ist, dass in der praktischen Arbeit mit Kindern jeweils aus der konkreten Situation heraus entschieden wird, welche Ziele, Umweltaspekte, familiären Fragestellungen, Spielaktivitäten, Projekte oder Gestaltungsansätze wie Gestaltung des Tagesablaufes und der Räume oder Auswahl von Materialien und Medien „zu welcher Zeit, bei welchen Kindern und unter welchen Bedingungen in die pädagogische Arbeit einbezogen werden“. Dem Kind bei der Bewältigung

seiner Lebenssituation zu helfen heißt, ihm Möglichkeiten zum Erlernen von Lebenszusammenhängen zu geben und ihm damit auch Hilfen zu geben, die dabei zur Bewältigung der damit verbundenen Anforderungen erforderlich sind. Das bedeutet vor allem,

- das Selbstvertrauen von Kindern zu stärken,
- Umweltverständnis zu wecken,
- Bereitschaft zur Kommunikation zu entwickeln und
- die Ausdrucksmöglichkeiten des Kindes zu erweitern.

In diesen Ansatz, in erster Linie Basiskompetenzen zu vermitteln, fügt sich auch die Vermittlung von Medienkompetenz ein - im Kindergarten also die Vermittlung von Realerfahrung. Praktisch vollzieht sich dies im Kindergarten primär in der unmittelbaren menschlichen Begegnung und in der direkten Auseinandersetzung mit allen Aspekten der realen Umwelt - und nicht „belehrend“ oder ständig „aufklärend“. So entsteht im pädagogisch durchdachten Vollzug des Alltags die entscheidende Schlüsselqualifikation realer Lebenserfahrung als grundlegender Beitrag zum Erwerb von Medienkompetenz.

Erlebnisvielfalt und Anreicherungsreichtum sind dafür angesichts der heutigen Programmfülle entscheidend. Dabei ist es

Teil des situationsbezogenen Ansatzes, Ausgleich bei Kindern zu schaffen, die in ihrem (familiären) Umfeld über hinreichende Anregungen nicht verfügen und insbesondere Kindern mit Entwicklungsdefiziten besondere Angebote zu machen. Wegen der in diesen Milieus im Allgemeinen hohen Mediennutzung muss der Kindergarten umso reichhaltiger vielfältige andere Erfahrungen vermitteln und dadurch Verarbeitungsmöglichkeiten anlegen.

### Was bedeutet das für die Praxis?

Dies praktisch umzusetzen, stellt hohe Anforderungen. Es gilt, Erlebniswelten zu schaffen, damit das Kind seine Umwelt in vielfältiger Weise kennen lernen und erfahren kann. Je vielfältiger das mediale Angebot, desto breiter muss das Spektrum an Realerfahrungen angelegt sein, damit das Kind die zunehmende Quantität und die unterschiedlichen Qualitäten des Fernsehens bewältigen kann.

Wichtig sind Erfahrungen aller Sinne, des Körpers und seiner Bewegungsabläufe, nicht zuletzt durch viel Bewegung, die die sitzende Beschäftigung des Fernsehens aufwiegt. Situationsbezogen handeln zu können, erfordert zudem intensive Beteiligung der Kinder. Erzieherinnen und Erzieher müssen hinreichen-

de Einblicke haben in den Alltag von Kindern, um zu wissen, was sie beschäftigt, was sie denken, um an ihrem Leben teilnehmen zu können. Sie müssen Kenntnisse über den tatsächlichen Medienkonsum der Kinder haben, wissen was sie sehen, wann sie sehen und wie viel sie sehen. Nur so können sie kompetent auf die Verarbeitung von Fernseherlebnissen eingehen und den Kindern konkret Hilfestellung bieten, wo dies nötig ist.

Der Kindergarten muss kompensatorisch arbeiten, wo Kindern Anregungen fehlen, um ihnen die Chance zu geben, die gesehene Erlebnisse ebenso zu verarbeiten wie Kinder, die in anreicherungsreicheren Milieus aufwachsen. Erfolgreiche medienpädagogische Arbeit muss die Elternarbeit einbeziehen, denn der eigentliche Konsum findet zu Hause statt; Erzieherinnen und Erzieher müssen kompetente Gesprächspartner sein.

So kompliziert sich diese vielfältigen Anforderungen anhören, kann Medienerziehung doch in weiten Teilen aus ganz alltäglichen Aktivitäten mit Kindern bestehen. Es geht nicht darum, alles Bisherige über Bord zu werfen. Die Erfahrungen im Kindergarten, im Spiel die Welt zu erkunden, Gemeinsamkeiten zu entwickeln, Sinn für einen geordneten Tagesablauf auszubilden, dies alles sind auch medienpädagogisch entscheidende Grundlagen. Allerdings verlangt die heutige Alltagswelt der Kinder, diese Aktivitäten gezielt auf den Kompetenzgewinn in der Mediengesellschaft zuzuschneiden. Die vermittelten (Real-) Erfahrungen müssen konkret auf das Sehverhalten, das gegenwärtige Angebot und die Milieubedingungen der Kinder abgestimmt sein.

Hier gibt es Defizite. Oft entwerfen mangelndes Fachwissen und oberflächliche Medienkritik den positiven Beitrag des situationsbezogenen Ansatzes im Kindergarten. In Verkennung der medienpädagogischen Bedeutung bleibt die konkrete Wahl von pädagogischen Inhalten und Vorgehensweisen häufig hinter den tatsächlich gegebenen Möglichkeiten, die der situationsbezogene Ansatz birgt, zurück. Es geht daher nicht darum, eine





Wende in der Kindergartenpädagogik durchzusetzen, sondern darum, den eigenen Ansatz der Kindergartenpädagogik zu vertiefen. (...)

### **Kernforderungen für die Weiterentwicklung**

Medienerziehung im Kindergarten ist die notwendige Antwort auf die heutige Medienkindheit. Im Interesse der Kinder darf sich Kindergartenerziehung nicht auf bewahrpädagogisches Handeln beschränken, sondern muss sich der Aufgabe stellen, in altersgemäßer Weise Medienkompetenz zu vermitteln. Die Forderung nach allgemeiner Ausstattung der Kindergärten mit elektronischen Medien ist zurückzuweisen; aufzuwerten ist vielmehr die im Rahmen des situationsbezogenen Ansatzes vermittelte Realerfahrung im Kindergarten als Grundlage von Medienkompetenz. Kompetenzvermittlungskonzepte, die diese Grundlegung nicht einschließen, sind unzureichend.

Der Abbau von Berührungsängsten der Fachkräfte gegenüber technischen Medien ist unerlässlich. Eine grundsätzlich ablehnende Einstellung blendet weite Teile der Lebenswelten der Kinder aus und verhindert notwendige Hilfe.

Medienpädagogik ist mit den hier entwickelten Aspekten breiter im Ausbildungsspektrum der Erzieherinnen und Erzieher anzulegen. Entsprechende Verstärkung der Fortbildung ist unerlässlich. Die Voraussetzungen für erlebnispädagogische Arbeit müssen gesichert sein, um die im Rahmen von Medienkompetenz relevanten Basiserfahrungen gezielt vermitteln zu können. Wenn es gelingt, in diesen Punkten mehr Übereinstimmung von medienpädagogischer Theorie und erzieherischer Praxis zu erreichen, wird der Kindergarten gerade auch in einer von Medien bestimmten Welt selbstbewusst dazu beitragen können, dass Kinder als Kinder aufwachsen können.

---

*Reinold Eichholz:  
Medienkompetenz im Kindergarten.  
In: KiTa aktuell NW 11/2000, 221-224.*

# **Spielplatz Computer: auditives und visuelles Sinnesreich**

## **Interview mit Hans-Jürgen Palme**

### **Angaben zur Person**

Vorstandsvorsitzender vom SIN-Studio im Netz e.V., Medienpädagoge – Schwerpunkt: Multimedia und Internet in Bezug auf Kinder, Jugendliche und pädagogisch Verantwortliche

*1. Wie bewerten Sie den Einsatz von Computern in Kindertageseinrichtungen?*

Der „Spielplatz Computer“ bietet eine Variante dessen, was Kinder am liebsten machen, nämlich Spielen. Mit seinen bunten Bildern und vielfältigen Klängen ist er ein auditives und visuelles Sinnesreich.

Die bisherigen Praxiserfahrungen mit den virtuellen Spiel- und Lernwelten verweisen auf viele positive Erfahrungen. Im Gegensatz zum privaten Einsatz können die Kinder hier ihre virtuellen Spielereien im gemeinsamen Miteinander ausleben. Der pädagogische Mehrwert den Kindertageseinrichtungen gerade in Bezug auf Gruppenerlebnisse und –erfahrungen bieten, ist auch beim Spielen mit und am Computer das große Plus. Die pädagogisch Verantwortlichen vor Ort bieten zudem die Gewähr, dass sich Kinder nicht zuviel oder vereinsamend in den digitalen Spielwelten tummeln.

Es gibt aber auch den verkehrt verstandenen Einsatz des Computers in den Kindertageseinrichtungen. Wer Kindern möglichst frühzeitig die Computerbedienung beibringen will oder mit reinen Lernprogrammen schulvorbereitende Konzepte umzusetzen sucht, hat in erster Linie berufliche Anforderungen im Blick. Mit dem „Spielplatz Computer“ hat ein solch leistungsbezogener Einsatz nichts zu tun.

*2. Nennen Sie 3-5 Argumente, die für eine Beschäftigung von Kindern mit Computern sprechen?*

Das Hauptargument für das Spielen mit dem Computer ist sicherlich, dass es die Kinder gerne machen. Die virtuellen Spielvorlieben der Kinder sind offensichtlich und die pädagogisch Verantwortlichen tun gut daran, sich damit auseinandersetzen. Wer über Spiele nur meckert wird zum Spielverderber – auch wenn es um die Computerspiele geht. Der ‚Spielplatz Computer‘ ist ein zeitgemäßes Spielzeug, mit völlig neuen Darstellungsmöglichkeiten. Seit jeher ist das Spielzeug der Kinder immer auch ein Spiegel der jeweiligen Gesellschaft. Die Kinder wollen schließlich die ihnen vorgegebene Welt kennenlernen.

Der ‚Spielplatz Computer‘ fordert zum aktiven Handeln auf. Durch Anklicken können die Kinder individuelle Vorlieben ausleben und selbstgesteuert den Bildschirmablauf steuern. Die Computerwelten bieten einen bisher unbekanntem interaktiven Spielspaß.

Für den Einsatz des ‚Spielplatz Computer‘ in Kindertageseinrichtungen ist besonders das Argument der Chancengleichheit zu beachten. Gerade die kostspieligen virtuellen Spiel- und Lernwelten sollten milieuübergreifend angeboten werden.

*3. Welches Umstiegsalter halten Sie für sinnvoll, den Computer als Spielmittel einzusetzen?*

Das exakte Einstiegsalter gibt es nicht. Bereits Krabbelkinder können Freude daran haben, auf der Tastatur haptische Erfahrungen zu sammeln und die Eltern im Rollenspiel nachzuahmen. Die Spiel- und Lernprogramme, sog. Edutainment-Titel werden für Kinder ab ca. drei Jahren interessant. Für die Kindertagesein-

## II Standpunkte von Medienpädagoginnen und -pädagogen

richtungen ist besonders zu beachten, dass weit über 50% der Kinder ab 4 Jahren zu Hause oder im Freundeskreis bereits Erfahrungen mit den virtuellen Spielen sammeln.

*4. Wie sieht der Computereinsatz im Kindergarten hinsichtlich der Integration in den pädagogischen Gruppenalltag konkret aus? Welchen Standort sollte das Gerät in der Einrichtung haben?*

Ob und inwieweit der „Spielplatz Computer“ alltagstauglich für den Kindergarten ist, gehört wie bereits erwähnt, zu den noch nicht entgültig beantworteten medienpädagogischen Fragen. Klar ist aber, dass ein Einsatz nur im Einklang mit den Eltern und dem Team positiv gelingen kann.

Konkret für die Praxis heißt dies, der „Spielplatz Computer“ sollte nicht in einem abgeschlossenen, anregungsarmen Raum untergebracht werden. Er sollte frei zugänglich sein und vielen Kindern die Gelegenheit bieten mitzumachen. Darumherum sollten andere Spielanregungen geboten werden. In der Freispielzeit z.B. können die Kinder vieles spielen und sich jeweils entscheiden, was sie mit wem unternehmen. In dieser Spielumgebung sollten auch die virtuellen Spiel- und Lernwelten integriert sein. Die Bedenken, dass die Lautsprecher stören, haben sich zumeist als obsolet erwiesen. Der allgemeine Geräuschpegel im Gruppenraum ist zumeist sowieso so hoch, dass die Klänge aus dem Lautsprecher in der Ecke oder im zugänglichen Nebenraum nicht stören. Ob der „Spielplatz Computer“ im Gruppenraum oder einen anderen Gemeinschaftsraum aufgebaut wird, hängt natürlich von den jeweiligen räumlichen Gegebenheiten ab.

*5. Wie sollten Kinder im Umgang mit dem PC angeleitet werden? Wieviel Betreuung, Anleitung und Grenzen benötigen Kinder?*

Der „Spielplatz Computer“ gehört zu den zeitgemäßen Spielutensilien einer Kindergeneration, die in einer von Medien bestimmten Wissensgesellschaft auf-

wächst. Diese Spiele kennen die heutigen Erwachsenen nicht aus eigenen Kindheitserfahrungen. Es fehlt somit eine Empathie zu den Kindern, die oftmals durch zu ängstliche Betreuung und Anleitung kompensiert wird. Die Aneignungsenergie der Kinder sollte nicht mit langatmigen Erklärungen á la „Wie funktioniert die Maus“ blockiert werden. In der Praxis zeigt sich, dass die Kinder sehr pfleglich mit der Technik umgehen, so dass sich ängstliche Sicherheitshinweise normalerweise erübrigen. Oftmals genügt es, den Kindern zu Beginn die CD-ROM einzulegen und das Spiel zu starten. Später können die Kinder auch das alleine. Die pädagogisch Verantwortlichen sollten aber die Edutainment-Titel selbst kennen, also vorher auch mal damit gespielt haben, damit Sie gegebenenfalls Auskünfte erteilen können. Klar ist, dass die pädagogisch Verantwortlichen die am Computer spielenden Kinder im Blick haben und, falls nötig, in der einen oder anderen Richtung pädagogisch aktiv werden. Falls der „Spielplatz Computer“ in einem anregungsreichen Ambiente aufgebaut ist, beträgt die durchschnittliche Verweildauer der Kinder ca. 20 bis 30 Minuten. Vereinzelt kommt es zu Verhaltensauffälligkeiten (z.B. zu langes Spielen oder große Aufregung). Dies ist gerade in der Anfangsphase verständlich und legt sich normalerweise im Laufe der Zeit. Sofern vereinzelt Kinder über das normale Maß hinaus vom „Spielplatz Computer“ gefesselt sind, so ist eine pädagogische Intervention unbedingt erforderlich. Dabei sollte aber nie vergessen werden, dass eine unnatürlich große und langanhaltende Faszination an den virtuellen Welten immer ein Symptom offenbart und keine Ursache. Das Problem ist also nicht allein durch Verbote, die das Symptom betreffen, aus der Welt zu schaffen.

Es gibt inzwischen sehr viele praktische Erfahrungen im Umgang mit dem „Spielplatz Computer“. Vor allem in dem Langzeitprojekt „Multimedia-Landschaften für Kinder“ werden seit 1997 Erkenntnisse gesammelt und veröffentlicht.<sup>1</sup>

*6. Welche Ausstattung des Computers empfehlen Sie? (Hardware: Scanner? Drucker? Alte vs. neue Computer?)*

So erstaunlich es klingen mag, aber alte Computer taugen nicht für den „Spielplatz Computer“. Die Edutainment-Titel verbinden Video- und Tonsequenzen und verlangen dem Rechner damit einiges ab. Die ausgemusterten Rechner der Firma XY genügen für die virtuellen Spiel- und Lernwelten in keinem Fall. Der zeitgemäße „Spielplatz Computer“ beinhaltet zumindest einen Rechner der nicht älter als 2 Jahre ist und über eine Soundkarte verfügt. Als Peripheriegeräte sollten Boxen, Scanner und ein Farbdrucker vorhanden sein. Der Monitor sollte zumindest 17 Zoll groß sein und eine gute Darstellung erlauben. Der Aufbau der Anlage sollte so gestaltet sein, dass die Kinder auf den Monitor zeigen können und alles möglichst in ihrer Höhe aufgebaut ist. Der „Spielplatz Computer“ ist zum spielerischen Lernen gedacht und nicht zum Arbeiten. Das gängige Mobiliar für Computerarbeitsplätze ist nicht geeignet. Besser ist es, die in den Kindertageseinrichtungen vorhandenen Kindertische und -stühle auch dafür zu nutzen.

*7. Was raten Sie ErzieherInnen im Umgang mit skeptischen Eltern oder KollegInnen?*

Man sollte skeptische Eltern oder KollegInnen unbedingt ernst nehmen. Wir alle wollen nur das Beste für unsere Kinder, das vereint uns. Vorsicht ist allerdings immer dann angebracht, wenn jemand behauptet, dass er die absolute Erkenntnis dazu gefunden hat, was das Beste für unsere Kinder ist. Tatsächlich ist es besser, einen offenen Blick für die Bedürfnisse der Kinder zu haben und die eigenen Wert- und Normvorstellungen damit in Einklang zu bringen. Erwachsene, die den Medien generell eher skeptisch gegenüberstehen, lehnen deswegen noch lange nicht grundsätzlich jeglichen Medieneinsatz im Erziehungsprozess ab. Die Bereitschaft Neues auszuprobieren und dabei auch einmal die eigenen Vorurteile zu überprüfen, ist fast immer vorhanden.

Fatal wird es immer dann, wenn man missionarisch aktiv wird. Argumente zu den gängigen Vorurteilen und Klischees gegen die multimedialen Spiel- und Lernwelten finden sich in dem Buch „Computer im Kindergarten“<sup>2</sup>, auf das ich an dieser Stelle verweisen möchte.

*8. Geben Sie zum Abschluss noch eine Prognose – beschreiben Sie ein Szenario – der Mediennutzung von Kindern für das Jahr 2010.*

Dies ist sicherlich die schwerste Frage von allen. Zur neuen kulturellen Schlüsselqualifikation zählt heute schon die Medienkompetenz, die mehr beinhaltet als die Bedienungsfähigkeit der Geräte. Wo erhält man welche Informationen, welche Inhalte sind einfach nicht gut und wie kann ich die virtuellen Welten für die Ausformung der eigenen Indivi-

dualität nutzen, dass sind die Anforderungen an das Leitziel „Medienkompetenz“.

Klar dürfte sein, dass die Kinder im Jahr 2010 das Internet wie selbstverständlich nutzen werden und sie das Fernsehen nur noch aus Erzählungen kennen lernen werden. Die vernetzten Digitalwelten und die darin enthaltenen multimedialen Spiel- und Lernmöglichkeiten werden die Vermittlung von Inhalten von Grund auf verändert haben. Die Kinder werden sich durch Direktverbindungen sprachlich via Computer unterhalten und gemeinsam im Netz spielen. Das Telefon, der Radioapparat und die Analogkamera gehören im Jahr 2010 zu den Relikten einstiger Tage. Die Kinder im Jahre 2010 werden in einer komplexen, von Medien bestimmten Gesellschaft groß werden. Die Aneignung dieser vor-

gegebenen Welt wird wie zu allen Zeiten vor allem auf spielerische Weise erfolgen.

Die Kinder im Jahre 2010 werden aber auch noch ihre Bilderbücher lieben, sie werden mit Wonne im Freien herumtoben und im gemeinsamen direkten Miteinander soziale Erfahrungen sammeln. Sie werden die Natur lieben und in Mengen ganz reale Sinneserfahrungen sammeln. Sie werden neugierig sein, wie die Kinder zu allen Zeiten, und sie werden über Aneignungsenergien verfügen, die Ihnen helfen werden, die Welt zu der ihren zu machen.

[1] Michael Saumweber: *Multimedia-Landschaften für Kinder (Mula)*; in: Palme, Basic (Hrsg.): *Medienkompetenz – Version 2001*; GMK; Bielefeld 2001

[2] Hans-Jürgen Palme: *Computer im Kindergarten*; Don Bosco Verlag 1999

# Führerschein für Computer-Pänz

## Interview mit Gabriele Strunck

### Angaben zur Person

Leiterin des Städtischen Kinderhortes  
Dorotheenstraße

*1. Wie bewerten Sie den Einsatz von Computern in Kindertageseinrichtungen?*

Der PC war schon vor ca. 8 Jahren Thema in der gesamten Hortgruppe. Zwei Hortkinder hatten durch ihr näheres Umfeld Kontakt zu Computern, wodurch häufig in der Gruppe über Computer und Computerspiele geredet wurde. Nach drei Jahren gab das Computerprojekt der Stadt Köln den Anstoß, auch konkret über den Einsatz eines Computers in der Einrichtung nachzudenken, Fortbildungen zu belegen und schließlich einen eigenen PC zu kaufen. Relativ schnell darauf erhielten wir durch das Computerprojekt einen zweiten PC gestellt. Ich sehe den Computer im Kindergarten/Hort als wichtige und zeitgemäße Erweiterung an, die sich vor allem am Alltag und am Interesse der Kinder orientiert.

*2. Nennen Sie 3-5 Argumente, die für eine Beschäftigung von Kindern mit Computern sprechen? Welches Einstiegsalter halten Sie für sinnvoll, um den Computer als Spielmittel einzusetzen?*

- Interesse der Kinder
- Fremdes entzaubern
- Medienkompetenz / zeitgemäße Begleitung der Erziehung
- Computer als Zukunftsmedium akzeptieren
- Chancengleichheit

Bei uns liegt der Schwerpunkt auch ganz speziell auf dem Aspekt der Chancengleichheit. Je nach Einzugsgebiet liegt hier eine zentrale Aufgabe von Kindertageseinrichtungen, um allen Kindern den Zugang und Umgang mit dem Computer zu ermöglichen.

Der Computer knüpft unmittelbar an das Interesse und die Lebenswelt der Kinder an. Um dem gerecht zu werden, sollten auch in Kindertageseinrichtungen Com-

puter zu Verfügung stehen, an die die Kinder herangeführt werden und ein kompetenter Umgang geübt wird. Bis vor einem Jahr haben wir den Computer nur den Hortkindern zugänglich gemacht. Seit letztem Sommer arbeiten wir auch mit 3-6-Jährigen am Computer.

*3. Wie sieht der Computereinsatz im Kindergarten hinsichtlich der Integration in den pädagogischen Gruppenalltag konkret aus? Welchen Standort sollte das Gerät in der Einrichtung haben?*

Bei uns stehen die zwei miteinander vernetzten PCs in einem separaten Raum. Dort haben die Kinder Ruhe, die Geräte stehen mit günstigem Lichteinfall und der Geräuschpegel, den Computer wie auch die spielenden Kinder schon mal produzieren, stört die anderen Kinder nicht. Ich denke, er wäre dort eine optische und akustische Ablenkung im

## II Standpunkte von Medienpädagoginnen und -pädagogen

Gruppenraum.

Der Computer ist als weiteres Spielmit- tel in die Palette all der anderen Angebo- te eingebettet. Ein Tag in der Woche ist PC-frei. Besonders beliebt sind die Mal- programme, auf denen die Kinder bunte Spuren hinterlassen und nachher ausdru- cken können. Die etwas Größeren nutzen auch die digitalen Fotobearbeitungspro- gramme ganz gerne, bei denen man die Bilder lustig und wild verändern kann. Die wenigen Tendenzen zum Suchtver- halten bewerte ich schon sehr hoch, nur sehe ich dahinter andere Problematiken. Diese Kinder waren dennoch durch Al- ternativangebote vom Computer wegzu- holen und es liegt nahe, dass hier famili- äre Defizite zu dem übermäßigen Ge- brauch führen. Die Computersucht ist nur eine Form der Äußerung anderer Probleme, die ich nicht am PC selbst festmachen.

### *4. Wie sollten Kinder im Umgang mit dem PC angeleitet werden? Wie viel Betreuung, Anleitung und Grenzen benötigen Kinder?*

Der PC ist ein absolut kommunikatives Medium, mit dem die Kinder auch eige- ne Ideen entwickeln können. So ent- stand z.B. ein Zauberbuch am PC. Re- geln gibt es natürlich für die Nutzung des PCs, aber wir arbeiten nach dem Prinzip der Selbstverantwortung. Das Prinzip hat sich bewährt und die Kinder regeln die Einhaltung gegenseitig. Ein Junge z.B. war extrem zurückhaltend und ruhig. Allmählich hat er sich an den PC herangewagt und auch schnell viel gelernt. Durch seine erworbene Medien- kompetenz hat er viel Anerkennung der anderen Kinder erhalten. Früher war der Computer nur für die Hort- kinder zugelassen. Seit Sommer 2000 ha- ben wir die Nutzung wegen dem regen Interesse auch auf die 3-6Jährigen, unse- re „Computerpänz“, ausgeweitet. Für diese gibt es feste Termine, die Begren- zung auf ca. 20 Minuten Spielzeit und wir haben einen Computerführerschein eingeführt. Am Anfang befragen wir die Kinder anhand eines Fragebogens über ihre Kenntnisse und Erfahrungen am PC. Die Computerpänz sind immer nur in Be-

gleitung einer Erzieherin am PC und wer- den langsam an die Nutzung des Gerä- tes herangeführt. Allmählich lernen sie sämtliche Fachausdrücke und Bezeich- nungen wie auch die Benutzung. Wenn sie in einer ernst zu nehmenden Prüfung einzelne Bestandteile des Computers benennen und mit ihm umgehen können, erhalten sie ihren Führerschein, mit dem sie dann auch alleine, also ohne Erziehe- rin, an den Computer dürfen.

### *5. Welche Ausstattung des Computers empfehlen Sie?*

Auf jeden Fall sollten Kindertagesstätten nicht mit uralten Modellen ausgestattet sein, da auf solchen PCs häufig die aktu- ellen Spiele nicht installiert werden kön- nen. Damit reduzierten sich die Möglich- keiten zum kreativen und zeitgemäßen Umgang. Neben einem neuen PC mit hoher Leistungsfähigkeit sollten auch Scanner und Farbdrucker zur Verfügung stehen. Eine normale Maus reicht voll- kommen aus. Die Kinder schaffen es gut, damit umzugehen. Wir haben uns vor einiger Zeit noch eine digitale Bild- kamera angeschafft und sind sehr froh darüber. Man kann viel damit gestalten und die Kinder haben großen Spaß da- an. Zum Sitzen haben wir die höhenver- stellbaren TripTrap-Stühle gewählt. Da kann jedes Kind seine eigene Sitzhöhe individuell einstellen.

Die Qualität von Software ist prinzipiell kritisch und unter pädagogischen Ge- sichtspunkten zu bewerten. Namhafte Hersteller wie Mattel oder Tivola inves- tieren z.B. sichtbar Geld in die Entwick- lung ihrer Software, aber auch kleine Hersteller bieten gute Software an. Wichtig ist sowohl der Inhalt als auch die Umsetzung.

### *6. Was raten Sie ErzieherInnen im Umgang mit skeptischen Eltern oder KollegInnen?*

Grundsätzlich gilt: Information der Eltern und das Angebot, die Möglichkeiten des Computers einfach selbst ausprobieren zu lassen. Die Eltern unserer Kinder ha- ben überwiegend kein Problem mit dem Thema Computer in der Kindertagesstät- te. Auf einem intern veranstalteten Info-

nachmittag hatten wir die Computer in der Mehrzweckhalle aufgebaut, um den Eltern die Möglichkeiten zu demonstrieren und Ängste zu nehmen. Sie hatten Spaß am Probieren und waren von An- fang an nicht skeptisch. Vielmehr müs- sen wir auch den Eltern Medienkompe- tenz nahe bringen, dass sie selbst et- was kritischer mit den Möglichkeiten der Neuen Medien umgehen. Z.B. beim Datenschutz, dem Gebrauch des Inter- nets wie auch der Auswahl von Compu- terspielen sind manche Eltern oft zu be- denkenlos. Da sind dann die Erzieherin- nen gefragt, auch einzugreifen und den Eltern einen verantwortungsvollen Um- gang nahe zu bringen.

Auch beim Kollegium ist Information wichtig und dass die Mitarbeiter die An- gebote beobachten sowie begleiten können. Skeptische Kolleginnen sollten auf gar keinen Fall gezwungen werden, sich auch direkt mit dem Computer zu beschäftigen. Aber es ist sehr wichtig, dass das gesamte Team den Computereinsatz mitträgt. Jeder hat seine Fähig- keiten, und nicht jeder spielt gerne Fuß- ball oder singt gut. So können sich eige- ne Schwerpunkte der Teammitglieder entwickeln.

### *7. Geben Sie zum Abschluss noch eine Prognose – beschreiben Sie ein Szenario ... – der Mediennutzung von Kin- dern für das Jahr 2010...!*

Ich könnte mir die Entwicklung in den Kindertagesstätten, die sich konzeptio- nell für den Einsatz des PC entscheiden, so vorstellen, dass er ein Medium ist, an dem gelernt, gespielt und experimen- tiert wird - kurz gesagt, der PC Spaß macht und zum normalen Alltag ge- hört...

# Medienkompetenz ist heute eine Schlüsselqualifikation

## Interview mit Sabine Sonnenschein

### Angaben zur Person

Name: Sabine Sonnenschein  
Tätigkeit bzw. Tätigkeitsfeld(er):  
Medienpädagogin beim JFC Medienzentrum, Köln

### 1. Wie bewerten Sie den Einsatz von Computern in Kindertageseinrichtungen?

Der pädagogisch motivierte Einsatz von Computern in der Kita gehört – insbesondere im Kindergartenbereich – sicherlich nicht zu den primären Aufgaben, kann aber ein bereicherndes Zusatzangebot sein. In der Kita können „alle“ Kindern, unabhängig von der Medienausstattung und ihren sozialen Rahmenbedingungen daheim, an einen produktiven kreativen Computerumgang herangeführt werden, der mit wichtigen pädagogischen Zielsetzungen wie z.B. Förderung von Fantasie oder Handlungskompetenz durchaus im Einklang steht. Die Computerarbeit sollte jedoch nur ein Element in einer medienpädagogischen Konzeption darstellen. Film-, Video- oder Fotoprojekte und die spielerische Aufarbeitung von Medienerfahrungen sollten ebenso Berücksichtigung finden.

### 2. Nennen Sie 3-5 Argumente, die für eine Beschäftigung von Kindern mit Computern sprechen? Welches Einstiegsalter halten Sie für sinnvoll, um den Computer als Spielmittel einzusetzen?

Computer – wie auch andere Medien – gehören zunehmend zur Lebenswelt der Kinder dazu. Kinder können ihre Medien Erfahrungen nicht vor der Kita-Tür abstellen. Medienkompetenz ist heute eine Schlüsselqualifikation, die im medienpädagogischen Konzept einer Kita ihren Niederschlag finden sollte. - Das Angebot an Software ist heute außerordentlich vielseitig und attraktiv: Es gibt ausgezeichnete Programme, die Spielen

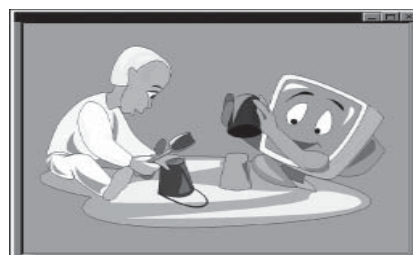
und Lernen ganz wunderbar miteinander vereinen (virtueller Spielplatz). Außerdem lassen sich mit dem „Hilfsmittel Computer“ mit geeigneter Software „kinderleicht“ schöne Dinge – von der Einladung bis zum Soundtrack – produzieren. Und last not least die sozialen Aspekte: Ausgleich sozialer Benachteiligung; gemeinsam statt alleine die Medien nutzen; Mädchenförderung. Im Rahmen einer medienpädagogischen Konzeption kann der Computer schon im Kindergarten sinnvoll sein.

### 3. Wie sieht der Computereinsatz im Kindergarten hinsichtlich der Integration in den pädagogischen Gruppenalltag konkret aus? Welchen Standort sollte das Gerät in der Einrichtung haben?

Ist abhängig von der Konzeption: Kann als zeitlich begrenztes Projekt stattfinden, z.B. inhaltlich motiviert („Unser Kindergarten stellt sich vor“). Der Computer als virtueller Spielplatz kann aber auch ein kontinuierliches Angebot sein in einer Medienecke, in der die PC-Geräusche die anderen Kinder auf keinen Fall stören.

### 4. Wie sollten Kinder im Umgang mit dem PC angeleitet werden? Wie viel Betreuung, Anleitung und Grenzen benötigen Kinder?

Selbstverständlich benötigen die Kinder Anleitung und Unterstützung, wie bei allen anderen Werkzeugen und Spielen



auch. Bisherige Erfahrungen haben gezeigt, dass Kinder immer nur eine Weile am Computer bleiben und sich dann anderen Beschäftigungen zuwenden. Ist dies nicht der Fall, gilt es natürlich Grenzen zu ziehen...

### 5. Welche Ausstattung des Computers empfehlen Sie? (Hardware: Scanner? Drucker? Alte vs. neue Computer?)

Klar, je neuer desto besser, damit moderne Spiele, die pädagogische Maßgaben erfüllen, auch laufen. Dazu digitale Kamera (zur Bildbearbeitung), Scanner und Drucker (der aus Kostengründen aber nicht immer im Einsatz sein muss). Denkbar ist, dass sich Einrichtungen für die gemeinsame Nutzung eines Gerätepools zusammenschließen.

### 6. Was raten Sie ErzieherInnen im Umgang mit skeptischen Eltern oder KollegInnen?

Learning by doing: Fortbildungen für Kolleginnen und Elternabend zum Thema Medienarbeit in der Kita. Parallel Medien und Medienarbeit in der Einrichtung immer wieder ins Gespräch bringen.

### 7. Geben Sie zum Abschluss noch eine Prognose – beschreiben Sie ein Szenario – der Mediennutzung von Kindern für das Jahr 2010.

Momentan ist das Interesse am Computereinsatz groß, denn überall wird verlautbart, dass der souveräne Umgang mit Multimedia-PCs „die“ Schlüsselqualifikation für späteren beruflichen Erfolg darstellt. 2010 dürften Multimedia-PCs selbstverständlicher Bestandteil des Medienalltags von Kindern sein. Die Vorrangstellung des Fernsehens werden sie wahrscheinlich trotzdem nicht in Frage stellen. Auch werden die virtuellen die realen Spielplätze nicht verdrängt haben.

# Computer im Kindergarten – auch das noch!

Auch wenn in vielen Kindergärten noch kein Computer steht, wird die Frage danach schon bald auf alle Einrichtungen zukommen. Denn durch die sprunghaft zunehmende Computerausstattung in den Familien werden die jüngeren Kinder durch ihre Eltern oder ältere Geschwister mit diesem Medium massiv konfrontiert. Es gibt auch eine ganze Menge Spiel- und Lernprogramme für Vorschulkinder, die im Kindergarten Verwendung finden sollen. In vielen Verwaltungen von Kindergärten hält der Computer ebenfalls Einzug, so dass die Überlegung, die Kinder damit vertraut zu machen, sehr nahe liegt.

Aber die Berührungängste und Vorbehalte sind noch groß. Innerhalb der Teams und auch bei den Eltern der Kinder gibt es zu Recht die Sorge, die Kinder würden dann nur noch vor dem Bildschirm sitzen – entweder vor dem Fernsehapparat oder vor dem Computermonitor. So muss sehr sorgfältig abgewogen werden, welche Gründe dafür und welche dagegen sprechen, schon die Vorschulkinder an den Computer zu gewöhnen.

Für die Computernutzung im Kindergarten spricht, dass für viele Kinder der Computer heute zu einer normalen Ausstattung von Lebens- und Arbeitsräumen gehört. Sie werden sich später ohnehin an ein Leben mit dem Rechner gewöhnen, und so könnte der Kindergarten ihnen helfen, seine Nutzung beizeiten zu lernen. Für Kinder, bei denen es noch keinen Computer zu Hause gibt, wäre es wichtig, wenigstens im Kindergarten einen Zugang dazu zu haben. Denn nur so können sie seine Bedienung und seine vielfältigen Möglichkeiten kennen lernen und wären anderen Kindern gegenüber nicht benachteiligt. Der Computer bietet heute viele Möglichkeiten,



Spielen und Lernen miteinander zu verbinden und auch selbst etwas Kreatives zu gestalten. So gesehen passt ein moderner PC mit CD-Laufwerk und Internet-Anschluss optimal in das Konzept eines modernen Kindergartens, das sich an der Lebenswelt der Kinder orientiert. Gegen den Computer im Kindergarten wird angeführt, dass er die unmittelbare Erfahrung von Welt verdrängt und dass die Kinder eine noch stärker mediatisierte Wirklichkeit erfahren würden. Zudem gibt es die Befürchtung, dass viele Kinder sozial vereinzelt und isoliert werden, wenn sie ständig vor dem Bildschirm sitzen. Der Kindergarten wird primär als Ort des sozialen Lernens betrachtet, so dass diese Entwicklung gegen sein ureigenes Konzept gerichtet sei. Ebenfalls gegen den Computer spreche, dass mit den Lernprogrammen zu früh etwas eintrainiert wird, was eigentlich Aufgabe der Grundschule ist.

Für beide Positionen gibt es sicher eine ganze Reihe weiterer Argumente, aber die Grundsatzdiskussionen drehen sich hauptsächlich um die benannten Punkte. Wir meinen, dass eine vernünftig strukturierte und weniger aufgeregte Nutzung des Computers im Kindergarten absolut

sinnvoll und nützlich ist. Die Gegenargumente ernst zu nehmen ist jedoch selbstverständlich, zumal dort, wo sie eine pädagogische Berechtigung haben. Die genannten Probleme können aber mit einigen gut durchdachten Vorkehrungen relativ leicht umgangen werden. Natürlich sind beim Einsatz von Computern für Vorschulkinder einige Bedingungen und Spielregeln zu beachten. Aus den Erfahrungen mit der Computerarbeit in Grundschulen wissen wir, dass Medienecken für das pädagogische Geschehen sinnvoll sind. Im Gruppenraum wird - ebenso wie eine Bau- oder Puppenspielecke - ein kleiner Sektor eingerichtet, in dem Bücher, Kassetten und ein Computer stehen. Man sollte diesen Bereich durch ein Regal oder eine flexible Stellwand abtrennen, damit die Kinder ungestört und ohne andere zu stören am Computer spielen oder arbeiten können. Es wäre nicht nur pädagogisch halbherzig, sondern ausgesprochen schädlich, die Kinder im Kindergarten mit veralteten und anderweitig ausgedienten Geräten abzuspeisen. Alte und einfache Computer sind schwieriger zu bedienen und störanfälliger als neue. Außerdem können sie gerade die aktuellen und bei

Kindern beliebten Programme nicht wiedergeben. Eine zurzeit des Erscheinens dieser Broschüre angeschaffte Grundausstattung mit Multimedia-PC, Monitor und einem Farbdrucker kostet rund 3.000 DM. Die Erfahrung zeigt, dass es inzwischen viele versierte und hilfsbereite Eltern oder ältere Geschwister gibt, die bei der Anschaffung beraten und bei der Installation helfen. Bei der Auswahl der Programme und Spiele kann man sich von einem Medienzentrum, von der Stadtbücherei, der örtlichen Tageszeitung oder einer Buchhandlung professionell beraten lassen. Das sind zugleich die Adressen, bei denen man auch um gute Ideen zur Finanzierung nachfragen kann. Wichtig ist, dass man bei der Suche nach Unterstützung nicht als Bittsteller auftritt, sondern deutlich zu erkennen gibt, dass die medienpädagogische Förderung der Kinder im allseitigen und öffentlichen Interesse - und damit auch im Interesse von Wirtschaftsunternehmen und Medien - liegt. Außerdem haben die Kinder den Sponsoren viele Gegenleistungen anzubieten: Schöne Bilder und Texte, vielleicht einen selbst gemachten Kalender, eine Pressekonferenz im Kindergarten mit Fototermin, eine Einladung zum Sommerfest oder eine Internetverbindung rund um die Welt,

bei der die Sponsoren ausdrücklich erwähnt werden. Damit die Kinder nicht ständig am Computer sitzen und sich um den Platz streiten, ist es wichtig, klare Regeln zu vereinbaren und die Nutzungszeiten gerecht zu verteilen. Die Ausstattung mit Programmen sollte möglichst vielfältig sein, d.h. es sollten Spiele vorhanden sein, Lern- und Informationsprogramme, einfache Schreibprogramme und eine Software, die man zum kreativen Gestalten und zum Bearbeiten digitaler Fotos braucht. Wichtig ist, mit den Kindern über den Computer und seine Nutzung zu sprechen und auch darüber, welche Probleme es möglicherweise innerhalb der Gruppe gibt. Nur wenn der Computer, ohne den schon heute in keiner Lebenswelt mehr etwas läuft - außer vielleicht bei Einsiedlern -, zum Alltag des pädagogischen Handelns und zum selbstverständlichen Alltagsgegenstand der Kinder wird, verliert er seine Bedeutung und damit auch für viele Erwachsene seinen vermeintlichen Schrecken.

*Über Medien reden: Informationen für pädagogische Fachkräfte. Hrsg. von BpB, S. 52-56.*

## Werden Fantasie und Sprachverhalten beeinflusst?

(...) Es kommt auch hier darauf an, dass Sie mit Ihrem Kind vernünftige Spielzeiten aushandeln und es seine normalen Freizeitaktivitäten weiter pflegt. Darüber hinaus kommt es auf die Auswahl der Spiele an. Wie bei anderen Medien auch, etwa bei Comicheften, die zum Teil eine sehr reduzierte Sprache im Sinne von Lautmalerei aufweisen, gibt es Computerspiele mit gutem und schlechtem Sprachhintergrund. So wie Sie sicherlich darauf achten, dass der einzige Lesestoff Ihres Kindes nicht in Comics besteht, so sollten Sie auch bei der Auswahl der Computerspiele auf deren Qualität achten. Wenn Ihr Kind gerne ein Spiel spielt, bei dem die Sprache im Hintergrund bleibt oder völlig vernachlässigt wird, nimmt es hierdurch nicht gleich Schaden in seiner sprachlichen Entwicklung. Solange Ihr Kind sich nicht übermäßig mit solchen Spielen beschäftigt, bleibt das Spiel als sprachlicher Sozialisationsfaktor unbedeutend.

Dies verdeutlicht allein der normale Tagesablauf eines Kindes: In der Schule (Vorschule) wird gesprochen, gelesen oder vorgelesen. Sie sprechen mit Ihrem Kind nach der Schule, beim Mittagessen; Ihr Kind trifft sich mit Freunden, und es wird wieder gesprochen. Die Zeit möglicher Sprachlosigkeit vor dem Computer ist also sehr viel geringer als die Zeit verbaler Unterhaltungen. Entsprechend niedrig ist auch der Einfluss dieser Zeit auf die Sprachentwicklung und das Sprachverhalten des Kindes/Jugendlichen einzustufen.

*Lerchenmüller Hilse: Kids, Bits & Bytes (1998), S. 61.*



# Welches ist das beste Einstiegsalter?

Auf den ersten Blick mag man denken, ein Kind müsse lesen und schreiben können, bevor es sich die Möglichkeiten der EDV zunutze machen kann. Dies ist aber nicht mehr notwendig, seit man ein Programm mit der Maus oder dem Joystick starten und ausführen kann. Heute gibt es auch Bildschirme, die auf Fingerdruck reagieren. Kinder können also mit bestimmten Programmen arbeiten, noch bevor sie zu ABC-Schützen werden. Es gibt sogar Programme zum Lesen- und Schreibenlernen. Man stellt auch fest, dass Kinder durchaus mit fremdsprachigen (zur Hauptsache englischsprachigen) Programmen umzugehen verstehen, weil diese graphisch explizit sind und das Interface zunehmend benutzerfreundlich gestaltet wird. In seinem Überblick über die 100 besten Lernprogramme gibt Brown (1995) an, mehr als ein Drittel davon seien nach Herstellerangaben bereits für Kinder unter vier Jahren geeignet. Der Handel boomt also, und die Tendenz wird sich mit der Verbreitung von Multimedia-Geräten noch verstärken.

Es besteht also die Möglichkeit, Kinder schon sehr früh (etwa ab drei Jahren) mit der EDV bekannt zu machen. Ob sich ein derart früher Einstieg jedoch aufdrängt oder empfiehlt, ist eine andere Frage. Die Anfängerprogramme sind nämlich ziemlich einfach gehalten; die darin vorkommenden Aktivitäten gleichen denen, die man in Videospiele oder mit Lernsoftware ausübt: Es gilt vor allem dann, aus verschiedenen Antworten die Richtige zu finden. Kinder im Schulalter können aus dem vielseitigen Potential der modernen Geräte mehr Nutzen ziehen und sich stärker kreativen Aktivitäten widmen. Eltern, deren Kinder nicht im Vorschulalter in die EDV eingestiegen sind, brauchen sich also keine Sorgen zu machen, denn diese können auch in fortgeschrittenem Alter ohne ir-

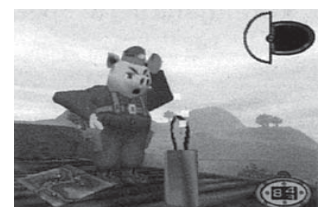
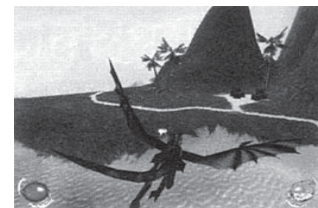
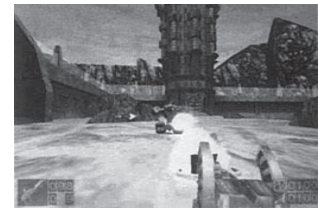
gendwelche Nachteile noch auf den fahrenden Zug steigen.

Umgekehrt ist auch nicht von einem frühen Einstieg abzuraten, selbst wenn die zur Auswahl stehenden Programme (Actionspiele, Drills, Tutorien) wenig kreativ zu sein scheinen. Der erste Kontakt kann dem Kind helfen, die Funktionsweise eines Computers leichter zu verstehen; dieses Verständnis kann später zeitgewinnend auf andere, anforderungsreichere Programme übertragen werden. Uns ist keine Studie bekannt, die zeigen würde, dass der Einstieg ab einem gewissen Alter schwierig oder gar unmöglich ist. Aussagen Erwachsener, die zugeben, «allergisch» auf die EDV zu reagieren, sind allerdings ein Indiz dafür, dass im Idealfall der erste Kontakt mit dem Computer nicht zu spät erfolgen sollte. Möglicherweise büßt man ab einem bestimmten Alter an geistiger Flexibilität ein, die das Lernen im EDV-Bereich erleichtert.

Nach heutigem Wissensstand gibt es weder ein Idealalter, noch eine obere Altersgrenze für den Einstieg in die EDV; man kann ohne weiteres auch in fortgeschrittenem Alter noch den Zugang dazu finden. Die meisten heutigen Informatiker haben gezwungenermaßen selber erst relativ spät damit angefangen. Zudem muss man individuelle Unterschiede und die Haltung der Betroffenen berücksichtigen. Wenn man dem Kind eine erste Einstiegsmöglichkeit bietet, wird man schon feststellen, inwiefern sein Interesse geweckt wird und die Aktivität einem Bedürfnis entspricht. Die Schule oder der Quartierverein könnte dabei durchaus die Rolle des Wegbereiters übernehmen.

---

Jean Retschitzki:  
*Das Kind und der Computer*  
(1997), S. 153-154.







# Kind und Computer – zur Faszination von PC-Spielen

*„Spiel“ kann als elementares menschliches Grundbedürfnis beschrieben werden. Warum gerade Computerspiele bei vielen Kinder und Jugendlichen, aber auch einer wachsenden Zahl von Erwachsenen, einer so starken Faszination unterliegen, soll im folgenden Beitrag geklärt und pädagogisch förderliche Elemente einzelner Spiele-Genres unter besonderer Berücksichtigung des Shareware-marktes aufgezeigt werden.*

## **Spannung und Abenteuer**

Die meisten Spiele verlangen eine permanente Aufmerksamkeit, eine Kombination von Reizen und hierfür nötige Reaktionen. Oft unter Zeitdruck werden Stresssituationen bewältigt (Absolvierung eines Spiellevels), wobei ein ständiger Wechsel von Spannung und Entspannung erfolgt. Man geht zum Beispiel auf Schatzsuche oder begibt sich auf einen Flug ins Weltall, wobei man sodann eine Vielzahl von Abenteuern und spannungsgeladenen Situationen zu lösen und überstehen hat. Der Spieler identifiziert sich völlig mit seiner Spielfigur. Die Kinder und Jugendlichen fühlen sich oft förmlich in den Bildschirm hineinversetzt und erleben die Abenteuer der Bildschirmhelden als ihre eigenen. Nicht mehr im „richtigen“ Leben, der praktischen Erfahrungswelt des Kindes, sondern auf dem Bildschirm findet daher nun verstärkt das Abenteuer statt. Dafür kann natürlich nicht das Medium Computer verantwortlich gemacht werden, sondern die gesellschaftliche Reduktion geeigneter Spiel- und Erfahrungsfelder für Kinder und Jugendliche.

Computerspiele können somit das Verlangen nach Ungewissheit und Abenteuer zum Teil kompensieren. Vor allem Kinder und Jugendliche, aber auch viele Er-

wachsene, versetzen sich dabei geradezu in eine andere Welt. Somit stellen wir die These auf, dass ein Zusammenhang des Mangels an einem bedürfnisgerechten Entwicklungs- und Gestaltungspotential in den realen Umweltstrukturen und der Zuwendung bzw. dem Reiz des Computerspiels besteht.

## **Entspannung und Entlastung**

Das dargelegte Abgleiten in andere, künstlich strukturierte Lebenswelten kann zu einem „Ausklinken“ aus dem Alltag führen. Der Computer hat dabei keine eigenen Ansprüche und Bedürfnisse, stellt somit im Gegensatz zu einem realen Interaktionspartner keine potentielle „Bedrohung“ oder Infragestellung des Spielers dar. Dies bietet sicherlich für viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene einen entlastenden Effekt, da ein distanzierter und allein den eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen angepasster Umgang möglich wird. Der Computer steht dabei immer zur Verfügung, auch wenn kein anderer Spielpartner vorhanden ist. Der intensive Kontakt zum Medium Computer kann bei manchen Kindern und Jugendlichen auch als Reaktion auf eine elterliche „Overprotection“ aufgefasst werden.

## **Leistung, Erfolg und Kompetenzerleben**

Die Geschicklichkeit und Reaktionsgeschwindigkeit des Spielers, seine Fertigkeit, Ausdauer und Konzentrationsfähigkeit wird mit Punkten, dem „Score“ belohnt. Ein Vergleich der eigenen Leistungssteigerung und auch das Messen mit anderen Spielern wird durch die in den meisten Spielen integrierte Bestenliste ermöglicht, in welche die höchsten Punktzahlen der Spieler eingetragen werden. Die Highscoreliste gehört somit

zu den elementaren Bestandteilen eines Computerspiels, welches eine langanhaltende Motivation aufweisen soll. Der Erfolg kann als direkte, unmittelbare Rückmeldung verstanden werden. Man wird für die eigene Leistung am Computer sofort belohnt, anders als dies meist im „richtigen“ Leben geschieht. Die Leistung ist dabei am Punktestand nicht nur eindeutig ablesbar, sondern impliziert auch die Erkenntnis, dass Leistung hier gerecht bewertet und somit auch eine erhöhte Motivation zur Leistungssteigerung freigelegt wird. Auch dies ist ja in der Realität bekanntlich nicht immer der Fall.

Im Gegensatz zum Fernsehen, welches dem Menschen häufig lediglich die Rolle des passiven Zuschauers überlässt, wird mit dem Medium Computer meist ein kreativer und eigenständiger Umgang betrieben. Beim Computerspiel kann die längere Beschäftigung mit bestimmten Problemen und die daraus resultierende Befriedigung über gefundene Lösungswege etc. sehr wohl auch aus einer pädagogischen Sichtweise positiv aufgefasst werden.

## **Erlebnis von Macht**

Mit Tastatur, Maus oder Joystick können bereits von Kindern Autos und Flugzeuge „gesteuert“ werden. Neben der Beherrschung der Maschine wird innerhalb eines Computerspiels allerdings auch häufig über Leben und Tod entschieden. Dies gibt vielen Kindern und Jugendlichen das Gefühl eines Einstiegs in die Erwachsenenwelt und zum Teil sogar eines echten Wissensvorsprungs gegenüber den Erwachsenen. Man kann dabei den Zugang zu manchen Lebens- und Lernbereichen finden, welche mit anderen Medien sicherlich nicht derart anschaulich simuliert werden könnten.

In diesem Zusammenhang sollte auch die „Verstärkerthese“ erwähnt werden. Diese besagt, dass ein Zusammenhang zwischen der Lebenssituation und dem bevorzugten Spielegenre besteht. Wer in seiner Familie oder Umgebung erlebt, dass stets der Stärkere Recht hat, will selbst auch stark sein und diese Erfahrung machen. So liegt es nahe, dass gerade dieser Personenkreis sehr anfällig für indizierte Gewalt-Spiele wie DOOM oder RISE OF THE TRIAD ist, in denen dies ausgelebt werden kann.

#### Reduktion der Komplexität

Die meisten Computerspiele bieten eine recht klare Aufgabenstellung, stark vereinfachte Handlungsmuster und Schemata. Diese geringe Komplexität in der Aufgabenstellung steht meist im Gegensatz zur komplexen Alltagswelt mit der darin enthaltenen Vielfalt von gegenseitigen Bedürfnissen, Erwartungen und Kommunikationsstrukturen. Wie bereits angedeutet, kann das Medium Computer das Bedürfnis nach einer Reduktion dieser Komplexität, wenngleich auch nur für eine begrenzte Zeitdauer, stillen. Die klare Strukturiertheit und Kontrollierbarkeit der „virtuellen Welt“ wird dem Problemgehalt der realen Welt oft vorgezogen.

#### Kommunikation

Computerspieler sind entgegen den Vorstellungen mancher Pädagogen und Psychologen nicht nur einsame „Einzügler“, welche sich in ihren Zimmern vor dem Bildschirm verkriechen und alle sozialen Kontakte ruhen lassen. Obwohl auch dieser Typus sehr wohl zu beobachten ist, scheint das kommunikative Spiel im Trend zu liegen. Gerade der gegenseitige Ansporn und Austausch, der Versuch sich zu übertreffen, seien hier genannt. In diesem Bereich hat vor allem der Sharewaremarkt sehr viel zu bieten, da hier zahlreiche Gemeinschaftsspiele und kommunikative Spiele zu verzeichnen sind. Von einer „Sucht“ kann im Zusammenhang mit Computerspielen wohl nicht gesprochen werden. Auch wenn ein Kind alleine einige Stunden am Tag am Computer spielt, ist es

keineswegs computersüchtig. Allerdings kann es ein Zeichen dafür sein, dass dieses Kind sich von den Eltern zu wenig beachtet fühlt.

#### Computerspiele am Sharewaremarkt

Am Sharewaremarkt erscheinen permanent pädagogisch wertvolle Lern- und Spielprogramme zu einem akzeptablen Preis, welche sehr unterschiedliche Förderungsmöglichkeiten bieten. Vom „Malbuch“ bis zum „Tetriscloone“, vom Geschicklichkeits- bis zum Patiencespiel erweist sich das Angebot als vielseitig und breit gefächert. Es ist allerdings gar nicht so einfach, die Spreu vom Weizen zu trennen und die Übersicht über die besten und pädagogisch wertvollsten Programme zu behalten. Im Folgenden eine Zusammenfassung der relevantesten positiven Lerneffekte, welche in unserer Untersuchung qualitativ hochwertiger Sharewareprodukte festgestellt wurden:

- Reaktionsgeschwindigkeit, Geschicklichkeit
- Konzentrationsfähigkeit, Merkfähigkeit und Ausdauer
- Vorstellungsvermögen und Formfassung
- motorische Förderung, Hand-Augen-Koordination
- Problemlösungskonzepte und Kombinationsfähigkeiten
- Abschätzen von Ursache-Wirkungsverhältnissen
- allgemeine Förderung der kognitiven Fähigkeiten und des logischen Denkens

#### Resümee für die Pädagogik

Die Diskussion um Nutzen und Schäden des Einsatzes des Computers hinsichtlich von Spielprogrammen bei Kindern und Jugendlichen erfolgt in der Fachliteratur recht kontrovers. Wir gehen davon aus, dass mittels des Mediums Computer das logische und systematische Denken und die Problemlösungsfähigkeiten gefördert werden und somit eine Unterstützung der gesamten kognitiven Entwicklung erreicht werden kann. Eine langanhaltende Motivation, sich mit

Lern- und Spielprogrammen am Computer zu beschäftigen, kann wohl nur derart erreicht werden, dass geeignete Programme auf dem Markt kommen (bzw. die existierenden eine stärkere Berücksichtigung erfahren), welche pädagogisch förderliche Elemente enthalten und gleichzeitig auch von den Kindern und Jugendlichen gerne gespielt werden. Auf dem Sharewaremarkt zeichnet sich diese Tendenz bereits deutlich ab. Ein nicht unerheblicher Teil der Spielesoftware erweist sich jedoch aus der pädagogischen Betrachtungsweise heraus als nicht unproblematisch. Kriegs- und Schlachtensimulationen und Ballerspiele gehören sicher nicht auf die Wunschliste eines Pädagogen, leider aber immer noch auf diejenige vieler jugendlicher Computerfreaks. Gerade die bereits erwähnte Beherrschbarkeit, Kontrollierbarkeit und klare Strukturiertheit der Welt wird als faszinierend erlebt. Man kann am Bildschirm „Gott“ spielen, der über Leben und Tod entscheidet. Konflikte werden mit Gewalt als einzigem Mittel der Auseinandersetzung gelöst. Daher sollte Software folgende Kriterien als Mindestvoraussetzungen aufweisen:

- konstruktive, anstatt destruktive Rahmenhandlung
- Beteiligung mehrerer Mitspieler möglich
- keine Elemente einer Gewalt- und Kriegsverherrlichung
- qualitative hochwertige Ausführung in Graphik und Ton
- Förderung eines wichtigen Teils der Persönlichkeit bzw. der menschlichen Entwicklung (kognitiver Bereich, logisches Denken, Motorik, Geschicklichkeit, Konzentration etc.).

---

*Rainer Wagenhäuser: Kind und Computer. In: Computerspiele: Markt und Pädagogik (1996). Hrsg. von Jürgen Maaß, S. 22-26.*

# Kinder am PC

*Kinder am PC – ist das nicht übertrieben früh, ja vielleicht sogar entwicklungs-hemmend für Fein- und Grobmotorik, für soziales Lernen? Sind die Kids damit nicht völlig überfordert?*

Zugegeben, trotz meiner Firma hatte ich die gleichen Bedenken, obwohl ich schon gehört hatte, dass die Arbeit am PC sich konzentrationsfördernd und anregend bei HKS-Kindern (hyperaktiv) ausgewirkt hat. Andererseits verstand ich meine Tochter: ständig sah sie einen von uns am PC sitzen und durfte selber nicht, weil mir dies bei einem Firmen-Computer doch zu riskant war. So bekam sie zu ihrem 5. Geburtstag einen eigenen Multimedia-PC. Inzwischen bedauere ich es, dass ich so lange gewartet hatte.

**Vorab:** es muss weder ein eigener noch ein Multimedia-PC sein, denn die beiden beliebtesten Programme sind das Paintbrush und das Write von Windows. Für Kidware ist ein Multimedia allerdings unumgänglich.

**Zunächst einiges zur Beruhigung der Elternängste:** Sie akzeptieren, dass Ihr Kind anfangs mit dem neuen Spielzeug übertreibt (wie bei jedem neuen Spielzeug), dann wird der PC später auch wie jedes andere Spielzeug behandelt - es ist nur eines von vielen! Dann müssen Sie aber auch akzeptieren, dass dieses nun wirklich teure „Spielzeug“ einige Tage nicht angefasst wird. Wenn Ihnen die Zeitspanne zu lange dauert, dann liegt dies vielleicht daran, dass die vorhandenen Programme keinen Anreiz mehr bedeuten - zumindest zunächst. Sinnvolle Software muss übrigens nicht teurer als ein sinnvolles Kinderbuch sein. Der PC selbst ist das einzig teure an dem „Spaß“.

**PC-süchtig?** Aus meiner Erfahrung kann ich nur sagen: Kinder, die unbeschwert an den PC gelassen werden, sind nicht suchtgefährdet (anders als durch das

Fernsehen). Je älter die Kids bei ihrem ersten Kontakt mit dem Computer sind, desto größer wird die Gefahr. Im Gegenteil sind unsere Erfahrungen sehr positiv. Unsere Tochter fragt uns Löcher in den Bauch über die verschiedenen „Welten“ der Programme (Burgen, Unterwasserwelten...). Nach einer Viertelstunde am Computer ist der Bewegungsdrang auf eine gezielte Weise verstärkt. Manchmal werden die Welten nachgebaut (leider auch im Garten...), manchmal werden eigene Ideen mit Stift oder Pinsel zu Papier gebracht, manchmal werden Geschichten für Barbies oder Handpuppen erfunden und gespielt.

**Hemmung des sozialen Lernen?** Keine Sorge! Jeder Erfolg (und Misserfolg) wird Ihnen mitgeteilt, ob Sie es wollen oder nicht. Unsere Tochter hat durch den PC sogar etwas gelernt, was sie vorher abgelehnt hat: Einhalten von Spielregeln - und seitdem machen die Gesellschaftsspiele Furore, die bisher ein trostloses Dasein im Regal fristeten.

**Überforderung?** Heute lache ich über diese Angst. Unsere Tochter hat keine Scheu vor dem Computer (was auch schon mal zum Absturz führen kann), sie fand schon am ersten Tag Möglichkeiten in den Spielen, die mir nach mehrmaligem Testen verborgen geblieben waren, und wechselte am zweiten Tag selbständig zwischen den Programmen (außer es muss eine CD eingelegt werden, dazu ist mir ihr Umgang mit den Dingen zu unbekümmert. Wir haben eine Stan-

dard-CD im Player und für andere muss sie eben uns um Hilfe bitten). Nach einer Woche bereitete sie mir das „Speichern unter“ schon vor, damit ich nicht „so viel Arbeit“ habe. Nicht ich, sondern sie fand heraus, dass im Mediarack ein Klavier verborgen war und zeigte mir auch sofort, wie sie daran gekommen war. Am dritten Tag schloss sie schon ordnungsgemäß das Windows 3.11 und machte auch den Computer aus.

**Ein super schlaues Kind?** Nein leider-Gott-sei-Dank nicht. Ich habe nichts anderes getan, als jede meiner Handlungen am PC zu kommentieren. Kinder sind eben unbekümmert und lernfähiger als wir Erwachsene – und dies ist ihr Plus. Frühzeitig an den PC und seine Möglichkeiten gewöhnt, werden unsere Kinder die Arbeit am Computer als selbstverständlich ansehen und seine Möglichkeiten gezielt nutzen. Eine Fähigkeit, die für ihre Zukunft wichtig ist.

*Bericht einer Mutter aus:  
[www.sms-kidware.com](http://www.sms-kidware.com)*



# Eltern als Medienerzieher?

Eltern sollten den Gebrauch des Computers durch ihre Kinder unterstützend begleiten und dabei folgende Punkte beachten. Sie sollten

- Kinder nicht im abgedunkelten Raum am Computer spielen lassen und für eine zusätzliche Lichtquelle sorgen (Vorbeugung gegen Photoepilepsie);
- die Spieldauer beachten und die Kinder Pausen einlegen lassen;
- Computerspiele häufig im Familienkreis betreiben, um die familiäre Kommunikation zu unterstützen;
- bei der Auswahl von Spielen deren kommunikative Möglichkeiten und Inhalte prüfen. Hier ist vor allem auch darauf zu achten, dass diese kindgerecht sind, konstruktive Lernmöglichkeiten und positive Identifikationsfiguren (Vorbilder) beinhalten;
- Kinder beim Spielen, Erlernen von Computersprachen oder bei eigenen Programmierversuchen als ebenfalls lernende Partner begleiten;
- Kindern die Grenzen der Möglichkeiten einer Maschine verdeutlichen;
- Kindern ausreichende Freizeit- und Erlebnisangebote machen, denn der Computer ist ebenso wenig als „Babysitter“ geeignet wie das Fernsehen;
- Kinder, die weiter gehende Interessen am Computer haben, motivieren, an Computerkursen/-projekten, die in der kommunalen Jugendarbeit o. Ä. angeboten werden, teilzunehmen.

## Für Eltern als Pädagogen

Nehmen Sie sich Zeit für gemeinsames Spielen mit Ihrem Kind, denn auch das Computerspiel bietet Ihrem Kind mehr Spaß, Unterhaltung und Spannung in Gesellschaft. Darüber hinaus können dem Kind mehr Erfolgserlebnisse vermittelt werden, denn Kinder wissen häufig



mehr über Computer als Erwachsene und gehen selbstverständlicher mit ihnen um. Oft haben Kinder auch eine größere Reaktionsschnelligkeit und können Symbole und Signale in einem Spiel schneller wahrnehmen, unterscheiden und einordnen als Erwachsene. Geben Sie Ihrem Kind die Chance, hier Ihr Lehrer zu sein, und bestätigen Sie es in dem Gefühl, dass es Ihnen beim Umgang mit dem Computer(-Spiel) überlegen ist - das fördert sein Selbstbewusstsein und seine Leistungsbereitschaft.

- Wenn Ihr Kind nur noch am Computer zu finden ist, sollten Sie in der Anfangsphase dafür Verständnis zeigen, da der Computer mit seinen vielfältigen neuen Möglichkeiten eine hohe Anziehungskraft ausübt. Bleibt die Beschäftigung mit dem Computer jedoch längerfristig die herausragende Freizeitbeschäftigung, sollten Sie Ihrem Kind attraktive Freizeitalternativen anbieten, die es gemeinsam mit Ihnen oder Freunden ausüben kann.

- Nehmen Sie die Konkurrenz des Computers als Freizeitpartner für Ihr Kind ernst: Der Computer ist der ideale Spielpartner, der immer bereit ist und funktioniert und nie „nervt“, weil er genervt ist. Nehmen Sie sich die Zeit, mit Ihrem Kind in der Freizeit etwas gemeinsam zu machen, das für alle Beteiligten Spaß und Entspannung bedeutet.

Ansonsten besteht die Gefahr, dass Sie den Wettkampf mit dem Computer als Freizeitpartner für Ihr Kind verlieren und so mit dazu beitragen, dass das Kind vom Computerspielen vereinnahmt wird. Bedenken Sie, das Hauptmotiv für das Computerspielen ist oftmals die Langeweile!

- Gerade bei Kindern kann der längere Gebrauch von Computerspielen mit hohem Spannungsgehalt (z. B. Autorennen) zu einer Übererregung führen. Achten Sie darauf, dass Ihre Kinder Spielpausen machen (bei Grundschulkindern ca. alle 20-30 Minuten), da ihre Konzentrationsfähigkeit und Belastbarkeit noch sehr begrenzt sind. Regen Sie auch den Gebrauch von unterschiedlichen Spielen an, damit der Spielspaß nicht durch zu erregende Spiele in Stress umschlägt.

- Stellen Sie fest, dass Ihr Kind jugendgefährdende Computerspiele besitzt und sie auch benutzt, nehmen Sie ihm diese nicht einfach weg sondern erklären Sie ihm Ihre Gründe. Verdeutlichen Sie Ihrem Kind die Art der Gefährdung, die von solchen Spielen ausgeht und machen Sie ihm begrifflich das Verbot derartiger Spiele eine Schutzfunktion für die Kinder hat. Für manche Kinder und Jugendliche ist es geradezu eine Herausforderung sich jugendgefährdende, indizierte Computerspiele zu beschaffen – der Reiz des Ver-

botenen, die Anerkennung durch die Gleichaltrigengruppe sind hier wesentliche Motive. Daher halten Verbote allein die Kinder vom Gebrauch dieser Spiele nicht ab, sondern nur die Einsicht in die Richtigkeit der Indizierung.

- Sind Sie unsicher in Ihrem Urteil über Spielprogramme, die Ihr Kind benutzt, hilft meist ein Gespräch mit befreundeten Eltern, dem Lehrer/der Lehrerin oder dem Pädagogen/der Pädagogin im Jugendzentrum. Durch den Austausch von Meinungen und Erfahrungen können Sie Ihr Urteilsvermögen schärfen, um sicher entscheiden zu können, welche Spiele für Ihr Kind empfehlenswert sind. In vielen Jugendämtern gibt es Mitarbeiter, die sich mit Medienpädagogik befassen und Sie bei der Beurteilung von Computerspielen beraten können.
- Kinder und Jugendliche erweitern ihren Besitz an Computerspielen häufig durch das Kaufen oder Tauschen von Spielkopien. Früher bei den Spieldisketten schätzten Fachleute, dass auf ein gekauftes Spiel ca. 500 Kopien entfielen. Inzwischen sind die Spiele so komplex

geworden, dass sie die Speicherkapazität von Disketten erheblich überschreiten und als CD-ROM angeboten werden. Da es mittels eines Brenners problemlos möglich ist, eine CD-ROM zu kopieren, werden Spiele weiterhin kopiert und weitergegeben. Dies ist jedoch nach wie vor eine strafbare Handlung! Über diesen Tatbestand sollten Sie Ihr Kind aufklären, wenn es Raubkopien besitzt oder selbst illegal Kopien von Spielen anfertigt. Das Kopieren und die Weitergabe von PC-Programmen ist dagegen nicht illegal.

- Ein weit verbreitetes Hobby vieler Kinder ist das Sammeln von Spielen. Durch die problemlose Kopiermöglichkeit können illegal Raubkopien hergestellt werden, die auf dem Tauschweg Verbreitung finden können. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass ein Kind eines oder mehrere Spiele erwirbt, die ungeeignet oder aufgrund ihres Inhalts sogar jugendgefährdend sind. Um dem entgegenzuwirken, sollten Sie die Spielesammlung Ihres Kindes analysieren, sich neu erworbene Spiele zeigen lassen. Dabei sollten Sie jedoch nicht die Rolle des Kontrolleurs spielen, sondern Ihrem Kind echtes Interesse an seinen Neuerwerbungen vermitteln.

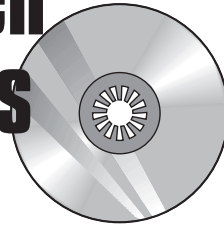
- Für Kinder und Jugendliche, die mit dem Computer nicht nur spielen wollen, bestehen mit Hilfe entsprechender apparativer Ausstattung eine Vielzahl zusätzlicher Nutzungsmöglichkeiten. Viele Jugendzentren, Jugendämter oder andere Institutionen der außerschulischen Jugend- und Bildungsarbeit sind inzwischen mit Computern ausgestattet und verfügen auch über die notwendige Ausrüstung, um die speziellen Möglichkeiten des Computers auszuschöpfen. Diese reichen vom selbstständigen Programmieren über das Komponieren und Produzieren von Musik bis hin zur Herstellung eigener Trickfilme, eigener Internet-Seiten u. a. m. Die Teilnahme Ihres Kindes an Computerkursen oder Computerprojekten in der Jugendarbeit bietet nicht nur Gelegenheit, solche Geräte vor einer eigenen Anschaffung zu erproben, sondern darüber hinaus den Vorteil der gemeinsamen Arbeit mit anderen Kindern und Jugendlichen.

---

*Computerspiele – Spielespaß ohne Risiko. Hrsg. vom AJS (2000), S. 27-29.*



# Überlegungen zu einem verantwortungsvollen Umgang mit CD-ROMs



## Zeitliche Einschränkung im Umgang mit CD-ROMs

(...) Egal wie interaktiv, ideenreich oder ungewöhnlich eine CD-ROM ist: Ihr Inhalt ist immer medial vermittelt und bietet demzufolge nur medial vermittelte Erfahrungen. Dies ist in einer Zeit, wo die Möglichkeiten der Kinder, sensomotorische Erfahrungen selbstgesteuert machen und verarbeiten zu können, immer geringer werden, sicherlich ein Problem. Deshalb darf die Zeit, die Kinder vor einem Computermonitor verbringen, nicht zusätzlich auf einen eventuell sowieso schon hohen Fernseh- oder Videokonsum aufgeschlagen werden. Meinen eigenen Erfahrungen zufolge ist es hilfreich, mit den Kindern „Bildschirmzeiten“ zu vereinbaren, die nicht überschritten werden sollten, beispielsweise für einzelne Tage oder auch Wochen. Nicht erwähnt werden braucht wohl, dass der Umgang mit dem Medium immer begleitet sein sollte durch körperliche, spielerische oder sportliche Aktivitäten.

## Verarbeitung der medialen Erlebnisse

Auch hier finden sich Parallelen zum Fernsehen: Die neuere Medienforschung ist sich darüber einig, dass nicht das Fernsehen an sich schädlich ist, sondern dessen unreflektierter und pädagogisch unbegleiteter Konsum. Kinder sollten zu einer aktiven Verarbeitung der medial präsentierten Reize angeregt werden. Dies kann auf vielfältige Weise stattfinden:

- im Gespräch über Erlebtes und die Schilderung subjektiver Eindrücke
- durch das Weitererzählen von Geschichten: Was erzählt beispielsweise

se der Prinz aus „Wenn ein Prinz zur Schule geht“, wenn er nach Hause in sein Schloss kommt?

- durch das Nacherzählen von Geschichten
- durch Malen weiterer Szenen
- durch die Einbindung von Infotainment-CD-ROMs in Projekte, beispielsweise durch vor- und nachbereitende Aktivitäten in der Auseinandersetzung mit „Oskar und die Geheimnisse des Waldes“ in der freien Natur
- durch antizipierende Aktivitäten: die Kinder spekulieren darüber, wie eine Geschichte oder ein Abenteuer weitergehen könnte
- durch Füllen von Leerstellen beziehungsweise Ausweitung nicht präsentierter Handlung: Was macht beispielsweise „Herr Dunkel“, während „Pyjama Pit“ sich durch sein Reich bewegt?
- durch Einbezug der Lebenswelt der Kinder: So schildern sie beispielsweise, wer Angst im Dunkeln hat oder wie sie diese Angst bekämpfen
- im Vergleich verschiedener CD-ROMs und der Beschreibung subjektiver Wirkungen.

Der Fülle möglicher Aktivitäten ist hier eigentlich keine Grenze gesetzt. Wichtig ist, dass das Medium hier eher Impulscharakter hat, um die Auseinandersetzung mit bestimmten Themenbereichen zu initiieren und dass durch das Medium ausgelöste Empfindungen thematisiert werden. Man sollte sich hier auch nicht dadurch irritieren lassen, wenn auf der Verpackung die pädagogische Qualität eines Titels hochgelobt wird. Eine CD-ROM sollte niemals als Beschäftigungs-

therapie eingesetzt werden. Die Beschäftigung mit diesem Medium bedarf genauso der pädagogischen Strukturierung und Begleitung, Vor- und Nachbereitung wie alle anderen Aktivitäten in der Kindertagesstätte auch.

## Beschäftigung in Gruppen

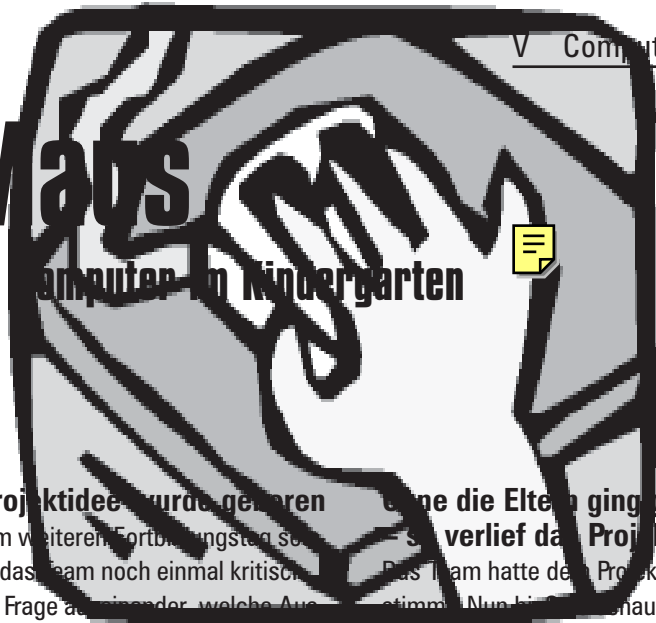
Oft wird die Befürchtung geäußert, dass Medien die Vereinzelung der Kinder begünstigen würden, diese sich in Fantasie-Welten verlieren und ihre sozialen Kompetenzen nicht weiter ausbauen würden. Auch dies bedingt sich meiner Ansicht nach nicht durch das Medium selbst, sondern dadurch, was in der übrigen Zeit geschieht: Wer grundsätzlich eher isoliert und einsam, kontaktarm oder egozentrisch ist, wird natürlich ganz anders auf ein solches Medium reagieren, als jemand, der sich „normal“ in Gruppen integrieren kann. Trotzdem ist es natürlich insgesamt eher wünschenswert, wenn die Kinder nicht allein vor dem Rechner sitzen. Meinen Erfahrungen zufolge wollen sie das aber auch in der Regel gar nicht, sondern suchen erfreulicherweise eher die Auseinandersetzung mit dem Medium gemeinsam mit ihren Freunden. In der Gruppe verarbeiten Kinder mediale Erlebnisse eher direkt durch das Gespräch mit den anderen Kindern. Auch können gemeinschaftlich Lösungsstrategien abgesprochen und das weitere Vorgehen geplant werden. So entwickeln die Kinder dann ganz im Gegensatz zu der befürchteten Vereinzelung aktiv Teamfähigkeit und kommunikative Kompetenzen. Es sollte allerdings darauf geachtet werden, dass die Kinder sich gleichberechtigt in der Bedienung der Maus abwechseln. So werden alle Mitglieder aktiv in die Gruppe einbezogen, außerdem wird vermieden, dass sich bei einzelnen Kindern Hemmungen im Umgang mit dem Computer aufbauen und in einem solch frühen Alter schon Vorurteile gegenüber den eigenen Kompetenzen entstehen.

---

*Doris Mause:  
Kinderhände auf grauen Mäusen.  
In: KiTa Spezial 2/1999, S. 36.*

# Ran an die Mäus

## Ein Erfahrungsbericht über den Computer im Kindergarten



Medienerziehung – ein aktuelles Thema, das immer häufiger in Fachkreisen und auch in der Öffentlichkeit diskutiert wird – oft sehr kontrovers.

Auch in unserem Kindergarten war es schon lange ein Thema. Ob Kinderkino zum Träumen, Kassetten, Video oder das Thema »Fernsehen«, dazu Elternabende (...) hatten uns gezeigt, dass Medien zur Kindergartenarbeit gehören. Doch wie sieht es mit einem PC aus, hat der im Kindergarten überhaupt etwas verloren? Sollen schon Kindergartenkinder am Computer spielen? Zwar hatten viele Kinder bereits zu Hause oder anderswo Computererfahrungen gemacht. Doch sollte der Kindergarten diese Entwicklung aufgreifen oder sogar fördern? Wir Erzieherinnen fanden darauf keine Antwort, aber die Neugierde war geweckt, eine Antwort darauf zu suchen. Da kam das Fortbildungsangebot der Landesbildstelle Münster in Zusammenarbeit mit dem »Futurekids-Computercenter für Kinder« gerade zur rechten Zeit: »Der entscheidende Klick - Einsichten in die Computerwelt für Erzieher/innen«. Das gesamte Team meldete sich an. Im ersten Teil wurde ein PC-Pilotentraining mit Einführung in die Grundtechniken der Computernutzung durchgeführt. Im zweiten Teil schlüpfen wir in die Rolle von Kindern, die an einem Kurs in einer Computerschule teilnehmen. Wir erhielten Einsichten in kindgerechte Software und altersgemäße Hinführung in die Computerwelt. Unsere Hemmschwellen waren schnell abgebaut, das Wochenende hatte Spaß gemacht, wir fuhren mit vielen neuen Eindrücken in unseren Kindergarten zurück. Ein erster Schritt war der Kauf eines PCs für die tägliche Büroarbeit.

### Die Projektidee wurde geboren

In einem weiteren Fortbildungsteil setzte sich das Team noch einmal kritisch mit der Frage auseinander, welche Auswirkungen der Einsatz eines PCs im Kindergartenalltag haben könnte. Würden die Kinder durch dieses zusätzliche Medium zu Stubenhockern oder gar aggressiv? Würden vielleicht die anderen Angebote, wie z.B. Bilderbuchbetrachtung oder Rollenspiele an Bedeutung verlieren und neben dem Computer verblasen? Würden die Kinder möglicherweise vor dem PC vereinsamen und sich nicht mehr auf das »Miteinander« freuen? Würden sie ihre Kreativität und Fantasie verlieren? Solche Ängste und Sorgen ließen sich nicht völlig beiseite schieben. Aber inzwischen hatten wir uns alle schon so sehr mit dem Thema auseinandergesetzt, dass wir davon nicht mehr loskamen. Antworten auf unsere Fragen würden wir in keinem Buch finden, sondern in der Praxis. So entschieden wir uns, gemeinsam mit der Landesbildstelle und »Future-Kids« Münster ein Pilotprojekt in unserer Einrichtung durchzuführen, begleitet und unterstützt von Petra Raschke-Otto als Medienpädagogin. Projektziel war es zu beobachten, wie die Kinder in verschiedenen Situationen mit diesem Medium umgehen und welche Auswirkungen auf den Kindergartenalltag festzustellen sind. Wir wollten überprüfen, ob unsere Vorurteile und Ängste sich in der Praxis bestätigen würden oder unbegründet waren. Mit Hilfe von Beobachtungsbögen und Videoaufzeichnungen wollten wir unsere Erfahrungen für die spätere Auswertung dokumentieren. Wir hoffen, nach dem Projekt eine Antwort gefunden zu haben, PC im Kindergarten: ja oder nein?

### Obwohl die Eltern ging gar nichts - so verlief das Projekt

Das Team hatte dem Projekt zugestimmt. Nun blieb zu schauen, was das für uns im Alltag bedeutete. Nicht alle Kolleginnen fühlten sich in der Lage, dieses Projekt zu leiten. Eine Kollegin, Sabine Bornholt, meldete spontan Interesse an, sie war dann während der Gesamtzeit für das Projekt hauptverantwortlich. Das bedeutete, dass Sabine während der Projektzeit nicht für andere Arbeiten zur Verfügung stand. Um die Elternschaft von Beginn an mit in die Überlegungen einzubeziehen, wurden die Projektidee und der mögliche Verlauf mit den Elternvertretern und dem Erzieherinnenteam im Kindergarten in Selm-Bork diskutiert. Vor Beginn des Projektes gab es einen Elternabend, an dem alle Eltern die Möglichkeit hatten, Kritik, Wünsche, Ängste und Sorgen in Bezug auf das Projekt zu formulieren. Der Elternabend zeigte, dass die Eltern dem Projekt gegenüber sehr aufgeschlossen waren. Gemeinsam (...) wurde der Ablauf des Projektes erarbeitet. Die eigentliche Projektphase sollte sechs Wochen dauern und zwar vom 21. Oktober bis 28. November 1997, eingeteilt in zwei Phasen:

**Phase I:** Für 14 Tage sollte der PC in den Interessengruppen vormittags (ca. 10.45 Uhr bis 11.15 Uhr) und im Freispiel am Nachmittag (ca. 14 Uhr bis 16 Uhr) den Kindern zur Verfügung stehen.

**Phase II:** Für die letzten vier Wochen sollte der PC auch zusätzlich im Freispiel am Vormittag (ca. 7.30 Uhr bis 10.00 Uhr) bereitgestellt werden.

Bereits die Interessengruppe am ersten Projekttag zeigte deutlich, dass einige

Kinder schon Vorerfahrungen mit dem Medium Computer hatten. Gleichzeitig verhielt sich die neunköpfige Kindergruppe ruhig und diszipliniert. Diese Beobachtungen ermutigten uns, den PC gleich am zweiten Tag bereits morgens im Freispiel anzubieten und somit die zweite Phase des Projekts vorzuziehen. Sabine informierte alle Kolleginnen bei der täglichen Reflexion und in Teamsitzungen über den Verlauf, über Änderungen und Probleme im Projekt. Trotz des regelmäßigen Austausches war es für das Team teilweise schwierig, die Arbeit mit dem PC nachzuvollziehen. Das lag daran, dass Sabine sich in die Materie sehr eingearbeitet hatte, die anderen aber alle noch am Anfang standen und auch nicht das Interesse zeigten, weiter zu machen. Besser wäre es gewesen, wenn zwei Kolleginnen das Projekt betreut hätten. Dieses war jedoch personell und zeitlich nicht möglich. Nach Abschluss des Projekts wurde ein Elternabend durchgeführt, um einerseits die Reaktionen und Meinungen der Eltern einzufangen und andererseits die ersten Ergebnisse präsentieren zu können.

### Zusammenfassung

Die Kinder haben den PC ganz selbstverständlich angenommen. Er wurde als ein Angebot neben anderen genutzt und hatte weder einen deutlich höheren noch einen niedrigeren Stellenwert als die angebotenen Alternativen. Es konnte kein »Suchtverhalten« beobachtet werden. Die Kinder lernten den Umgang mit dem Computer sehr schnell, wohl auch, weil viele Kinder bereits im Elternhaus oder bei Freunden damit Kontakt gehabt hatten.

Der Computer wurde immer von einer großen Kinderzahl gemeinsam genutzt. Es trafen sich Gruppen von bis zu 25 Kindern, die miteinander spielten, Vorschläge machten, sich halfen und gegenseitig anspornten. Einzelne oder einsame Kinder am PC sind nicht beobachtet worden; den Kindern hat

besonders das gemeinschaftliche Erlebnis viel Spaß bereitet.

Für die Lösung von Konflikten (z.B. das Wechseln am PC) wurden von den Kindern bestimmte Regeln akzeptiert. Das Abwechseln der Spieler mit einer Eieruhr funktionierte unproblematisch. Die Kinder achteten selbstständig auf das Einhalten der aufgestellten Regeln. Hinsichtlich des Verhaltens von Jungen und Mädchen zeigten sich geschlechtsspezifische Unterschiede. Die Mädchen waren insgesamt zurückhaltender, bedächtiger; sie mussten häufiger ermuntert werden und waren auch rein zahlenmäßig weniger vertreten. Die Jungen waren experimentierfreudiger, sie gingen mit dem Geschehen am Bildschirm emotionaler mit (durch Tanzen, Mitsprechen und Mitsingen) und waren immer aktiv dabei.

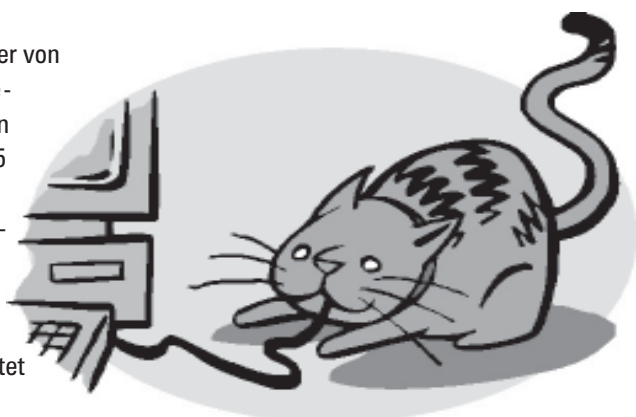
Die vielen wertvollen Beobachtungen und Erfahrungen hatten uns gezeigt, dass der Computer sich ganz natürlich in den Alltag eingegliedert hat, ohne von den Kindern mit einem überhöhten Stellenwert bedacht zu werden. Die Kinder waren genauso kreativ und fantasievoll und nutzten gerne die ihnen angebotenen Alternativen. Sie waren weder aggressiv noch vereinsamt oder isoliert. Ganz im Gegenteil, sie genossen den Trubel vor dem Computer, unterstützten sich gegenseitig und tauschten ihr Wissen aus.

Wir waren durch unsere Arbeit in der Lage, ganz dicht am Alltag der Kinder zu sein. Darüber hinaus konnten wir Einfluss nehmen, indem wir bestimmte Software aussuchten und den Kindern im Umgang mit dem Medium bestimmte Regeln vermittelten. Diese aktive

Rolle befreite uns von dem ohnmächtigen Gefühl, dass wir nichts tun können, da die Entwicklung ja auch ohne uns voranschreitet. Im Gegenteil, wir konnten versuchen, die Entwicklung in pädagogisch sinnvolle Bahnen zu lenken.

### Zwei Jahre sind vergangen – Was geschah nach dem Projekt?

Aufgrund der guten Erfahrungen während des Projektes wollten wir, und darüber war sich das gesamte Team einig, den PC nicht wieder aus der Einrichtung verschwinden lassen. Einige Monate bekamen wir von »Future-Kids« den PC weiter zur Verfügung gestellt. Voller Hoffnung schrieben wir Computerfirmen an, mit der Bitte, uns einen PC zu spenden. Wir hofften, dass viele Firmen uns sofort unterstützen würden, doch die Realität sah anders aus: Absagen, Absagen, Absagen! Wahrscheinlich war der Kindergarten doch nicht der richtige Werbeträger für renommierte Firmen. Der geliehene PC von »Future-Kids« musste zurückgegeben werden. Wie würden die Kinder reagieren, wenn kein PC mehr da war? Inzwischen war es Normalität geworden, am PC zu arbeiten und zu spielen. Doch jetzt zeigte sich wieder, der PC war nur ein Angebot von vielen. Die Kinder fragten zwar danach, fielen aber in kein Loch, weil der PC verschwunden war. Trotzdem blieben wir am Ball und haben inzwischen einen funktionstüchtigen PC im Einsatz, gespendet von Eltern. Der PC hat seinen Platz in einem Nebenraum gefunden, nicht isoliert, sondern neben Bilderbüchern und Spiegelzelt. Aufgrund der vielen jungen Kinder, die wir in der Einrichtung haben, wurde der Computer in Nachmittagsprojekten mit festen Gruppen eingeführt. Inzwischen steht der Computer im Gruppenraum und wird von den Kindern auch im Freispiel genutzt.



---

Sabine Bornholt, Ursula Sedlack, Petra Raschke-Otto: *Ran an die Maus*. In: *Was + Wie* 3/2001, S. 104-107



## **Fragebogen zum Thema „Multimedia in Kindertagesstätten“**

### **Bewertungen durch die Kinder (offene Fragen)**

---

- Was hat den Kindern am Spiel besonders gut gefallen?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Was hat Ihnen nicht gefallen?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Wie bewerten die Kinder die
  - Geschichten?
  - Figuren?
  - Spiele (innerhalb des Programms)?

Anmerkungen (z.B. 0-Töne von den Kindern):

### **Bewertung durch Erwachsene (offene Fragen)**

---

- Das Spiel ist besonders gut geeignet für folgende Ziele und Lernbereiche:
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Das Spiel eignet sich nicht für folgende Ziele:
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Das Spiel ist geeignet für folgende Altersgruppe:
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Anmerkungen und Ergänzungen:

## V Computerprojekte

<b>Name der Einrichtung</b> Straße Ort Kontaktperson	<b>Kindertagesstätte Rasselbande e.V.</b> An der Römerziegelei c 7 41539 Dormagen Frau Elke Peters	<b>Elterninitiative „Villa Kunterbunt“ e.V.</b> Im Tälchen 16 53639 Königswinter-Ittenbach
<b>Alter der Kinder</b> <b>Anzahl/Gruppenstruktur</b>	3 bis 11 Jahre altersgemischte Gruppen	3 bis 6 Jahre u. 7 bis 10 Jahre gesamt 60 Kinder
<b>Idee und Begründung zur Durchführung des Computerprojektes</b>	Beteiligung an einem Computerprojekt „Studio im Netz“ (SIN e.V.)	Multimedia-Projekt; eigenes Interesse; Bedürfnisse und Interesse der Kinder
<b>Beschreibungen</b> – das Projekt	4 Wochen; 4 Gruppen; je 1 PC in den Gruppenräumen; Spiel(e); feste Regeln; alternierendes Bedienen; erweitertes Spielangebot und ganzheitliche Integration	4 Wochen; 2 Kindertagesstättengruppen, je 1 PC mit 2 Spielen; dauerhafter Einsatz im Hort
– das Ziel	Abbau von Ängsten gegenüber technischen Geräten; zusätzliches Spiel in der Gruppe	PC/Software als zukunftsorientiertes Lern- bzw. Arbeits- und Spielmaterial im Kindergarten
– die finanzielle, personelle und materielle Ausstattung	normale Belegschaft; PCs durch Vorstandsvorsitzenden; ansässige PC-Firma; SIN - Projekt	PC und Software im Hort vorhanden, dann in Kindertagesstätte eingesetzt Finanzierung durch Einrichtung; je 2 Mitarbeiter pro Gruppe und eine Jahrespraktikantin
<b>Das Kollegium</b> – Vorbereitung	Vorstellung in Dienstbesprechung	Vorstellung des Projektes und Weiterbildung mit Infomaterial; Diskussionen in Teamsitzungen
– Durchführung	In einer der Gruppen wurden Regeln nicht eingehalten; Probleme in der Durchführung, sowohl bzgl. Mitarbeiterkenntnisse als auch Disziplin der Kinder	Initiatorin hat die Kolleginnen eingeführt, später selbständige Durchführung
– Nacharbeit	von 12 Mitarbeitern waren 3 dagegen, Projekt soll trotz teilweiser Ablehnung in 3 der 4 Gruppen weiter angestrebt werden	Abschlussbericht und Reflexion in Teamsitzung; große Begeisterung im Team; Befürwortung des PC-Einsatzes im Kindergarten
<b>Die Eltern</b> – Vorbereitung	Infobrief, Fragebogen	Elternabend mit Materialien (PC Vorführung, Bucher, Software, Infos)
– Durchführung	Aktionstag: insgesamt 8 PCs mit Software zum Ausprobieren und Infos zum Projekt	Möglichkeit beim laufenden Projekt zu hospitieren
– Nacharbeit	von 60 Eltern waren nur 3 strikt dagegen; 14 plädierten für einen PC in einem separaten Raum als AG; Mehrheit für die Fortführung des Projektes	Fragebögen; positive Rückmeldung; Befürwortung des PC im Kindergarten
<b>Die Kinder</b> – Vorbereitung	Die ersten 2 Wochen nur ein Spiel (pro PC) und Anleitung zu Bedienung, anschließend 2 Wochen verschiedene Spiele; selbständige PC-Bedienung durch die Kinder	Stuhlkreis mit Erfahrungsaustausch; Malaktion (PC und Software?)
– Durchführung	PC als weitere Spielmöglichkeit; PCs malen und basteln aus verschiedenen Materialien; Bewegungsspiele; Lied umgedichtet	PC als weitere Spielmöglichkeit für alle Kinder; Einführung in Lern- und Spielprogramme; später selbständige Bedienung der Kinder
– Nacharbeit	Kinder waren nicht erstaunt/ fragten nicht übermäßig wo der PC geblieben ist; PC als selbstverständliches Spielmittel	Begeisterung; Abschlussgespräch im Stuhlkreis; große Lernerfolge, hohe Selbständigkeit
<b>Resümee</b> Gesamteinschätzung	bei Einhaltung der Regeln, gute Integration in den Tagesablauf, ausgeprägte Kommunikation, auch Missbrauch, aber selten; Versuch, das Projekt zukünftig fortzusetzen	Großer Erfolg (Kinder, Kollegen, Eltern durchweg Befürwortung des weiteren Einsatzes); viele positive Erfahrungen der Kinder; nur Vorteile durch PC
Was verlief gut?	Effektive Kommunikation; PC-Benutzung wie jedes andere Spielzeug; Lerneffekt in der Gruppe bedeutend größer, als wenn Kids alleine vor dem PC spielen	Einblick der Kinder in PC-Benutzung, großer Lernerfolg!, Neugier, Interesse und Bedürfnisse wurden gefördert
Gab es Probleme?	Widerstand weniger Eltern; Widerstand im Team; möglicherweise 3 Gruppen mit, eine ohne PC-Projekt in Zukunft	keine, aber: PC-Vorkenntnisse sind Voraussetzung
<b>Ausblick</b> Wie wird eine evtl. Fortführung oder Wiederholung des Projekts diskutiert?	Ja, der Vorstand stimmt der Fortführung zu, wenn genügend eigene PCs zur Verfügung stehen; jeweils Integration im Gruppenraum	dauerhafter PC-Einsatz wird befürwortet; es fehlen die Mittel zur Anschaffung der Geräte

<p><b>Kindertageseinrichtung „Blauland“</b>          Görresstr. 53          59557 Lippstadt          Frau Sonja Laumeier</p>	<p><b>Städtische Tageseinrichtung für Kinder</b>          Dorotheenstr. 61          51145 Köln          Frau Gabriele Strunck</p>
<p>4-6 Jahre          20 Kinder aus verschiedenen Gruppen</p>	<p>3-14 Jahre, eine Kita Gruppe, eine altersgemischte Gruppe, eine Kiga- und eine Hortgruppe</p>
<p>Informationsmaterial durch Fortbildung; sich dem Neuen stellen und Neue Medien in den Einrichtungsalltag integrieren</p>	<p>starkes Interesse der Kinder (Hort-Bereich)</p>
<p>Einführen in den Umgang mit dem Spielmaterial; Erproben von verschiedenen Spielen; zum Projekt verschiedene Angebote nebenher durchführen; Weiterführung für alle Kinder der Einrichtung nach dem Projekt</p>	<p>zeitlich nicht begrenztes Comptuerangebot Kleingruppen während Interessengruppenzeit und als Angebot im Freispiel</p>
<p>experimentieren, erforschen, spielen; Selbständigkeit, Gemeinschaft erleben, Sozialverhalten, Wahrnehmung, Förderung der Feinmotorik, Phantasieentwicklung – nicht als schulisches Lernobjekt sehen</p>	<p>Vorhaben mit der Zielsetzung, die PC-Arbeit in den Alltag der Kinder zu integrieren.</p>
<p>2 Verantwortliche, jedoch im Austausch mit dem gesamten Team;          Ausstattung des PC: Pentium Prozessor, 64 MB RAM, CD-ROM, Laufwerk 3,5", Soundkarte, 14" Farbmonitor, S/W Drucker, Lautsprecher</p>	<p>1997 (Plotprojekt): PC, Scanner, Drucker durch den Träger          Zweiter Rechner durch Teilnahme am Computer-Projekt der Stadt Köln</p>
<p>Gesprächsrunden; Einführung am PC; analysieren der Spiele; expermentieren mit der Software</p>	<p>Diskussion, PC Kurse</p>
<p>Unterstützung untereinander und gegenseitige Hilfe beim Austausch mit den Eltern</p>	<p>ständiger Dialog über die Nutzungsdauer, Diskussionen, regelmäßige Reflexion</p>
<p>Erzieher haben selbst einen Einblick in die Arbeit mit dem PC erhalten; PC soll weiterhin bleiben und als Angebot in der pädagogischen Arbeit mit einbezogen werden</p>	<p>Zufriedenheit und Überzeugung</p>
<p>Infobrief; während der Durchführung standen die Verantwortlichen in ständigem Kontakt mit den Eltern</p>	<p>Info-Abend, Spiele-Nachmittag für Eltern und Interessierte mit der Möglichkeit zur praktischen Erprobung und anschließender Diskussion</p>
<p>Elternumfrage (anonym) = überwiegend positive Rückmeldungen; Skepsis konnte bei Diskussionen und Gesprächen mit den Erziehern geklärt werden</p>	<p>ständiger Dialog über die Nutzungsdauer, Diskussionen, regelmäßige Reflexion</p>
<p>Allgemein positive Resonanz;          PC-Angebot soll aufrecht erhalten werden</p>	<p>Elternabend zu Reaktionen und Meinungen der Eltern;          Präsentation der ersten Ergebnisse</p>
<p>Aus Quark-Öl-Teig einen PC backen;          Tonbandaufnahmen der Kinder beim Spielen am PC; Fotos;          Möglichkeit zur Gestaltung eines CD-ROM Spiels</p>	<p>Interesse der Kinder wurde aufgegriffen über Regeln für die Nutzung (Eieruhr)</p>
<p>Selbständige Beschäftigung;          können voneinander lernen und miteinander spielen</p>	<p>ständiger Dialog über die Nutzungsdauer, Diskussionen, regelmäßige Reflexion</p>
<p>Kinder haben gerne teilgenommen; haben Spaß empfunden, wenn sie gemeinsam am PC experimentieren</p>	<p>kein Suchtverhalten; kein aggressives Verhalten;          keine Vereinsamung vor PC          PC hatte keinen höheren Stellenwert</p>
<p>allgemeine Überzeugung des Projekts; interessant war die Beobachtung der Kinder, mit Ihnen zu entdecken und zu experimentieren</p>	<p>...wir sind „mittendrin“ und merken, wie rasant die Entwicklung in diesem Bereich weiterläuft und wir uns ständig weiterentwickeln müssen.</p>
<p>Guter Austausch unter den Mitarbeitern; die Kinder hatten die Möglichkeit einen kleinen Einblick am PC zu bekommen und benötigten gegen Ende der Projektphase kaum noch Unterstützung im Umgang mit dem PC</p>	<p>Software wurde bewußt ausgewählt; Akzeptanz der eingeführten Regeln; sinnvoller Umgang mit dem PC; gemeinsames experimentieren</p>
<p>keine Schwierigkeiten; nur einigen Eltern die Angst zu nehmen, daß es zu früh für Kiga-Kinder ist, mit dem PC umzugehen; Gespräche halfen zu verdeutlichen, daß nicht das Lernen im Vordergrund steht, sondern das Spielen</p>	<p>Wissensgefälle am PC (unter den Kollegen);          besser 2 Hauptverantwortliche</p>
	<p>Aktives Mitgestalten, statt der techn. Entwicklung nur zuzusehen; Qualifikation in Richtung Internet, da ein Interesse der Kinder besteht</p>

# So finden Sie den richtigen Computer

Vor der Anschaffung eines Computers sollte (...) gut überlegt werden, welche Aufgaben Ihr Computer in Zukunft übernehmen soll und zu welchen Zwecken Sie ihn einsetzen wollen.

Es macht beispielsweise wenig Sinn, sich den schnellsten Rechner mit teuren Zusatzgeräten und -programmen anzuschaffen, wenn diese Kapazitäten später kaum genutzt werden. Sinnvoller ist es hingegen, sich einen Computer zusammen zu stellen, der den aktuellen Wünschen und vor allem auch dem eigenen Kenntnisstand am ehesten entgegen kommt. Sie können dabei einiges sparen, und mit der Steigerung Ihrer Kompetenz im Umgang mit dem Computer haben Sie immer noch die Möglichkeit, ihn zu ergänzen, aufzurüsten oder zu erweitern, wobei sich hierbei zusätzlich die Möglichkeit bietet, vom allgemeinen Preisverfall zu profitieren.

Dem zufolge sollte weniger der Wunschgedanke, sondern die realistische Einschätzung der zukünftigen Einsatz- und Verwendungsmöglichkeiten Ihr Kaufverhalten bestimmen. Dies gilt sowohl für den Computer selbst als auch für die

Programme. So werden beim Kauf eines Computers häufig ein ganzes Bündel von Programmen angeboten, die in vielen Fällen gar nicht benötigt werden und die auf der Festplatte unnötigen Speicherplatz belegen. Auch hier gilt die Devise: weniger ist oft mehr!

Unabhängig von der jeweiligen Nutzung sollte Ihr Computer folgende Voraussetzungen erfüllen:

- PC mit Pentium-Prozessor und Windows 95/98 oder neuer
- Hauptspeicher min. 32 MB
- CD-ROM-Laufwerk
- Festplattenlaufwerk mindestens 500 MB
- Grafikkarte SVGA mit mindestens 800 x 600 Bildpunkte Auflösung
- Monitor mindestens 15"
- Maus
- Tintenstrahl- oder Laserdrucker

*Lerchenmüller Hilde:*  
*Kids, Bits & Bytes (1998), S. 19-22.*

- Sinnvoll ist eine pädagogisch angeleitete vielfältige Beschäftigung mit dem PC, umso früh wie möglich einen kritischen und bewussten Umgang mit dem Computer zu erzeugen.

2. *Welches Einstiegsalter befürworten Sie, um den Computer in Kindertagesstätten als Spielmittel einzusetzen?*

Ich denke, dass sich das Einstiegsalter nicht statisch festlegen lässt, sondern in Zusammenhang mit der Gesamtentwicklung des Kindes gesehen werden muss. Eine wichtige Rolle spielen in diesem Zusammenhang auch die Feinmotorik sowie die Fähigkeit zu abstraktem Denken (Führung der Maus mit gleichzeitigem Blick auf den Bildschirm). Das Vorschulalter ist für die meisten Kinder eine gute Einstiegszeit, es gibt aber auch zahlreiche Kinder, die bereits in jüngerem Alter (ab 3–4 Jahren) Gerät und Programme erfolgreich bedienen können.

3. *Welche PC-Ausstattung empfehlen Sie? Können Kinder handelsübliche Hardware problemlos nutzen und welche Erfahrungen haben Sie mit speziell für Kinder entwickelter Hardware gemacht?*

Meines Erachtens sollte die Hardwareausstattung, mit der kleine Kinder an den Umgang mit dem Computer herangeführt werden, möglichst der des täglichen „Alltagslebens“ bzw. der häuslichen Umgebung der Kinder ähneln, um die Kinder auf einen realistischen Umgang mit dem Gerät vorzubereiten. Speziell für Kinder entwickelte Hardware ist oft sehr einseitig ausgerichtet, bietet nicht die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten eines „richtigen“ Computers.

4. *Welche ergonomischen Standards und Richtwerte bezüglich Sitzhöhe, Arbeitshöhe, Bildschirmabstand, Strahlungsgrenzwerte usw. gibt es für Kinder?*

Als Sitzgelegenheit ist am besten ein Drehstuhl geeignet, der auf jeden Fall höhenverstellbar sein muss, so dass sich der Monitor in Augenhöhe befindet,

## Strahlungsarm und flimmerfrei

### Interview mit Marlies Körner

#### Angaben zur Person

Lehrerin/Trainerin an einer Computerschule, Fortbildungen für LehrerInnen/ ErzieherInnen (ausgebildete Lehrerin für die Sekundarstufe I sowie Primarstufe).

1. *Nennen Sie 3 – 5 Argumente, die für eine Beschäftigung von Kindern (im Alter von 3 – 9 Jahren) mit Computern sprechen?*

- Vorbereitung auf die Zukunft.
- Der selbstverständliche Umgang mit einem vielfältigen Handwerkszeug sollte ohne Berührungsangst so früh wie möglich erlernt werden.
- Computer sind heutzutage Teil der Lebenswirklichkeit von Kindern.
- Die sinnvolle und verantwortungsbewusste Nutzung des Computers kann nicht früh genug begonnen werden, um die Kinder vor einem Missbrauch des Gerätes (z.B. ausschließlich zur Nutzung von schlechter Spiele-Software) zu bewahren.

die Tastatur ohne Verrenkungen erreichbar ist. Die untere Rückenhälfte sollte durch eine verstellbare Rückenlehne gestützt werden. Die Maus sollte so geformt sein, dass sie sowohl für Linkshänder als auch für Rechtshänder eingestellt werden kann. Der Bildschirm sollte strahlungsarm sein (neueste TCO-Norm) und durch Einstellung einer möglichst hohen Bildwiederholfrequenz so flimmerfrei wie möglich sein.

5. Welche Standortbedingungen sollten beachtet werden?

In Abhängigkeit von dem Konzept, nach dem die jeweilige KiTa arbeitet, sollte überlegt werden, ob der PC als alltägliches Werkzeug im Gruppenraum stehen soll, oder ob ein separater Computer- / Medienraum eingerichtet werden sollte. Für Entscheidungen bezüglich der Standortwahl für den / die PC(s) spielen auch die räumliche und personelle Ausstattung der jeweiligen Einrichtung eine

entscheidende Rolle. In Einrichtungen, die beispielsweise nach einem völlig offenen Konzept arbeiten, d. h. die Kinder nehmen spezielle Angebote in eigens dafür eingerichteten Räumen bzw. Raumecken wahr, würde sich natürlich die Einrichtung eines Computer- / Medienraums anbieten, in dem die Kinder unter Anleitung an den PC herangeführt werden könnten.

6. Wie sollten Kinder im Umgang mit dem PC angeleitet werden? Wie viel Betreuung, Anleitung und Grenzen benötigen Kinder? Welche Rolle spielen die Eltern?

Kinder brauchen auf jeden Fall zunächst eine kindgerechte Anleitung bezüglich der Bedienung der Geräte, um zu lernen, möglichst sicher und selbständig mit dem PC umzugehen. Sie brauchen immer so viel Betreuung, dass sie keinen ungewollten Schaden an Hard- und Software anrichten können. Den Eltern kommt sicherlich die wichtige Rolle zu, an einem kontrollierten und zeitlich be-

grenzten Umgang mit dem PC mitzuwirken. Sie sollten Entscheidungen bezüglich der ausgewählten Software treffen können und versuchen, ihre Kinder – wenn möglich – von vornherein an eine vielfältige Nutzung des Gerätes heranzuführen. In diesem Zusammenhang spielt sicher auch die Elternarbeit der KiTa eine nicht zu übersehende Rolle.

7. Zeigen Sie Möglichkeiten auf, wie Kinder den Computer nutzen können!

- zum Erlernen von grundlegenden Techniken im Umgang mit dem PC
- zum Spielen (Spielprogramme verschiedenster Art)
- zum Lernen (Lernprogramme)
- zum Malen (Malprogramme)
- zum Üben bestimmter Fertigkeiten (Übungsprogramme)
- zur Wissensbeschaffung (Wissensprogramme, Lexika, Internet)
- zur Informationssuche (CD-ROM, Internet)
- spezielle Software kann Projektarbeit sinnvoll ergänzen



# Harte Ware für kleine Hände

Computer sind für Erwachsene gemacht. Doch während sich viele Firmen darum bemühen, kindgerechtes auf den Bildschirm zu zaubern, kümmern sich nur wenige darum, auch die Geräte den Knirpsen anzupassen.

Beispiel Maus: Beim Kauf eines Handschuhs ist die Lage noch klar. Es gibt viele Größen zur Auswahl und wir suchen uns eine, die bequem passt. Im Computerladen geht das nicht. Ob Bärenpranke oder Kinderhändchen – alle

kriegen die gleiche Maus. Einzig der US-amerikanische Hersteller Contour Design paßt die Mausgröße dem Menschen an. Linkshänder haben zwei Größen zur Auswahl, Rechtshänder sogar fünf. Die für Kleinkinder geeignete Größe XS wirkt zunächst einmal ähnlich groß wie eine herkömmliche Maus. Dennoch ist sie – wie ihre größeren Geschwister – anders zu benutzen: Man umschließt

sie mit der ganzen Hand und tippt nicht nur mit den Fingerspitzen drauf. Dadurch soll die aufliegende Hand entlastet werden. Der Komfort für die Hand ist nicht billig: Von knapp zweihundert bis über dreihundert Mark reichen die Preise der für verschiedene Plattformen erhältlichen Maus. (...)

c't 2001, Verlag Heinz Heise

Hersteller	Centrus-Mouse DS	LogiBall	MiniBall	MiniDesigner	PixelMaster	Stilly ErgoMouse
Design	Mini	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)
Hersteller	Contour Design	Microsoft	Contour	Contour	Contour	Contour
Modellname, Teilnr.	Expert, CD-ROM 5471	Microsoft MOUSE II 94	CD, 0217891434	CD, 0217891434	CD, 0217891434	CD, 0217891434
Leistung	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)	Twinkl (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100)	
Systemanforderungen	MS-DOS 3.11, Windows, Mac, OS/2	MS-DOS 3.11 oder Windows	MS-DOS 3.11 oder Windows	OS/2, Windows 3.11	Windows 3.11, OS/2	OS/2
Preis/DM	219,-	75,-	75,-	129,-	249,-	299,-

# „Auf welchem Löffel spielst denn du ...?“

## Stationen einer allmählichen Annäherung

Es fing mit diesem kleinen, handlichen, grauen Teil an, mit winzigem Bildschirm und Miniaturtasten – dem Gameboy. Kein Haushalt blieb verschont: Spielbörse auf jedem Familientreffen – Männer, Frauen, Kinder im Gameboyrausch. Anfangs war ich dagegen, schließlich gibt es tolle, kreative Spiele, bei denen man sogar noch etwas lernen kann. Außerdem strapaziert man seine Augen. Meine beiden Jungs, damals noch im Kindergartenalter, ließen nicht locker bis sich die Paten erweichen ließen und ihnen einen Gameboy schenkten. Ich rümpfte die Nase und fand nichts Positives daran. Meine Einstellung änderte sich jedoch schon bei der nächsten längeren Autofahrt. Es war totenstill auf der Rücksitzbank, kein Gestreite, kein Geplärr; stattdessen konzentrierte Kinder, die gebannt auf das Display schauten, ab und zu zuckten und eine ziemlich dürrtliche Konversation führten. Die Gespräche beschränkten sich auf Fragen wie: „Haste noch Batterien?“ und „Auf

welchem Löffel (Level) spielst du?“ So hatte das Ganze doch etwas Positives. Über Jahre war der Gameboy aktuell. Manchmal, wenn sich die Kinder Freunde einluden und aus dem Kinderzimmer nichts zu hören war, konnte es sich nur um eines handeln: Gameboyspiel in Kleingruppen. Man verkabelte sich und spielte gegeneinander. Später wurden Stimmen im Familienrat laut, die massiv nach einem Computer riefen. Utopisch, dachte ich. Was sollen wir mit einem PC? Natürlich hatten „alle“ Klassenkameraden und Freunde bereits ein solches Gerät und natürlich wollte man nicht als Außenseiter gelten.

### Böhmische Dörfer und schlaue Kids

Nach hartnäckigem Verhandeln, als ein Sonderangebot das andere jagte und die Kinder ihr Ersparnis einsetzten, gab es dann doch einen Familiencomputer. Schon beim Kauf und der entsprechenden kurzen Einführung in die Materie war ich maßlos überfordert: Es ging um DOS und Byte und CD-ROM und Laufwerke..., alles böhmische Dörfer für mich. Um mein Interesse zu zeigen, stellte ich intelligente Zwischenfragen wie: „Wo schaltet man das Gerät ein?“ und „Wozu braucht man eigentlich Lautsprecher?“. Meine Jungs, nun bereits neun und zehn Jahre alt, rollten die Augen und der Verkäufer sah sie mitleidig an: Mit welcher ahnungsloser Mutter sich die armen Kinder abgeben müssen... Zu Hause angekommen, packten wir Kabel, Beschreibungen, Disketten usw. aus. Während ich mir Gedanken darüber machte, welcher gute Freund wohl helfen könne, das Ding anzuschließen, fingen die Jungs an, Kabel zu entwirren und Disketten einzulegen. Ganz unbedarft gingen sie ans Werk, probierten



alles aus, klickten hier und drückten dort - bis es tatsächlich ein informatives Bild auf dem Monitor zu sehen gab. Ich war erstaunt, dass sie das ganz ohne fremde Hilfe und Anweisungen schafften. Nach einigen Tagen kannten sie sich schon so gut aus, dass ich es wagen konnte, eine erste Einweisung in Angriff zu nehmen. Es war furchtbar: Sie sprangen durch die Programme, der huschende Pfeil machte mich ganz schwindelig und ich konnte kaum folgen. „Dann hältst du die Maus gedrückt, gehst auf Bearbeiten und...“ Keine Ahnung, was sie wollten..., noch einmal ganz von vorne. Ich schrieb jeden Handgriff auf und war tatsächlich nach einigen Wochen in der Lage, ganz alleine, ohne Hilfe, ins Schreibprogramm zu kommen. Als zum ersten Mal unerwarteterweise der Bildschirmschoner in Aktion trat, schrie ich vor Schreck laut auf: „Hilfe, es ist alles weg!“ Meine Kinder lachten sich halb tot. Sie tauschten Spiele mit ihren Klassenkameraden aus, schrieben Aufsätze statt mit Füller mit Tastatur und erstellten vor kurzem ihre erste Homepage. Mit dem Drucker, dem Scanner und dem Internetanschluss kamen neue Probleme auf mich zu. Aber Dank meiner Kinder habe ich jetzt (fast) alles im Griff. Die letzte „blöde“ Frage meinerseits: „Wie soll ich denn Querformat ausdrucken, wenn das Papier doch nur ‚hoch‘ in den Drucker passt...?“ ist schon lange her.

### Ein neues Krankheitsbild – der Virus

Auch ich verschicke heute Briefe, Einladungen (und auch diesen Text) per Kabel und weiß jetzt, warum mir total fremde Menschen zum Geburtstag gratuliert haben: Ich hatte einen Punkt oder Strich bei der Adresseneingabe falsch gesetzt; eine völlig andere Art neue Menschen



kennen zu lernen... Jetzt freue ich mich, am Abend in der Mailbox nachzusehen, ob jemand an mich geschrieben hat. Meistens ist sie voll mit Mails (mir) unbekannter Absender, die an die Jungs gerichtet sind. „Internetfreundschaften“ nennen sie das. Dass auch ich früher Brieffreundschaften hatte, den Brief mit der Hand schrieb, einen Umschlag beschriften und eine Marke aufkleben musste, finden sie lächerlich. Es ist ihnen auch unverständlich, dass man auf eine Antwort mindestens vier Tage warten musste. Heutzutage gibt es kein Warten mehr: Vorm Abendessen kurz etwas angefragt und nach dem Abend-

essen Antwort ablesen – einfach toll. Selbst Fotos oder Musik zu verschicken - kein Problem. Vor ein paar Wochen schickte uns jemand eine lachende Kuh. Das war wirklich witzig – die Grafik, der Text, die Töne... Dann kam nichts mehr: Bildschirm leer. Alles gelöscht. Nach Begutachtung von Computerfreaks aus unserem Bekanntenkreis war die Diagnose klar: Virus!!! „Ihr habt Glück, wenn die Festplatte nicht kaputt ist“, sagten sie. Virus? Zum Glück brauchten wir keinen Arzt und es war auch nicht ansteckend. Der PC erholte sich nach einiger Zeit und etwas Arbeitseinsatz und arbeitet jetzt wieder einwandfrei. Eigentlich

könnte man den gesamten Schulunterricht so gestalten: Internetschule, kein Gebäude, keine Ranzen, keine Wege, alles bequem von daheim, wie die australischen Outback-Kinder, die per Funk unterrichtet werden. Mal sehen, wie sich in der Zukunft weiter entwickelt. Meine Jungs sind auf jeden Fall dabei und ich versuche ihnen zu folgen.

Sabine Hall ist Erzieherin, Kita-Leiterin und Mutter

*Sabine Hall:*

*Auf welchem Löffel spielst denn du...?*

*In: TPS 6/1999, S. 4-5.*



## Was Kinder am Computerspiel fasziniert

Computerspiele, zumindest die besseren, bieten alles, was Kinder und Jugendliche mögen. Betrachten wir zuerst die Computerspiele für die jüngeren Altersklassen: Die Spiele bewegen sich in einem Erzählrahmen, der ein kleines Abenteuer, ein Märchen oder eine Detektivgeschichte beschreibt. Diese Geschichten werden zumeist mit bunten Bildern erzählt, die Aktionen musikalisch untermalt. Sie sind in Episoden unterteilt, die den Weg zum Ziel strukturieren. Diese Aufteilung der Spiele basiert auf entwicklungspsychologischen Erkenntnissen, denn sie kommt den kindlichen Konzentrationsfähigkeiten- und Verarbeitungsmöglichkeiten entgegen. In jeder Episode müssen verschiedene Aufgaben

bewältigt werden, wobei der Schwierigkeitsgrad zumeist steigt. Dem Kind werden Helden geboten, mit denen es sich identifizieren kann und an deren Stelle es die verschiedenen Aufgaben und Abenteuer meistert. Dabei handelt es sich bei den Helden häufig um dem Kind aus Comicserien oder Kinderfilmen bereits bekannte Identifikationspersonen. Vielfach sind die Spielhelden auch bei Kindern beliebte Tierfiguren wie beispielsweise der flinke kluge Hase. Die Spiele sind in der Regel so gestaltet, dass es auch jüngeren Kindern kaum Schwierigkeiten bereitet, diese sachgerecht zu bedienen. Kinder lieben Geschichten, und Kinder lieben Geräusche/Musik beim Spiel, und

sie lieben besonders Geschichten, in denen sie selbst mitspielen können. Computerspiele ermöglichen Kindern das Lernen durch Versuch und Irrtum. Lösen sie eine Aufgabe falsch, erreichen sie den nächsten Spielabschnitt nicht und müssen es wieder probieren. Und dieses Probieren ist unbegrenzt, der Computer wird nicht ungeduldig, wenn das Kind bei einer Aufgabe auch zum zehnten Mal Fehler macht. Hat es sie hingegen gemeistert, wird es belohnt. Computer und Computerspiele stehen als Spielzeug, aber auch als Spielpartner ständig zur Verfügung, vermitteln nie schlechte Laune oder Genervtsein. Computerspiele sind also nahezu unbegrenzt einsatzfähig und, wie verschiedene Un-

tersuchungen zur Spielmotivation gezeigt haben, ein beliebtes Mittel, Langeweile zu vertreiben. Die ständige Einsatzfähigkeit von Computerspielen ist vor allem bei den Hand-Holds gegeben, die die Kinder überall hin mitnehmen können. So findet man Computer spielende Kinder in den Warteräumen von Arztpraxen, in Zügen, Bussen, Flugzeugen sowie auch in Privatwagen. Das Warten oder längere Fahrten sind für Kinder meist nervend, sie langweilen sich, wissen nichts mit sich anzufangen, weil sie sich nicht frei bewegen oder lautstark spielen dürfen. Das Computerspielen ist hier ein Lückenbüsser, dem es allerdings gelingt, vorhandene Unlust und situationsbedingte Frustrationen zu beseitigen. In diesen spezifischen Situationen ist das Computerspielen der Kinder auch häufig eine Beschäftigung, die selbst von skeptischen Erwachsenen begrüßt und genossen wird, da die Kinder auf diese Weise beschäftigt sind und nicht durch den Wunsch nach Beschäftigung »nerven«.

Vor dem Hintergrund dieser Beschreibung wundert es sicherlich nicht, dass Kinder von Computerspielen fasziniert sind. Auch ältere Kinder und Jugendliche sowie ebenfalls Erwachsene unterliegen der Faszination von Computerspielen. Da der Spielmarkt heute sehr breit gefächert ist und die Spiele von der Bild- und Tonqualität sowie von ihrer Animation her immer perfekter werden, bieten sie den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, sich in den unterschiedlichsten Rollen zu beweisen: als Sportler, Rennfahrer, als Pilot, Astronaut, Feldherr oder als Boss eines Wirtschaftsimperiums sowie als Bürgermeister einer Stadt oder gar als Staatspräsident. Den Spielern werden Rollen und Positionen angeboten, die für sie im normalen Leben in der Regel unerreichbar sind. Gefahrlos können sie das Spiel mit der Macht erproben, als Sportler bis an ihr Limit gehen, ohne dass ihnen wirkliche Verletzungen oder Unfälle drohen.

---

*Lerchenmüller Hilse:  
Kids, Bits & Bytes (1998), S. 35-36.*

# Kinderhände auf grauen Mäusen

## Multimediale CD-ROMs im Einsatz in Kindertagesstätten

### 1. Kriterien für die Beurteilung von CD-ROMs

Haben Sie Gelegenheit, eine CD-ROM selbst zu testen, sollten Sie auf folgende Merkmale achten:

#### Benutzerführung

Ist die Handhabung des Titels kindgerecht? Optimalerweise sollte die Benutzerführung intuitiv sein, das heißt ohne Bewältigung eines umfangreichen Handbuchs machbar sein. Gerade bei Kindertiteln wird manchmal überraschend wenig Sorgfalt auf die Verwendung von Schrift gelegt: Wenn ein Titel, der sich laut Verpackung an Vier- bis Achtjährige richtet, die Beherrschung der Schriftsprache voraussetzt, da alle Buttons beschriftet sind, ist an der Konzeption des Titels etwas falsch. Häufig lösen die Hersteller dieses Problem, indem der entsprechende Text vorgelesen wird, wenn man mit der Maus darüber fährt. Ebenso wichtig für die Benutzerführung ist die Orientierung innerhalb der CD-ROM. Wird der Benutzer durch die einzelnen Bereiche des Titels »geschleudert«, ohne dass klar wird, warum man nun an eine bestimmte Stelle gelangt ist?

Gerade, wenn Kinder mit CD-ROMs arbeiten, ist es nicht glücklich, wenn ihre Aktionen durch das Medium selbst beherrscht werden – vielmehr sollte der Titel ein planvolles, selbstgesteuertes und autonomes Handeln ermöglichen und auch einfordern. Ist die Benutzerführung nicht eindeutig, stellen sich oft auch vorschnelle Einschätzung bezüglich der eigenen Kompetenz im Umgang mit Computern ein: »Das kann ich nunmal nicht...« Ziel einer frühen Auseinandersetzung mit dem Computer sollte aber gerade sein, solch vorschnellen Respekt vor dem Medium vorzubeugen.

#### Design, Ton, Bewegung

Wenn eine CD-Rom die Möglichkeiten von Multimedia nicht ausnutzt, gibt es keinen Grund, warum ein Kind sich mit diesem Inhalt an einem Bildschirm auseinandersetzen sollte. Eine reine Abfolge von Bildern lässt sich nun einmal besser im Bilderbuch betrachten, eine sehr audio-lastige Produktion, bei der die visuellen Impulse zu kurz kommen, ist dann wohl doch eher eine verkappte Tonkassette. Fragen Sie sich bei der Anschaffung, ob der Titel dem Medium gerecht wird und seine Möglichkeiten ausschöpft. Sinnvolle Animationen, die die Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema veranschaulichen und lebendiger werden lassen, runden eine gelungene Multimedia-CD-ROM ab. Auch im Hinblick auf die Realisierung der einzelnen Multimedia-Elemente lassen sich deutliche Qualitätsunterschiede feststellen. Wenn zum Beispiel schrille Stimmen von eintönigen Orgelklängen begleitet werden, hat der Produzent an der falschen Stelle gespart. Vertrauen Sie hier Ihrem eigenen Geschmack: Auch bei einem Bilderbuch wissen Sie schließlich genau, ob etwas »gut« aussieht oder nicht.

#### Kreativität

Nicht überall, wo »kreativ« draufsteht, ist auch Kreativität drin. Ich selbst kann beispielsweise bis heute nicht verstehen, warum Malen mit einer CD-ROM schöner sein soll, als Malen auf dem Papier. Im Gegenteil: Fast alle CD-ROMs, die auf Kreativität setzen, bieten letztlich nur die Kombination von vorgegebenen Versatzstücken, die – wenn's hoch kommt – dann vielleicht noch ausgemalt



werden können. Kreativität am Bildschirm bleibt medial vermittelt - meiner Ansicht ist dieser die direkte, primäre Erfahrung vorzuziehen. Das Erleben von Papier und Farben, von Holz und Kleister, von Stoff, Pinsel, Stift oder Schere kann ein Rechner nun einmal nicht vermitteln. Wenn Ihre Kinder kreativ sein wollen, sollten Sie sie an den Materialschrankschicken und nicht an den Computer. Einzige Ausnahme bildet Software, die Handlungsmöglichkeiten eröffnet, die sich nicht außerhalb des Rechners erschließen: beispielsweise das Erstellen von Animationen und deren anschließende Vertonung.

### Interaktivität und Nicht-Linearität

An diesem Punkt scheiden sich die Geister der Multimedia-Kritiker. Für manch einen ist die gegebene Interaktivität, also die Möglichkeit für den Benutzer, Einfluss auf das Geschehen auf dem Bildschirm zu nehmen, ganz entscheidendes Qualitätsmerkmal. Gleiches gilt für die Nicht-Linearität: Manch einer lehnt CD-ROMs, deren Handlungsverlauf nicht vom Benutzer manipuliert werden kann und der also immer gleich ist, als nicht-multimedial ab. Mir persönlich ist eine solche Einstellung zu dogmatisch. Beispielsweise gibt es mittlerweile eine ganze Reihe von multimedialen Bilderbüchern, die der kindliche Benutzer „durchblättert“ - der Text wird vorgelesen, die Illustrationen werden mit der Maus erforscht und verändert. Sicherlich sind solche Titel nicht der Höhepunkt an Multimedialität - sie bringen aber (paradoxerweise) den Kindern das Medium Buch näher, fördern die planvolle und langsame Auseinandersetzung mit einem bestimmten Thema oder einer Geschichte. Sie fungieren als Mittler zwischen Buch und Film. Interaktive Elemente machen die CD-ROM aber interessanter als das Buch und fordern zu einer genauen Untersuchung der Bilder heraus; die schrittweise Präsentation der Inhalte lädt - im Gegensatz zum Film - zu einer gemächlichen Vorgehensweise ein, deren Tempo der Benutzer individuell bestimmt. Lieblingsstellen lassen sich immer wieder direkt ansteuern,

ohne dass erst mit einer Rücklauffaste langwierig gesucht werden muss. Meiner Ansicht nach wird also die geforderte Nicht-Linearität speziell bei CD-ROMs für Kinder extrem überbewertet. Ein einfacherer, aber liebevoll realisierter Titel kommt bei Kindern häufig besser an als hektisch zur Aktion herausfordernde Scheiben.

### Zusammenfassend lässt sich sagen

Die Struktur und Organisation der CD-ROM muss die Wahl des Mediums rechtfertigen. Könnten die vermittelten

Inhalte genauso gut über ein anderes Medium präsentiert werden, sollte dieses andere Medium vorgezogen werden, da in der Regel kein anderes Medium ein derartig starres Konzentrieren auf visuelle Impulse erfordert wie der Computer. Vor so genannten „kreativen“ Anwendungen ist zu warnen, wichtiger ist die Qualität und Ästhetik der vermittelten Inhalte. Interaktivität und Nicht-Linearität sind wünschenswert, aber ganz sicher nicht unabdingbar. Die Struktur der CD-ROM sollte planvolles Handeln ermöglichen, um die Selbstständigkeit der Kinder zu stärken.

## 2. Klassifizierung von CD-ROMs

*Ähnlich wie bei den Titeln für Erwachsene ist auch bei der inhaltlichen Gestaltung von CD-ROMs eine breite Palette gegeben. Sie reicht von pädagogisch höchst anspruchsvollen Titeln bis hin zu eher auf den Zeitvertreib ausgerichteten Produktionen. Die verschiedenen Genres überschneiden sich natürlich teilweise, eine Klassifizierung ist aber trotzdem auch zur Schaffung eines gemeinsamen Referenzvokabulars entscheidend.*

### Adventures

Der Spieler schlüpft in die Rolle einer Figur aus dem Spiel und steuert diese durch die gegebene „Welt“. In der Regel gilt es, eine bestimmte Aufgabe zu lösen, wobei der Benutzer verschiedenen Gefahren trotzen muss, Lösungsstrategien zu entwickeln und spontane Entscheidungen zu fällen. Ein recht gelungenes Beispiel für ein kindgerechtes Adventure ist der im Folgenden vorgestellte Titel, der die Angst vieler Kinder im Dunkeln thematisiert:

### Pyjama Pit: Keine Angst im Dunkeln

Es gibt ein Land, da hat ein Boot Angst zu schwimmen, da es ja schließlich untergehen könnte, da wird ein Zug depressiv, weil seine Räder festgerostet sind, ... Und mittendrin ist Pyjama Pit im dunkelblauen Schlafanzug und rotem Umhang. Eigentlich heißt er ja nur Pit, und eigentlich hat er entsetzliche Angst, wenn die Mutter das Licht ausschaltet und es Nacht wird im Kinderzimmer – schließlich weiß Pit nur zu genau, dass

sich im Kleiderschrank der fürchterliche Herr Dunkel versteckt hält. Da hilft dann nur die Flucht nach vorn: ausgestattet mit seiner Pyjama-Pit-Maske, seiner Taschenlampe (da gehören zwei Batterien rein!) und dem Koffer, in den Herr Dunkel später gesteckt werden muss, taucht der kleine Pit ab in die Tiefen seines Schrankes. Hier trifft er Freunde und trickst die Feinde aus, findet Witziges und Spannendes, Trauriges und Amüsantes an seinem Wegesrand. Man muss natürlich diese Art von Zeichentrickgraphik schon mögen – und auch die durchdringende Stimme des Protagonisten ist etwas gewöhnungsbedürftig. Dafür läuft das Ganze aber rasant und ohne lange Ladezeiten. Die Story entwickelt sich ideenreich und spannend, die einzelnen Screens sind voll gepackt mit abwechslungsreichen Animationen. Auch wird den Spielern wirklich Kombinations- und Problemlösevermögen abverlangt – nur in den seltensten Fällen ist beharrliches Klicken erfolgreich, vielmehr ist hier (dem Alter

der Zielgruppe angemessenes) planvolles Handeln angesagt!

*Pyjama Pit, keine Angst im Dunkeln, Verlag: Ravensburger Interactive, Preis: 69,00 DM; System: Windows 3.1 und höher, Macintosh*

### Geschichten auf CD-ROM

Weniger um das Hineinversetzen in eine bestimmte Art von Figur geht es bei diesen Titeln, als vielmehr um die Rezeption einer Geschichte. Hier wechseln sich in der Regel Sequenzen, in denen der Plot der Geschichte vorangetrieben wird, mit solchen ab, die die Kinder zum Mitspielen und Mitmachen auffordern. Ein relativ einfaches Beispiel stellt die Umsetzung von Paul Maars „Sams“ dar. Dieser Titel ist sicherlich nicht besonders interaktiv und ganz sicher äußerst linear – aber die Kinder lieben ihn...

**Paul Maar:**

#### Eine Woche voller Samstage

Manche Menschen sind nun einmal fürchterlich schüchtern und zurückhaltend, sie lassen sich vorzugsweise von Zimmerwirtinnen und Chefs durch die Gegend kommandieren, dass es nur so kracht. Manchmal haben solche Menschen aber auch Glück: Sie treffen, genau wie Herr Taschenbier, auf ein kleines, freches, liebenswertes Sams, das sie flugs in einen selbstbewussten Menschen verwandelt, der sich auch mal ganz entschieden zur Wehr setzen kann. In den fünf Jahren seit der Erstveröffentlichung der bezaubernden Geschichte von Paul Maar ist das Sams zu einem modernen Helden geworden, der in keinem Kinderbücherschrank mehr fehlt. Da erstaunt es umso mehr, dass die Geschichte nur in den rudimentärsten Grundzügen auf der CD-ROM wieder zu finden ist.

Eins steht fest: Mit diesem Titel ist der Begriff „Multimedia“ mit Sicherheit nicht neu erfunden worden. Die digitale Umsetzung ist zwar solide, aber auch nicht besonders ideenreich gestaltet. Trotzdem geht auch bei diesem Titel das Konzept des Verlages auf, in die Rechte berühmter Inhalte zu investieren. Kinder beschäftigen sich stundenlang mit den einfachen Spielen, einfach weil das

Sams hierbei so schön quietscht, schreit und dichtet.

*Paul Maar –Eine Woche voller Samstage; Verlag: Terzio, Preis: 49,90 DM; für Macintosh und Windows*

Eine besondere Ausprägung von Geschichten auf CD-ROMs stellen solche dar, in denen explizit das Medium Text thematisiert wird. Auch wenn Kinder noch nicht lesen können (oder vielleicht gerade dann) übt dieses Medium eine große Faszination auf sie aus. Wichtig ist allerdings, dass die präsentierten Textabschnitte nicht zu lang sind, dass es einen wirklich stimmungsvollen Sprecher gibt und dass die Benutzerführung auch für Vorschulkinder transparent ist.

#### Wenn ein Prinz zur Schule geht ...

...dann passieren die merkwürdigsten Dinge. So wird er zum Beispiel von den anderen Kindern zur Tafel getragen, wenn er eine Frage beantworten soll, die Lehrerin gratuliert dem Prinzen, wenn die ganze Klasse ihm vorgesagt hat, und von seiner Torte muss ein Prinz natürlich auch nichts abgeben. Die Geschichte vom kleinen Berti Drei-Käse-Groß vom Geigen-Fass, der sich der Einfachheit halber gerne auch mit „Euer Majestät“ anreden lässt, fasziniert auch Vorschulkinder. Insgesamt ist der Titel eine kleine, nette und durchdachte Anwendung, die der empfohlenen Benutzergruppe von vier bis acht Jahren ohne Bedenken in das Laufwerk geschoben werden kann, aber auch älteren Benutzern noch das eine oder andere Schmunzeln entlocken wird, wobei der relativ niedrige Preis sich im Umfang des Produktes schon niederschlägt. Der gesamte Text der Geschichte ist als kleines, illustriertes Beiheft enthalten, so dass Kinder sich auch mit Berti Drei-Käse-Groß vom Geigenfass beschäftigen können, wenn der Computer einmal ausgeschaltet bleiben soll. Einen ähnlich realisierten Nachfolgetitel gibt es inzwischen auch schon: „Die Prinzessin und der Drache“.

*Wenn ein Prinz zur Schule geht...; Verlag: Ravensburger Interactive; Preis: 49,00 DM; für Windows und Macintosh*

### Infotainment

Um eine Mischung von Information und Entertainment geht es bei allen Titeln dieses Genres. Der natürliche Wissens- und Forschungsdrang der Kinder wird hierbei ausgenutzt, ohne dass sie eintönig belehrt würden.

#### Oscar, der Ballonfahrer und die Geheimnisse des Waldes

Wo wohnt das Eichhörnchen? Warum sind Dachse so dick? Frieren Ameisen im Winter? Bei diesem Lernspiel für Kinder von vier bis zehn Jahren dreht sich alles um Maus, Specht, Ameise, Dachs, Schnecke, Eichhörnchen und Fledermaus. Diese Tiere trifft nämlich Oscar, als er in seinem Ballon unterwegs ist auf der Suche nach der Spielekiste Carmela. Die wichtigsten Informationen zu den sieben Tieren sind außerdem in einem kleinen Beiheft zusammen gefasst, so dass auch außerhalb des Rechners schnell einmal etwas nachgelesen werden kann. Die zeichnerische Umsetzung des Titels ist liebevoll und altersgemäß realisiert, so dass die Kinder erfahrungsgemäß Freude daran haben, sich trotz Informationsfülle intensiv mit Oscar und den Tieren des Waldes auseinander zu setzen. So kann der Titel sicherlich an Regentagen, wenn der Gang in den Wald nicht möglich ist, Beobachtungen aus der Natur ergänzen oder spielerisch untermauern.

*Oscar, der Ballonfahrer und die Geheimnisse des Waldes; Verlag: Tivola; Preis: 68,00 DM; für Macintosh und Windows*

### Spiele

Auch das gibt es auf CD-ROM: Spiele, die man einfach nur des Spielens halber spielt. Auch diese ließen sich natürlich noch weiter ausdifferenzieren in Geschicklichkeitsspiele (meistens: „Jump and Run“), Spielgeschichten oder reine Unterhaltungsspiele. Hier ist darauf zu achten, dass es nicht um aggressivitätsfördernde Aktivitäten geht, wie es beispielsweise bei vielen auf Geschwindigkeit angelegten Spielen der Fall ist. Dies ist sicherlich nicht der Fall bei dem nachstehend beschriebenen Beispiel: MitterNachtsSpiel Mit einer Note über

die Schnurrbarthaare einer Katze fahren - und eine Harmonie ertönt. Sie am Arm kitzeln, und eine Trommel taucht auf, die Trommel berühren, ein Rhythmus erklingt. Dann fällt der Clown vom Himmel. Er ist in eine Trommel gekleidet. Natürlich trommelt er gleich ganz wild darauf herum. Und dann kommt noch ein Schwein dazu, und es trommelt auch. Schließlich taucht der Narr auf und bringt seine Schellen zum Klingen und der Mond tanzt dazu. Dann wandern die Musikanten über eine Straße – und plötzlich ist wieder alles ganz anders. Die Welt der Květa Pacovská Kinderbuchautorin, ist nun einmal ein Universum für sich. Die Multimediaversion versteht sich als eine Weiterführung der Buchvorlage, die die Kreativität der Kinder anregen will und ihren Sinn für Farben, Formen und Musik schärfen will. Hierbei müssen die Kinder mit der Maus den Bildschirm erforschen und sich immer wieder aufs Neue von der Verbindung zwischen Mausektion und Geschehen auf dem Monitor überraschen lassen. Mit ihrer eigenen Aktion steuern sie die Geschehnisse – deshalb nennt Tivola diesen Titel auch einen „Kreativspielplatz“. Verbindendes Element zwischen den farbenfrohen Szenen ist die Ausgangssituation: Der Mond sitzt im Theater, und vor ihm entfaltet sich das Mitternachtsspiel, wobei dieses ein Spiel ohne Worte ist. War schon die Buchvorlage hochgelobt und mit vielen Preisen versehen, braucht sich die CD-ROM hier nicht zu verstecken: Anfang Februar dieses Jahres wurde sie mit dem Milia d'Or, dem bedeutendsten französischen Multimedialepreis ausgezeichnet, wenige Wochen später auf der Ass Bologna prämiert. Oder, um mit Thomas Feibel und seinem KINDERSOFTWARERATGEBER zu sprechen: „Kult.Kult.Kult.“ – Charakter hat der Titel ohne Zweifel.

*Mitternachtsspiel; Verlag: Tivola, Berlin; Windows / Macintosh; Preis: 69,- DM*

*Doris Mause:  
Kinderhände auf grauen Mäusen.  
In: KiTa Spezial 2/1999, S. 33-36*

# Kriterien für gute Computerspiele

*Im Folgenden finden Sie einige Hinweise und Anregungen, die Sie beim Kauf eines Computerspieles beachten sollten. Bedenken Sie, dass ein großer Teil der neu erschienenen Computerspiele häufig kein ganz billiges Freizeitvergnügen bedeuten und daher sicher gestellt werden sollte, dass Ihr Geld oder das Taschengeld Ihres Kindes eine sinnvolle Investition ist.*

Beim Kauf eines Computerspieles sollten Sie berücksichtigen:

- **den technischen Aspekt:**

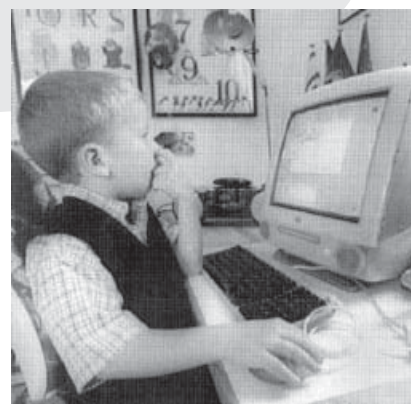
Das beste Computerspiel nützt wenig, wenn es nicht auf Ihr Computersystem abgestimmt ist. Vergleichen Sie also immer die zumeist auf der Spielhülle enthaltenen Systemanforderungen mit denen Ihres Computers. Sie sparen sich dadurch viel Zeit und Mühe!

- **den Altersaspekt:**

Achten Sie auf die auf der Spielhülle angebrachten Altersempfehlungen oder -angaben, z. B. von der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) oder von der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK). Sprechen Sie mit dem Fachpersonal, mit anderen Eltern o. Ä., um Informationen über das Spiel zu bekommen und abzuschätzen, ob es für Ihr Kind geeignet ist. In verschiedenen Computerzeitschriften finden sich Spielbeschreibungen der neuesten Spielehits, die neben einer Inhaltsangabe auch Informationen zu den Leistungsanforderungen des Spiels und seiner technischen Qualität enthalten.

- **den optischen und akustischen Aspekt:**

Bietet das Spiel eine dem Alter angemessene Spielumgebung mit einer entsprechenden Grafik und entsprechender musikalischer Untermalung oder Begleitung?



- **den inhaltlichen Aspekt:**

Zweierlei sollte hier berücksichtigt werden. Zum einen: Ist das Spiel allein von seinem Inhalt her problematisch? Glorifiziert es z. B. den Krieg, ist Gewalt das einzige Konfliktlösungsmittel, bietet oder legitimiert es Selbstjustiz o. Ä.? Zum anderen: Ist das Spiel von seinem Inhalt und seinem Aufbau für das Kind geeignet? Übersteigt es nicht aufgrund der Anforderungen – z. B. durch den Zeitdruck – die Fähigkeiten des Kindes oder – im gegenteiligen Fall – ist es zu einfach, so dass das Kind nach kurzer Zeit bereits die Lust an dem Spiel verliert?

- **den kommunikativen Aspekt:**

Hat das Spiel einen Mehrspielermodus, so dass es möglich ist, das Spiel im Familien- oder Freundeskreis zu betreiben?

- **den Preis-Leistungs-Aspekt:**

Wie bereits erwähnt, sind Computerspiele nicht unbedingt eine preiswerte Freizeitbeschäftigung, es sei denn, das erworbene Spiel bietet lang anhaltenden Spielspaß. Häufiger sind Computerspiele auch sehr preisgünstig zu erwerben, ohne in qualitativer Hinsicht wesentlich schlechter zu sein. Versuchen Sie also, sich über das vorhandene Angebot einen Überblick zu verschaffen!

*Lerchenmüller Hilde: Kids, Bits & Bytes (1998), S. 85-86.*

# Kurzbeschreibung geprüfter Computerspiele



Mit den folgenden Kurzbeschreibungen verschiedener von Pädagogen geprüfter und z.T. mit Kindern und Jugendlichen erprobter Computerspiele soll den Eltern ein – wenn auch nur ausschnittthafter – Überblick über den Spielmarkt gegeben werden.

[USK= Unterhaltungssoftware-Kontrolle]

## Edutainment-Software – Eine Auswahlliste

Sture Lerntrainer sind out, längst hat Software mit dem Etikett „Edutainment“ den Markt erobert. Jeden Monat kommen neue Produkte heraus, die auf unterhaltsame Art und Weise spielorientiertes Lernen versprechen. Gute Programme regen „ganz nebenbei“ zu entdeckendem Lernen mit hoher Arbeitsmotivation an. Doch ein Programm kann noch so sinnvoll und kindgerecht aufbereitet sein, gerade kleine Kinder brauchen Eltern und Pädagogen als menschliche Begleiter ihrer Spiel- und Lernprozesse am Computer.

### Fritzi Fisch und der verschwundene Schatz (PC), Adventure

Großmutter Flunders' Seetang-Saatkörner sind verschwunden. Der Spieler macht sich als Fritzi Fisch auf die Reise, die verschwundene Schatztruhe zu suchen. Hierzu müssen unterschiedliche Gegenstände gesammelt und Aufgaben gelöst werden. Zwischendrin bieten einige Spiele Abwechslung. Eine leichte Spielführung sowie eine wunderschöne Animation machen auch jüngeren Kindern viel Freude.

EMPFEHLENSWERT AB 4 JAHREN

### Gex 3D-Enter the Gecko (PC), Jump-and-Run

Der Held des Spieles ist Gex, ein Gecko. Sein Kontrahent ist Rez, der es auf die Fernsehkanäle in aller Welt abgesehen hat. Ein Jump-and-Run-Vergnügen im 3-D-Format, das auch schon jüngeren Kindern viel Spaß bereiten dürfte.

KINDER, JUGENDLICHE; USK: AB 6

---

*Computerspiele: Spielespaß ohne Risiko – Hinweise und Empfehlungen.*  
Hrsg. von BMFSF (2000), S. 47ff.



### Gus geht nach Cybertown

Gerätetyp: MAC oder PC

Eignung: Vorschulkinder, jüngere Schulkinder

Der Spieler geht auf eine Zeitreise in die Geschichte der Menschheit und lernt die Lebensverhältnisse der jeweiligen Zeit bis hin in die Zukunft kennen. Eine Reihe von Abenteuern sind zu bestehen. Das hier angebotene Wissen wird auf eine unterhaltsame, spielerische Weise vermittelt und durch einen guten Sound und gute Grafik unterstützt.

### Der kleine Bauernhof

Gerätetyp: IBM-PC

Eignung: Vor- und Grundschulkinder

Unterstützt von zwei Comicfiguren können Kinder das Leben auf einem Bauernhof erkunden. Mit einfachen Zugriffsmöglichkeiten und vielfältiger, aber klarer Bildgestaltung werden Darstellungen durch farbige Grafiken, Animationen, Lieder, Geräusche und Videosequenzen aufgerufen.

### Urmels Filmstudio

Gerätetyp: PC

Eignung: auch für jüngere Kinder

Kinder können ihre eigenen Zeichentrickfilme herstellen. Das Programm bietet über 300 Grafiken, vorgefertigte Beispielfilme, ein Malprogramm und gesprochene Hilfstexte für alle Funktionen. Einfache Bedienbarkeit und gute Grafik.

---

*Medienconcret - Magazin für die pädagogische Praxis.* 1/1996, S. 74-75.

## Thomas Feibel: Kindersoftware-Ratgeber

Thomas Feibels Software-Ratgeber ist mittlerweile der Standard-Ratgeber im Edutainment-Bereich für Kinder. Dieser Ratgeber konzentriert sich auf circa 150 Lernprogramme für Kinder zwischen fünf und 18 Jahren. Er beurteilt die Neuerscheinungen eines jeden Jahres und vergibt – je nach Qualität – ein bis sechs Qualitätsbüffel. Die Beurteilung sind in einer erfrischenden Sprache geschrieben und bringen die Schwächen und Stärken der CD-ROMs auf den Punkt.



### SESAMSTRASSE KINDERGARTEN

3-5 Jahre

Das Programm „Sesamstraße Kindergarten“ umfasst zwei CD-ROMs. „Spielen mit Elmo“, die erste der beiden Scheiben, führt den Benutzer in fünf Spielzimmer, in denen er 15 verschiedenen Aktivitäten nachgehen kann: das Buchstabenzimmer, der Zahlenclub, das Formen- und Farbenzelt, das Gesichterbaumhaus und das Musikzimmer. Buchstabenzahl, Form-, Farb- und Geräuscherkennung bilden einen Schwerpunkt, insgesamt soll das eigen-motivierte Lernen gefördert werden. „Such- und Lernabenteuer“, die zweite Scheibe, animiert die Kinder, dem großen Detektiv Sherlock Humbug und seinem Hund Watson zu helfen, vermisste Gegenstände in der Sesamstraße zu finden.

Positiv fällt insbesondere die kindgerechte Präsentation der Lerninhalte auf. Sie ist langsam und kurz sowie nach Schwierigkeitsstufen differenziert. Die klare Unterteilung ermöglicht es dem Kind, verschiedene Aufgabengebiete zu bewältigen, beziehungsweise das Programm zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Darüber hinaus sind die Figuren der Sesamstraße den Kindern meist bereits vertraut. Die Hilfestellungen beim Finden der Lösungen sowie die Fehlerrückmeldung ermöglichen ein selbständiges Arbeiten des Lernalters. Die Texte, Aufgaben und die Handlung sind auf den Alltag und die Phantasiewelt der Kindergartenkinder zugeschnitten.

Einschränkungen erfährt die Software lediglich in den Bereichen Animation und Ton. Die Sprache Elmos nervt bereits nach kurzer Zeit.

**Was sagt der Lehrer?** Didaktisch sehr schön aufbereitet. Dieses Niveau wurde bei der mediengerechten Umsetzung leider nicht durchgehalten.

**Was sagt der Schüler?** Sesamstraße macht auch auf dem Computer Spaß.

Preis: 49,95 Mark / Genre: Lernsoftware

## Computer- und Videospiele – Pädagogisch beurteilt

Das Amt für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln hat in Zusammenarbeit mit der Fachhochschule Köln und mit der Bundeszentrale für politische Bildung eine Schrift herausgegeben, mit der sich die kritische Öffentlichkeit über mehr als fünfzig Beurteilungen zu aktuellen Video- und Computerspielen informieren kann. Für die pädagogische Beurteilung von Computer- und Videospiele werden jedes Jahr etwa 200 Spiele von den pädagogischen Fachkräften zusammen mit Kindern und Jugendlichen aus den verschiedensten Einrichtungen erprobt und kritisch unter die Lupe genommen. Diese dürften sowohl für Eltern als auch für Pädagoginnen und Pädagogen von Interesse sein, da sie einen Einblick in die Wirkung virtueller Welten erhalten. Die 50 Spiel- und Lernprogramme sind nicht nur ausführlich beschrieben und pädagogisch beurteilt, sondern sind auch mit einer Alterseignung versehen.

ISBN-Nr.: 3-934511-30-9

Bezugsadresse:  
M7-Verlag  
Im MediaPark  
50670 Köln  
Tel.: 0221-5743-140  
Fax: 0221-5743-139  
e-Mail: mi@komed.de

**Computer- und Videospiele – pädagogisch beurteilt.**

Hrsg. vom Jugendamt der Stadt Köln, Band 7.



### Der Regenbogenfisch

Genre: Kinder-Adventure  
 Gerätetyp: PC/Mac  
 Geeignet: ab 4 Jahren

#### Beschreibung des Spiels

Der „Regenbogenfisch“, bei einigen Kindern bekannt durch das gleichnamige Buch von Markus Pfister, sucht 8 seiner Glitzerschuppen. Der Spieler hilft ihm, sie zu finden. Die Spielgeschichte wird durch einen kurzen Film erzählt. Danach wird der Spieler vom Regenbogenfisch virtuell an die Hand genommen und durch das Spiel geführt. Es sind keine besonderen Vorkenntnisse notwendig. Die Steuerung der Spielfigur „Qualle“ geschieht mit der Maus. Bei einigen Spielsequenzen wird sehr genaues Anklicken verlangt, um Erfolg zu haben. Spieler haben die Möglichkeit zwischen zwei Schwierigkeitsgraden zu wählen. Es handelt sich um ein Spiel für Einzelspieler und es bietet diesem die Gelegenheit, sich langsam und ohne Zeitdruck durch das Spiel zu bewegen. Die Grafik des Spiels ist angelehnt an die Bilderbücher von Marcus Pfister. Die Übergänge der einzelnen Szenen wirken weich und fließend. Es wird eine angenehme Stimmung unter Wasser wiedergegeben, die mit ruhiger Musik untermalt ist. Der Spieler hat die Möglichkeit zusätzlich Lieder einspielen zu lassen. Er wird vom Regenbogenfisch durch die einzelnen Level geführt und muss verschiedene Aufgaben erfüllen. Das Spektrum der Aufgaben geht über Zuordnungsspiele, Memory-Spiele bis hin zu Geschicklichkeitsspielen. Das wie ein Adventure gestaltete Programm

kann in allen Spielphasen und Spielforderungen immer wieder neu ausprobiert werden, bis die Aufgabe gelöst ist.

#### Pädagogische Beurteilung

Das Spiel bietet jüngeren Kindern durch die bekannte Geschichte mit hohem Wiedererkennungswert einen guten Einstieg in den Bereich der Computerspiele. Der Regenbogenfisch holt sie als Spieler ab und nimmt sie mit ins Spiel. Man wird mit einer angenehmen und kindgerechten Sprache angesprochen. Im Spiel treten Spannungsmomente nur partiell beim Lösen der Aufgaben in den Vordergrund. Zwischen diesen Momenten gibt es viel Entspannung und ruhige Atmosphäre. Die Gewissheit, eine Aufgabe immer wiederholen zu können oder eine Information mehrmals abfragen zu können, sagt dem Spieler: „Mir kann nichts passieren“ und vermittelt ihm Sicherheit. Die einzelnen Spielszenen wechseln mit Inhalt und Bild, sind jedoch stets überschaubar. Die Figuren und die Geschichte sind bei vielen Kindern bekannt, da es hierzu Bücher, Musik-CDs, Memories, Kartenspiele und andere Accessoires auf dem Markt gibt. Der Spielverlauf besteht aus Prüfungen, Bewährungen, dem Erledigen von Aufgaben und einem Ziellauf. Hierbei wird Hand-Auge Koordination, Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen der Kinder trainiert. Des weiteren benötigen die jungen Spieler ein gutes Konzentrationsvermögen sowie Merkfähigkeit. Da es zwischen den einzelnen Aktionen viele Spannungsmomente gibt, können auch jüngere Kinder gut mit den Spielforderungen zu recht kommen. Sie sollten aber schon von den Eltern oder anderen Erziehungsverantwortlichen am Computerbildschirm begleitet werden. Die Normen und Werte, die in diesem Spiel vermittelt werden, sind zum Schluss nochmal eindeutig formuliert: Es geht um „Freundschaft“ und „Einer hilft dem Anderen“. Diese stets aktuellen Themen sind innerhalb der Spielhandlung gelungen umgesetzt worden.

*Computer- und Videospiele – pädagogisch beurteilt., Band 10.*



### Auszeichnung für multimediale Spiele

Der „Pädi“ (Pädagogischer Interaktiv-Preis) wurde im November 2000 bereits zum dritten Mal verliehen. Mit ihm werden multimediale Lern- und Spielangebote für Kinder und Jugendliche prämiert. Der Preis zeichnet pädagogisch wertvolle Multimedia-Produkte aus, die Kinder und Jugendliche außerhalb der Schule benutzen. Das Pädi-Logo darf auf den Verpackungen der Sieger abgebildet werden und bietet damit eine wichtige und direkte Orientierungshilfe für Eltern und Pädagoginnen. Zudem ist die Auszeichnung ein Ansporn für die Hersteller, pädagogisch wertvolle Software-Produkte anzubieten. Der Preis wird jährlich vom **SIN – Studio im Netz e.V.** in Kooperation mit der **Pädagogischen Aktion/SPIELkultur e.V.** vergeben.

Im Unterschied zu vielen anderen Preisen, die auf technische Details, künstlerische Komponenten oder Lerninhalte Bezug nehmen, basiert der pädagogische Interaktiv-Preis im Wesentlichen auf praktischen Erfahrungen mit dem Einsatz von Multimedia-Produkten. Neben dem Pädi-Preis wird vom SIN – Studio im Netz e.V. das Pädi-Gütesiegel verliehen. Damit werden weitere 13 Multimediaangebote für Kinder und Jugendliche aus pädagogischem Blickwinkel ausgezeichnet.

Informationen: [www.sin-net.de](http://www.sin-net.de)

## Pädi-Gewinner 1998 – 2000 in der Kategorie „Kinder-Software“

Sammy entdeckt die Wissenschaft <sup>3</sup>	A1 Software (2000)	3-6 Jahre
Billi Banni: Kindergarten <sup>4</sup>	Mattel Interactive (1999)	3-5 Jahre
Mäusejagd im Grandhotel <sup>3</sup>	Systema Verlag (1998)	3-6 Jahre
Nur Oma und ich <sup>4</sup>	Mattel Interactive (1999)	3-5 Jahre
Trudi entdeckt Ort und Zeit <sup>3</sup>	A1 Software (1998)	3-5 Jahre
Millie entdeckt die Zahlenwelt <sup>4</sup>	A1 Software (2000)	3-6 Jahre
Max und das Schlossgespenst <sup>3</sup>	Tivola (1998)	4-6 Jahre
In einem Land vor unserer Zeit <sup>4</sup>	A1 Software (1999)	4-6 Jahre
Max und die Piraten <sup>2</sup>	Tivola (1999)	4-7 Jahre
Tiger und Bär im Straßenverkehr <sup>2</sup>	Terzio (1998)	4-7 Jahre
Pyjama Pit II <sup>4</sup>	Infogrames (2000)	4-7 Jahre
Max auf dem Mond <sup>4</sup>	Tivola (1999)	4-8 Jahre
Kid Pix Studio Deluxe <sup>2</sup>	Mattel Interactive (2000)	4-10 Jahre
Denkspiele 1,2,3 <sup>1</sup>	A1 Software (1999)	4-14 Jahre
Milli-Metha's ErnährungsSpiel <sup>4</sup>	Tivola (1999)	5-8 Jahre
Löwenzahn 3 <sup>3</sup>	Terzio (1999)	6-8 Jahre
Die Kichererbsenbande auf Weltreise <sup>4</sup>	Ravensburger (1999)	6-9 Jahre
Music Maker für Kids <sup>4</sup>	Magix (2000)	6-9 Jahre
Die Hexenakademie <sup>4</sup>	Ravensburger (2000)	6-9 Jahre
Kiddesk – Sicher im Internet <sup>4</sup>	A1 Software (1999)	6-12 Jahre
www.blinde-kuh.de <sup>2</sup>	B. Bachmann / S.R. Müller (1998)	6-12 Jahre
Secret Number <sup>1</sup>	Cornelsen (1998)	7-9 Jahre
Fürst Marigor und die Tobis <sup>4</sup>	Cornelsen (1999)	7-9 Jahre
Ich sehe was ... siehst du es auch? <sup>4</sup>	Terzio (2000)	7-10 Jahre
www.pixelkids.de <sup>3</sup>	Online-Agentur Point up (1998)	7-12 Jahre
Wettlauf ins All <sup>1</sup>	Terzio (2000)	8-12 Jahre
www.kindernetz.de <sup>1</sup>	Südwestrundfunk (1998)	8-12 Jahre
www.kidsweb.de <sup>2</sup>	Claudia Buchczik (1998)	8-12 Jahre
Junior Schreibstudio <sup>2</sup>	Microsoft (1998)	8-12 Jahre
www.fritz-kids-club.com <sup>3</sup>	PAD Werbeagentur (1998)	8-12 Jahre
Fünf Freunde auf Schatzsuche <sup>4</sup>	Ravensburger (2000)	8-12 Jahre
Alberts abenteuerliche Reise <sup>4</sup>	Tivola (2000)	ab 9 Jahre
www.greenpeace.de <sup>3</sup>	Greenpeace Deutschland (1998)	9-12 Jahre
www.wdr.de/radio/radio5/lilipuz <sup>3</sup>	WDR (1998)	9-12 Jahre
Dr. Brain – die Reise durch die Zeit <sup>3</sup>	Sierra/Coktel (1998)	9-12 Jahre
Onkels Alberts geheimnisvolles Notizbuch <sup>4</sup>	Tivola (1999)	9-12 Jahre
Take I: Robin Hood <sup>4</sup>	Heureka Klett Softwareverlag (1999)	10-12 Jahre

1) Pädi in Gold    2) Pädi in Silber    3) Pädi in Bronze    4) Pädi-Gütesiegel

## Der Gewinner des Pädi für Multimedia- Angebote für Kinder 2000

### „Wettlauf ins All“ (Terzio Verlag)

Durch die gelungene Kombination aus Forschung und Ausbau der eigenen Weltraumbasis erfahren die Kinder bei „Wettlauf ins All“ eine Menge über unser Sonnensystem. Sie starten bemannte und unbemannte Expeditionen zu den Planeten auf der Suche nach einer außerirdischen Zivilisation. Die liebevoll gestalteten Spielfiguren helfen ihnen dabei. Obwohl selbst komplexe und schwere Themen wie die Umlaufbahnen der einzelnen Planeten angesprochen werden, wirkt das Spiel nie schulmeisterhaft, da jedes Forschungsergebnis anschaulich und gut verständlich vermittelt wird. Einige kleine Spiele, die geschickt in die Handlung eingebaut, sind stellen einen zusätzlichen Pluspunkt dar. Das Ziel des Spiels besteht darin, so schnell wie möglich trotz knapper finanzieller Mittel das Geheimnis der außerirdischen Nachrichten zu lösen. Selbst nach mehrmaligem Spielen bietet „Wettlauf ins All“ immer wieder den Anreiz, es noch einmal zu versuchen, um evt. seine Zeit zu verbessern. Unterstützt wird das Programm durch ein - wie bei Titeln aus dem Terzio Verlag üblich - sehr gutes Online Angebot. Neben zahlreichen Tricks und Tipps finden die Kinder zusätzliche Informationen, Bilder und Erklärungen zum Thema Raumfahrt. Auch der moderate Preis trägt dazu bei, dass es sich bei diesem Spiel um einen würdigen Gewinner des goldenen Pädi handelt.

*Das Programm ist für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren geeignet und kostet 39,95 DM. Die CD-Rom ist für PC und Macintosh erhältlich.*

*Kurz & Knapp.*

*In: kiga heute 2/2001, S. 4.*

## Bewertungsbogen für Software

Titel:

Verlag:

Wir haben das Spiel folgendermaßen getestet:

im Freispiel:

ja

nein

unter Anleitung:

ja

nein

mit Kindern folgender Altersstufe:

Wie oft haben die Kinder das Spiel gespielt:

Der Computer war bei uns folgendermaßen in den Alltag eingebettet (kurze Beschreibung):

	trifft voll zu <b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	trifft gar nicht zu <b>6</b>
<b>Bedienung:</b> die Installation ist einfach						
die Kinder können sich einfach im Programm bewegen						
die Symbole sind für die Kinder leicht zu verstehen						
das Programm ist übersichtlich						
ein Sprecher erklärt die notwendigen Bedienelemente						
wenn Hilfe notwendig ist, wird sie angeboten						
die Kinder können einfach aus dem Spiel aussteigen						
<b>Formale Gestaltung:</b> die Bildgestaltung ist ansprechend						
die Musik ist von guter Qualität						
die Videos sind von guter Qualität						



## Kopiervorlage zur Beurteilung von Computerspielen in Kindertagesstätten

	trifft voll zu <b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	trifft gar nicht zu <b>6</b>
die Stimmen passen zu den Figuren						
Geräusche werden sinnvoll eingesetzt						
die Tonqualität ist gut						
die gewählte Sprache ist verständlich						
<b>Inhaltliche Gestaltung:</b> es werden kindliche Themen aufgegriffen						
die Kinder können zwischen unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen wählen						
die dargestellten Rollen sind nicht geschlechtsspezifisch						
die Kinder werden zum Weitermachen motiviert						
die Kinder werden zu Aktionen über das Computerspiel hinaus angeregt						
das Spiel fördert die Kreativität						
die Kinder werden zum Lernen angeregt						
das Spiel weckt die Neugierde						
<b>Übergeordnete Kriterien:</b> das Spiel kann von mehreren Spielern gleichzeitig genutzt werden						
die Kinder hatten über einen längeren Zeitraum Spaß an dem Spiel						
die Kinder fanden das Spiel						
spannend						
lustig						
gruselig						
traurig						
langweilig						
aufregend						
<b>Gesamtbeurteilung:</b> Wir würden das Spiel in unserer Einrichtung verwenden						
Wir würden das Spiel Eltern empfehlen						

# Mit dem Computer ein Album gestalten



# Digitale Kameras

Am Computer lässt sich mit Kindern gut ein kleines Album erstellen – ein Portfolio, wie man auf Neudeutsch sagt. Ein Portfolio ist ein kleines Poesiealbum, in dem man sich selbst für andere darstellt. Am Computer kann jedes Kind mit einfachen Mitteln so ein persönliches Album gestalten. Man braucht dazu ein Textprogramm, wie es auf jedem neuen PC vorhanden ist, ein einfaches Bildbearbeitungsprogramm, eine Digitalkamera oder einen Scanner. Wenn die Geräte im Kindergarten noch nicht vorhanden sind, gibt es überall Eltern, die sie kurzfristig zur Verfügung stellen. Die Kinder sammeln Fotos, selbst gemalte Bilder und ausgeschnittene Bilder mit den Lieblingssendungen aus dem Fernsehen, den Lieblingsklamotten und anderen bevorzugten Motiven, die in den Computer eingescannt werden. Dann kann jedes Kind am Computer seine persönliche Seite mit diesen Materialien gestalten. Mit einem Zeichenpro-

gramm können bunte Rahmen und Zierleisten darum gelegt werden. Für Hobbys gibt es Symbole. Wer schon etwas schreiben kann, darf seinen Namen eingetippen, einen Gruß und den Geburtstag. Aber dabei helfen die Erzieherinnen. Zum Schluss werden die Seiten ausgedruckt, kopiert und zu einem Kindergartenalbum zusammengeheftet. So hat jedes Kind auch die Bilder der anderen und eine schöne Erinnerung an die Kindergartenzeit. Außerdem bleiben die Seiten im Computer und lassen sich am Bildschirm jederzeit wieder betrachten.

*Über Medien reden: Informationen für pädagogische Fachkräfte. Hrsg. von BpB (2000), S.56.*

Digitale Kameras funktionieren nach einem einfachen Prinzip: Das vom Motiv reflektierte Licht fällt auf einen Sensor, der es in elektrische Spannung umsetzt und auf einem Chip speichert. Über ein Verbindungskabel oder einen Wechselspeicher werden die gespeicherten Aufnahmen von der Kamera auf die Festplatte übertragen und können dort sofort bearbeitet, korrigiert und ausgedruckt werden. Die Handhabung ist ebenso einfach wie die Technik: Die meisten digitalen Kompaktkameras verfügen über eine komfortable Bedienung und zahlreiche Automatikfunktionen, sind selbst für den in fotografischen Dingen ungeübten Computernutzer schnell zu beherrschen und bereits für unter 1.000 DM zu haben. Derzeit werden sie vor allem im professionellen Bereich eingesetzt. Zum Beispiel von Pressefotografen, die ihre Aufnahmen mit Hilfe von Notebook und Handy vom Ort des Geschehens direkt in die Redaktion schicken, oder von großen Firmen, die ihre Abbildungen im Produktkatalog für das Internet jederzeit und ohne großen Aufwand aktualisieren müssen. Trotzdem sollte sich auch der interessierte Privatmann (oder die Privatfrau) mit den Möglichkeiten der digitalen Fotografie befassen, weil sie sich für die private Anwendung ebenso schnell durchsetzen werden wie seinerzeit der PC für Zuhause oder die Audio-CD als Alternative zur Schallplatte. Für den technikversessenen Computerfreak (der sich jedes neue Peripheriegerät selbstverständlich zulegt) oder die kreative Hobbykünstlerin (die nach einer neuen „Spielwiese“ sucht) stellt sich die Frage nicht. Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, werden sie auch diese Investition nicht scheuen. Alle anderen privaten Anwender sollten sich die Anschaffung allerdings gut überlegen und gute Gründe dafür haben.

## Weitere Arbeitsmaterialien der Bundeszentrale für politische Bildung

**Über Medien reden**  
Eine Broschüre für Eltern



Hier finden Eltern interessante Anregungen und Tipps zum altersgerechten Umgang mit Medien. In leichter verständlicher Sprache werden Eltern kompetent gemacht für eine gelingende Medien-erziehung die Medien weder ausblendet noch diesen zuviel überläßt. Die Broschüre ist damit zugleich eine Handreichung für das Wesentliche einer humanen, demokratischen Erziehung.

**Bestell-Nr. 5.540**

**Augenblick mal... Medienpädagogische Informationen**



Für Eltern und pädagogische Bezugspersonen in Kindergarten und Grundschule. Motiviert zur Auseinandersetzung mit dem Medienkonsum von Kindern. Themen: Kindgerechte Programme, Gewalt in den Medien, Werbung, Aufstellbox (für Elternabende etc.) mit je 50 Falblättern

**Bestell-Nr. 5.548**

Denn es bleibt nicht allein bei den Kosten für die Kamera. Die speicherintensiven Bilddateien verlangen nach genügend Speicherplatz auf dem PC und wer auf Papierabzüge in bisheriger Qualität nicht verzichten will, muss über einen entsprechenden Farbdrucker verfügen. Hinzu kommt, dass digitale Kompaktkameras in der unteren Preisklasse zwar

über erstaunliche Fähigkeiten verfügen, allerdings an die Leistungsfähigkeit traditioneller Automatik- oder Spiegelreflexkameras (noch!) nicht heranreichen. (...)

---

*Computer in der Familie 3: Tipps & Hilfen. PC-Ratgeberheft. Schrödelverlag.*

Minderheit, aber es gibt doch eine Vielzahl von interessanten Initiativen.

### **Deutschsprachige Angebote**

Eine der übersichtlichsten und umfangreichsten Zusammenstellungen von Webseiten für Kinder im deutschsprachigen Raum stammt von einem amerikanischen Professor für deutsche Sprache Andreas Lixl-Purcell, der seine Übersicht auch nach Altersgruppen ordnet. Man findet dort Hinweise für die Jüngsten (unter 6 Jahren), für 6- bis 10-jährige, 10- bis 15-jährige und 16- bis 18-jährige. Außerdem gibt es eine Zusammenstellung für die Internet-Zugänge zu anderen Ländern, u.a. auch jene der Dritten Welt. Von hier aus kann man ein sehr umfangreiches Angebot ansteuern, welches wiederum thematisch unterschieden ist. Für die Jüngsten gibt es zum Beispiel Verweise auf ein Ritterspiel mit Ritter Kuni, ein Malbuch sowie Spiele als auch Online-Märchen und interaktive Geschichten. Ein ähnliches, nur umfangreicheres Angebot, listet der Professor für amerikanische Webangebote für Kinder auf.

Ebenfalls für jüngere Kinder ist die von Sylvia Janson gestaltete Webseite, auf der Kinderbücher vorgestellt und Lernsoftware besprochen werden. Auch auf dieser Seite finden wir Links zu dem Kinderangebot im WWW.

Sehr eigenständig ist das im Aufbau befindliche SWF-Kindernetz, mit einer Vielzahl von Angeboten. Darunter befinden sich Spiele, eine Bibliothek, Hinweise auf Kindersendungen des Südwestfunks, ein interaktives Hörspiel sowie ein Reisebüro, in dem die Links zu anderen Kinder-Webseiten bewertet werden. Außerdem können sich hier Kinder eigene Homepages gestalten und ausstellen. Ebenfalls auf das Radio zielt Liliputz, das Kinderradio vom WDR mit seiner Webseite. Auch hier finden sich Hinweise auf Kindersendungen sowie auf andere Webangebote. Ein Kinderkochbuch bietet das Kinder- und JugendMuseum im Prenzlauer Berg an, und Kurzbeschreibungen von Kinderfilmen findet man von Spatenkino Berlin mit eigener Webseite. Und natürlich sind eine Menge Kinder-

# Internetangebote für Kinder – Ein Streifzug durchs World Wide Web

*Die im Text genannten Webseiten für Kinder können direkt über die Homepage von medien praktisch ([www.gep.de/medienpraktisch/](http://www.gep.de/medienpraktisch/)) ausgewählt werden. Dort finden Sie diesen Text mit den entsprechenden Links. Ein umfassendes Angebot mit Links steht folgender Internetadresse zur Verfügung: [www.erzwiss.uni-hamburg.de/Inst01/Personal/aufenang/webkids.htm](http://www.erzwiss.uni-hamburg.de/Inst01/Personal/aufenang/webkids.htm).*

Internet, World Wide Web und Multimedia sind in aller Munde und ziehen, nachdem sie die Arbeitswelt und zum Teil die Haushalte schon erobert haben, nun auch in Schulen und Kinderzimmer ein. Für viele Kinder sind elektronische Medien nichts Neues, sind sie doch schon mit Kassettenrecorder, Fernseher und Video aufgewachsen. Das Internet bietet ihnen nun die Möglichkeit, aus dem engen Raum der pädagogischen Provinz von Schulen auszubrechen und Erfahrungen in und Kontakte mit der Welt einzuholen.

Die Initiative Schulen ans Netz hat dazu einen besonderen Schub geleistet, ge-

währt sie doch einem großen Teil der Schulen die Chance, im Internet zu surfen. Sieht man einmal von den reinen fachpädagogischen Angeboten ab, wie sie in besonderer Qualität etwa von dem Landesinstitut für Schule und Weiterbildung in Soest/NRW mit learn:line angeboten wird, dann fragt sich, ob eigentlich für Kinder etwas Besonderes im Internet zu finden ist.

Im Folgenden sollen einige interessante Webseiten mit besonderem Angebot für Kinder vorgestellt werden. Diese stellen nur eine unsystematische Auswahl dar, die sich sicher schnell verändert und durch andere Angebote ergänzt wird.<sup>1</sup> Gleich zu Anfang sei gesagt, dass es einerseits sehr überraschend ist, wie groß das Angebot für Kinder im Internet schon ist, dass andererseits die Inhalte aber zum Teil noch sehr dürftig sind. Viele Seiten stellen nur Verweise auf Kinderseiten zur Verfügung, die selber wieder eine große Anzahl von Links enthalten. Außerdem ist das Angebot nach englischsprachigen und deutschsprachigen Webseiten zu unterscheiden. Die deutschen Angebote sind noch in der

und Jugendgruppen im Web vertreten, wobei das Angebot von den Royal Rangers, der Christlichen Pfadfinderschaft Stamm 61, München, bis zur Sozialistischen Jugend Die Falken im Kreisverband Bad Doberon in Mecklenburg-Vorpommern reicht. Erstere teilen der Weltöffentlichkeit ihre Grundprinzipien der Pfadfinderschaft mit, letzter geben Hinweise auf lokale Projekte. Nicht zu vergessen sind natürlich die Angebote der Fernsehsender mit Hinweisen auf ihre Kindersendungen, natürlich auch zur Sendung mit der Maus.

Einen besonderen Service hat der Internet-Provider AOL für Kinder parat. Unter dem Kennwort KidsClub kann man in ein Kinderzimmer mit offener Tür zum Strand eintreten und dann verschiedene Angebote nutzen. So ist ein Pinboard für Fragen und Antworten zu finden, Spiele, Literaturtipps und natürlich wiederum Links. Sie führen zu anderen Webseiten für Kinder sowie zu schulfachspezifischen Themen. Letzteres ist auch der besondere Clou von AOL: Es gibt eine Online-Nachhilfe, bei der man entweder in einem Archiv zu hausaufgabenbezogenen Themen recherchieren kann, oder man stellt seine Fragen online bzw. pinnt sie auf eine schwarze Tafel und hofft auf Antworten. Auch ein Ferienkalender für alle Bundesländer ist hier zu finden.

Einen interessanten Hinweis gab es zu einem Kurs für Kinder vom Schroedel-Verlag, in dem man die Erstellung von HTML-Dokumenten erlernen konnte. Noch erwähnt werden sollen zwei besonders herausragende Angebote: Greenpeace bietet ausgehend von seiner Homepage eine eigene Webseite für Kinder an. Dort kann man sich über die Greenteams informieren, Vögeln zuhören, ein kleines Hubschrauberspiel machen, bei dem man Greenteamer retten muss sowie eine kleine Lerneinheit über den Regenwald anschauen. Insgesamt ein sehr liebevolles und informatives Webangebot für Kinder.

Die Kinderbuchautorin Ika Bremer erzählt auf ihrer Webseite ein Märchen, das interaktiv gestaltet ist. Seite für Seite blättert man wie in einem Märchen-

buch um und bekommt dabei auch noch Fragen gestellt. Gut ist die Möglichkeit, die Sprache Englisch, Deutsch oder Spanisch auszuwählen.

Einen besonderen Service für Kinder bietet die Zeitschrift Stern an. Dort kann man sich entweder für ein paar Tage im Voraus alle Sendungen für Kinder auflisten lassen, was auch die Programmzeitschrift TV-Today anbietet, oder sogar per E-Mail bestellen. Man bekommt dann für eine Woche im Voraus eine Programmübersicht aller Sender zu allen Tageszeiten aufgeführt, zu denen Kindersendungen ausgestrahlt werden. Ganz clevere Kinder lassen sich natürlich auch noch die Kategorien „Serien“ und „Filme“ ausgewählter Sender hinzufügen. Für einen ganz normalen Sonntag im Mai diesen Jahres waren dies zum Beispiel allein 80 Sendungen in der Zeit zwischen 6.00 Uhr und 19.00 Uhr. Damit dürfte Unterhaltung an einem regnerischer Sonntag gesichert sein! (...)

### Resümee & Perspektiven

Was fällt an den Webangeboten für Kinder auf? Es gibt wie schon erwähnt eine Vielzahl von Auflistungen im deutschsprachigen Raum, aber noch zu wenig Inhalte. Dies kann sich sicher in den nächsten Jahren ändern, wenn das Interesse am WWW noch mehr wächst. Die Homepages von Schulen und Schülerzeitungen im Web zeigen diese Tendenz schon auf. Die wenigen mit Inhalten versehenen, nicht-kommerziellen Angebote werden überwiegend von Frauen gestaltet, die als Mitglieder von AOL, CompuServe oder T-Online die Möglichkeit nutzen, dort eine eigene Webseiten zu veröffentlichen. Das amerikanische Angebot ist stark auf Lernen, Aneignen von Wissen, Einblickbekommen in die Wissenschaft, Suchen von Informationen und Spaßhaben ausgerichtet. Wir finden dort auch eine offen zur Schau gestellte Verbindung mit kommerziellen Unternehmen. Noch sind wenige Videos und Audioangebote zu finden. Diese könnten einen weiteren Anreiz für Kinder darstellen, wenn Qualität und Übertragungsrate verbessert werden. Auch die Aktualität

lässt oft zu wünschen übrig. So sind viele Seiten mit Terminen veraltet. Hier wird deutlich, dass eine gute Webseite gepflegt werden muss und dass dies ein nicht geringer Aufwand bedeutet. Nicht zuletzt sollte auch verstärkt darüber nachgedacht werden, was eigentlich typische und hilfreiche Webangebote für Kinder sein könnten. Immer nur von einer Link-Liste auf eine andere, fast identische Liste verwiesen zu werden, ist zu wenig. Einen richtigen Weg geht meines Erachtens der Südwestfunk, der nicht nur versucht, Inhalte mit einzubringen, sondern auch traditionelle Medien mit dem neuem Medium Internet zu verbinden. Auch AOL baut hierzu etwas Interessantes auf.

1) Für Hinweise auf Webseiten für Kinder bin ich dankbar. Sie können mir per E-Mail zugesandt werden  
(aufenanger@erzwiss.uni-hamburg.de)

Prof. Dr. Stefan Aufenanger, geb. 1950, ist Hochschullehrer für Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik an der Universität Hamburg.

---

*Stefan Aufenanger: Internetangebote für Kinder. In: medien praktisch 3/1997, S. 22-25.*



# Den PC kindersicher machen

## Viele Programme versprechen Jugendschutz und Sicherheit vor Viren

Das Internet wird immer beliebter, aber nicht alle freuen sich über seine Inhalte: Vor allem Eltern sind zunehmend besorgt, wie einfach Heranwachsende Zugang zu Pornografie oder zu rechtsradikalen Seiten erhalten können. Nach einer Bertelsmann-Umfrage glauben fast zwei Drittel der Eltern, dass das Internet für Kinder ungeeignetes enthält. Beinahe 80 Prozent wünschten sich eine Sperrung rechtsradikaler Inhalte, 60 Prozent verlangten dies bei Pornografie und Gewaltdarstellung.

Hier möchte die Internet Content Rating Association (ICRA) ansetzen, die zusammen mit dem BKA gerade eine rechtsradikale „Negativliste“ umsetzt, die 2001 allen Filter-Software-Usern kostenlos zu Verfügung stehen soll: „Wir wollen Eltern helfen, ihre Kinder besser vor rechtsextremistischen Inhalten im Internet zu schützen“, sagt dazu der Erste Direktor des BKA, Leo Schuster. Doch wie können Kinder schon jetzt ohne Beaufsichtigung vom Besuch vermeintlich gefährlicher Homepages abgehalten werden?

Ein erster Schritt zum kindersicheren Heim-PC besteht in einschränkenden Benutzerprofilen, die den jüngsten Familienmitgliedern nur die Verwendung festgelegter Programme oder Festplattenverzeichnisse gewähren. Wer als Elternteil nicht als Systemadministrator fungieren will oder kann, sollte auf Software-Lösungen wie die PC-Kindersicherung von G Data zurückgreifen. Kinderleicht in der Bedienung erlaubt sie den Eltern, die PC-Benutzung der Jüngsten exakt einzugrenzen. Zeit, Dauer und Programmbeutzung werden genau eingeteilt und protokolliert – doch eine Kontrolle über die Ansteuerung jugendgefährdender Webseiten fehlt.

Helfen kann eine Lösung wie zum Beispiel McAfees Internet Guard Dog. Der

Guard Dog legt nach dem ersten Start die Online-Zeiten fest, anschließend werden altersabhängige Profile ausgewählt und der PC vor unautorisierten Zugriffen auf persönliche Daten geschützt. Die Einstellungen könnten intuitiver in der Administration sein, die Optionsvielfalt gestattet dafür eine gute Anpassung an den jeweiligen Benutzer: Eltern können die Verbindungszeiten definieren oder den Zugang sperren.

Den Voreinstellungen können sie eigene Filterstichwörter oder Webseiten hinzufügen sowie Protokolle der letzten Internet-Besuche einsehen. Zudem werden auch Chats gefiltert und das Kind vor Phrasen und Wörtern über Sexualpraktiken oder rechte Gewalt geschützt. Ist die Einstellungshürde überwunden, meldet sich die Sicherheitswarnung, sobald ein Programm auf das Internet zugreift. Dann muss der User über die Anwendungsaktivität selbst bestimmen, was schnell durch wiederholte Warnungen nerven kann. Zusätzlich zum Schutz privater Informationen wie Passwörtern und einer Werbesperre liefert Guard Dog noch einen Virenschanner und blockiert auf Wunsch Cookies. In der Praxis funktioniert der Sittenwächter bei nicht allzu rigider Blockadestufe relativ gut, die maximale Sperre durch die Stichwortauswahl betrifft hingegen auch seriöse Seiten und blockiert so auch vernünftige Inhalte.

Eine ähnliche Lösung gibt es von Symantec mit der Norton Internet Security 2001 Family Edition. Unter der übersichtlichen Oberfläche finden neben der Kindersicherung ein Virenschanner, ein Werbeblocker und eine Firewall Platz. Auf diese Weise ist der PC gegen Angriffe von außen geschützt – aber wie sieht es mit sicherem Surfen in das weltweite Datennetz aus? Internet Security erlaubt die Einrichtung von Benutzerkonten, die in-

dividuell angepasst werden und auf vorgegebene Einstellungen aufbauen; kennt das Kind wie bei Guard Dog das nötige Passwort nicht, kann es den Status nicht ändern. Blockiert wird nach Kategorien wie Kriminalität, Drogen, Sex oder Gewalt; die Liste der voreingestellten Sites wird genauso wie neue Vireninfos aus dem Internet geladen.

Möchten Eltern diesem Angebot alleine nicht vertrauen, dürfen auch eigene Sites hinzugegeben werden, übervorsichtige Eltern können auch umgekehrt nur erlaubte Inhalte angeben. Die Bedienung des Programms gestattet es computerunerfahrenen Eltern, einen Schutz gegen jugendgefährdende Inhalte aufzubauen. Allzu sicher sollten sie sich nicht fühlen: Das Programm kann nur so wirksam sein, wie es Umfang und Aktualität der Kindersicherungsliste erlauben. Im Praxistest wurden in der Kinderstufe nicht immer rechtsradikale Seiten abgeblockt, dafür waren Websites mit pornografischem Inhalt wirksam tabu, gleiches galt für verschiedene Hackerseiten.

Da das Norton-Tool mit Informationen gefüttert werden muss, hinkt es immer einen Schritt hinterher. Insgesamt hat Internet Security die elegantere Bedienung und den größeren Funktionsumfang, kostet aber auch etwas mehr. Totalen Schutz bieten beide Programme nicht; vieles wird unnötig oder gar nicht gesperrt und verunsichert dann umso mehr. Letztendlich sind die Eltern selber gefordert, um den Kindern einen verantwortlichen Umgang mit dem Medium Internet und seinen inhaltlichen Gefahren beizubringen. Eine Software kann dies nur unterstützen – und auch nur dann, wenn die Eltern das Programm besser im Griff haben als die Kinder selbst.

# Kontaktadressen

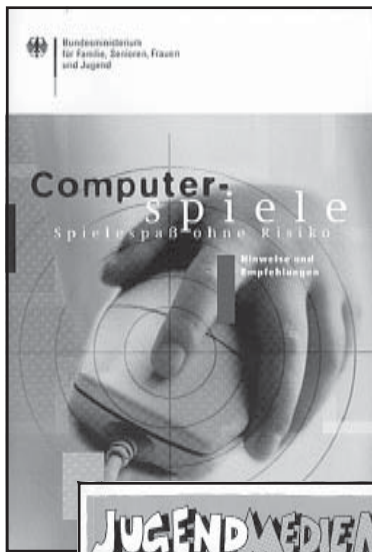
## Arbeitsgemeinschaft der diözesanen AV-Medienstellen

Kaiserstraße 163  
53113 Bonn

## Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS)

Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.  
Poststraße 15-23  
50676 Köln  
Tel.: 0221-921392-0  
Fax: 0221-921392-20

- ▶ „Computerspiele, Spielespaß ohne Risiko. Hinweise und Empfehlungen“
- ▶ „Schöne neue Medienwelt – Multimedia und Jugendmedienschutz“
- ▶ „Jugendmedienschutz“



## Bundeszentrale für politische Bildung

Referat Medienpädagogik und Neue Medien  
Berliner Freiheit 7  
53013 Bonn  
Fax: 0228-515 586/ 0  
www.bpb.de/snp

- ▶ „Search & Play Plus – Interaktive Datenbank für Computerspiele“
- ▶ „Handbuch Medien: Computerspiele“
- ▶ „Computerspiele auf dem Prüfstand“



## Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)

Postfach 26 01 21  
53153 Bonn  
Tel.: 0228-376631/32  
Fax: 0228-379014

## Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ) e.V.

Haager Weg 44  
53127 Bonn  
Tel.: 0228-299421  
Fax: 0228-262773

Fachhochschule Köln  
**Fachbereich Sozialpädagogik**  
Prof. Dr. Jürgen Fritz  
Mainzer Str. 5  
50678 Köln  
Tel.: 0221-8275 3351  
Fax: 0221-8275 3349

## Jugendamt der Stadt Köln – Außenstelle Medien

Wolfgang Fehr, Horst Pohlmann  
Im MediaPark 7  
50670 Köln  
Tel.: 0221-5743277  
Fax: 0221-5743279  
e-mail: jak@komed.de

- ▶ „Computer- und Videospiele pädagogisch beurteilt“

## JFC Medienzentrum Köln

Geschäftsstelle Hansaring 82  
50670 Köln  
Tel.: 0221-120093  
Fax: 0221132592  
www.jfcmedienzentrum.de

## Komed

Kommunikations- und Medienzentrum  
Im MediaPark Köln gGmbH  
Projektbüro Kaiser-Wilhelm-Ring 20  
50672 Köln  
Tel.: 0221-139 18 08  
Fax: 0221-139 09 42

## SIN – Studio im Netz e.V.

Hans-Jürgen Palme  
Rupprechtstr. 25-27  
80636 München  
Tel.: 089-12164408  
www.sin-net.de

## GSI – Gustav-Stresemann Institut e.V.

Gitta Geißler  
Langer Grabenweg 68  
53175 Bonn  
Tel.: 0228-8107-0  
Fax: 0228-8107-198  
www.gsi-bonn.de



## Literatur, Kontaktadressen

[www.lilipuz.de](http://www.lilipuz.de)

WDR Kinderradio

[www.sowieso.de](http://www.sowieso.de)

Online-Zeitung für junge Leser (Jugendmagazin; ab ca. dem 10. Lebensjahr). Diese Seite bietet aktuelle Nachrichten und ein Archiv, in dem verschiedene Begriffe verständlich erklärt werden.

[www.spielewiese.de](http://www.spielewiese.de)

Auf dieser Seite findet man eine große Auswahl an Computerspielen, Spiellösungen, Share- und Freeware, einen Spieler-Chat, Spieltests, Foren, diverse Links zu anderen Seiten usw. Diese Seite ist sehr einfach zu bedienen und übersichtlich gestaltet. Es ist möglich, von jeder Seite wieder zur Anfangsseite zurückzukommen.

[www.stop-kindermagazin.de](http://www.stop-kindermagazin.de)

[www.terzio.de](http://www.terzio.de)

Internetauftritt der Edutainmentfirma Terzio (Löwenzahn), die viele Erweiterungen zu Terziospiele bietet.

[www.tivi.zdf.de](http://www.tivi.zdf.de)

[www.tigerentenclub.de](http://www.tigerentenclub.de)  
Kinderseite des SWR

[www.wdrmaus.de](http://www.wdrmaus.de)

Geeignetes Internetangebot der Sendung mit der Maus, WDR. Eine gelungenen Kinderseite. Kindgerecht und übersichtlich dargestellt erfährt der Besucher alles über und um die „Sendung mit der Maus“. Es werden Spiele und Lieder zum Mitsingen angeboten.

[www.pixelkids.de](http://www.pixelkids.de)

[www.gnuemy.de](http://www.gnuemy.de)

[www.multikids.de](http://www.multikids.de)

Hier kann man spielerisch den Umgang mit dem Internet lernen. Hierzu bietet die Seite viele Spiele, die man unmittelbar online spielen kann.

(Stand: September 2001)



## Computerprojekte für Kinder im Krankenhaus

[www.onlinemaus.org](http://www.onlinemaus.org)

[www.stern-fuer-kinder.de](http://www.stern-fuer-kinder.de)

[www.starbright.org](http://www.starbright.org)

(in englischer Sprache)

## Schutzprogramme für Kinder im Internet

[www.cyberpatrol.com](http://www.cyberpatrol.com)

(in englischer Sprache)

[www.cybersitter.com](http://www.cybersitter.com)

(in englischer Sprache)

[www.surfwatch.com](http://www.surfwatch.com)

(in englischer Sprache)

[www.netnanny.com](http://www.netnanny.com)

(in englischer Sprache)

[www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)

## Materialien zu Medienpädagogik

[www.bmfsfj.de](http://www.bmfsfj.de)

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

[www.diepaedagogen.de](http://www.diepaedagogen.de)

[www.erzieherin.de](http://www.erzieherin.de)

[www.forumbildung.de](http://www.forumbildung.de)

[www.gep.de/medienpraktisch/Service](http://www.gep.de/medienpraktisch/Service) > Register Medienpädagogik

[www.heise.de/ct/](http://www.heise.de/ct/)

Netz\_gegen\_kinderporno

[www.kiki-bremen.de](http://www.kiki-bremen.de)

[www.kindergartenpaedagogik.de](http://www.kindergartenpaedagogik.de)

[www.SpielzeugfreierKindergarten.de](http://www.SpielzeugfreierKindergarten.de)



# Literaturtipps

## Aufenanger, S.

„Neue Medien – Freunde unserer Kinder? Broschüre für Erzieherinnen und Erzieher.“ Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1995.

## Aufenanger, S. Lauffer, J.; Thiele, G.

„Mit Multimedia in die Zukunft? Multimediale Möglichkeiten in der kulturellen Kinder- & Jugendbildung.“ Schriften zur Medienpädagogik 19. GMK/Bielefeld.

## Baacke, D.; Schnatmeyer, D.

„Neue Medien – Neue Gesellschaft?“ Bielefeld 1997. (Dieser Band gibt Auskunft über die Veränderungen zentraler Lebensbereiche wie Arbeit, Familie und Erziehung durch die Einführung der neuen Technologien.)

## Bergmann, W.

„Computer machen Kinder schlau: Was Kinder beim Computerspielen sehen und fühlen, denken und lernen.“ München 2000.

## Born, G.

„Computer für Kids, Eine Entdeckungsreise rund um den PC“ Bonn 1998.

## Braun, D.

„Lasst die Kinder an die Maus! Wie Kinder in der Kita mit Computern umgehen, Praxisbuch“ Herder 2000.

## Bundeszentrale für politische Bildung

„Bunte Welt im grauen Alltag. Ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch.“

## Bundeszentrale für politische Bildung

„Search & Play - Interaktive Datenbank für Computerspiel“ (CD-ROM).

## Burkhardt, W.

„Förderung kindlicher Medienkompetenz durch die Eltern. Grundlagen, Konzepte und Zukunftsmodelle“ Opladen 2001.

## Decker, M.

„Kinder vor dem Computer. Die Herausforderung von Pädagogen und Eltern durch Bildschirmspiele und Lernsoftware.“ München 1998.

## Feibel, Th.

„Lernsoftware-Ratgeber“ Heyne-Verlag 1999.

## Feibel, Th.

„Kindersoftware-Ratgeber 2000. Lernen am Computer 2000“ Verlag digital publishing, 39,95 DM (CD-ROM).

## Feibel, Th.

„Bilderbücher. CD-ROMs für die Kleinsten.“ In: c't 11/1997, S. 160-165.

## Feibel, Th.

„Multimedia für Kids. Spielen und Lernen am Computer.“ Reinbek 1997.

## Fritz, J.

„Warum Computerspiel faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzen und Wirkung von Bildschirmspielen.“ Weinheim und München 1995.

## Gehle, T.

„Kinder im Internet.“ In: Television 2/1997, S. 22-27.

## Göttlicher, B.; Pilger, M.

„Kinder am Computer: Praxisbuch. 222 Ideen, wie Eltern ihre Kinder am Computer fördern können.“ München 1997.

## Gretsch, U.; Lissner, B.

„Elternratgeber Computer.“ Reinbek 1995.

## Hipfl, B.

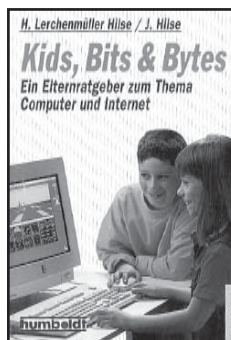
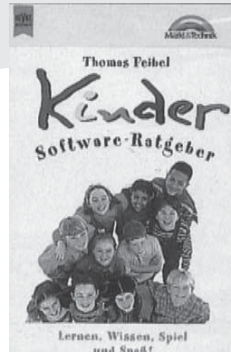
„Medienmündigkeit und Körpererfahrung.“ In: medien praktisch 4/1996, S. 32-36.

## Lerchenmüller -

## Hilse, H.;

## Hilse, J.

„Kids, Bits & Bytes. Ein Elternratgeber zum Thema Computer und Internet.“ München 1998.



## Näger, S.

„Mit Mausclick und Joystick. CD-ROM im Kinderzimmer.“ In: Kindergarten heute 3/1997, S. 23-30.

## Näger, S.

„Kreative Medienerziehung im Kindergarten. Ideen – Vorschläge - Beispiele.“ Freiburg i.Br. 1997.

## „Neue Medien und Familie.“

Bd. 1: Broschüre für ErzieherInnen.

Bd. 2: Broschüre für Eltern.

## Bundeszentrale für politische Bildung

Bonn 1997. (Broschüren bieten praxisbezogene Hilfen u.a. für Elternberatung und -abend.)

## Palme, H.-J.

„Computer im Kindergarten. Was Kinder am Computer spannend finden und wie Erzieherinnen damit umgehen können.“ München 1999.

## Palme, H.-J.; Basic, N.

„Der Pädi.“ In: Baake, D.; Lauffer, J.; Thomsen, M. (Hrsg.) „Ins Netz gegangen.“ Bielefeld 1999.

## Papert, S.

„Die vernetzte Familie. Kinder und Computer.“ Stuttgart 1998.

## Rein von, Antje (Hrsg.)

„Medienkompetenz als Schlüsselbegriff.“ Bad Heilbrunn 1996.

## Rogge, J.-U.

„Computer-Kids und Eltern.“ In: Medien und Erziehung 2/1997, S. 95-101.

## Schieb, J.

„Computer- Ratgeber für Eltern und Kinder.“ Köln 1998.

## Stiftung Warentest:

„Internet. Nichts leichter als das“ 1999.

## Wiesemann, R.

„Hilfe, mein Kind surft“ München 2000

## Zwick, V.

„Software-Ratgeber für Eltern.“ Bonn 1998.

# Kleines Lexikon der Fachbegriffe

**Adventure** Engl. Wort für Abenteuer.

**Baud** Maß der Übertragungsgeschwindigkeit zwischen Rechnern.

**Betriebssystem** Das zentrale Computerprogramm, das für alle Eingaben (Anwenderbefehle) wie auch Ausgaben (z. B. auf Festplatte, Diskette oder Drucker) verantwortlich ist.

**Bios** Basic-Input-Output-System. Das Grundprogramm des Computers ist als Baustein auf der Festplatte gespeichert und lädt nach dem Einschalten des Computers das Betriebssystem.

**Bit** Kleinste Dateneinheit, mit der ein Computer arbeitet.

**Bus** Das Datentransportsystem des Computers. Je breiter dieses System ist, desto mehr Daten können gleichzeitig übertragen werden.

**Byte** Eine Dateneinheit, die aus einer Reihe von 8 Bits besteht.

**CD-Brenner** Gerät, mit dem CD-ROMs und Musik-CDs produziert (gebrannt) werden können.

**Datei** Zusammengehörende Datensammlung, die unter einem Namen zusammengefasst und gespeichert werden kann.


**Diskette** In den Maßen 5¼ Zoll (inzwischen kaum noch gebräuchlich) und 3½ Zoll vorhandene externe Speichermöglichkeit für Dateien bis zu 1,4 Megabyte.

**DOS** Disc Operating System – das gesamte Betriebssystem des Computers.

**DVD** Digital Versatile Disk – Weiterentwicklung der CD-ROM mit einer Speicherkapazität zwischen 4 und 17 Gigabyte.

**Cache-Speicher** Zwischenspeicher für Daten, der die schnelle Datenverarbeitung durch den Prozessor ermöglicht.

**CPU** Central Processing Unit – die Hauptrecheneinheit des Computers.

**Cursor** (Oftmals blinkende) Positionsanzeige auf dem Bildschirm. 

**Cyberspace** Hierfür existieren unterschiedliche Definitionen. Grundsätzlich ist Cyberspace ein künstlicher dreidimensionaler Raum, in dem Menschen auch über Entfernungen hinweg in Echtzeit kommunizieren können, d. h. als ob sie gleichzeitig in diesem Raum beisammen wären.

**Direkt-X** Programme, die das Betriebssystem bei grafischen Darstellungen unterstützen. Die meisten Computerspiele benötigen Direkt-X-Programme.

**E-Mail** Elektronische Post, die durch den Computer versendet und empfangen werden kann.

**Festplatte** Im Computer installierter Datenspeicher. Die Speicherkapazität wird in Megabyte bzw. Gigabyte angegeben.

**Freeware** Programme, die unentgeltlich und frei verfügbar sind.

**Gigabyte** Maßeinheit für Daten. Ein Gigabyte = 1024 Megabyte; 1 Megabyte = 1024 Kilobyte; 1 Kilobyte = 1024 Bytes.

**Grafikkarte** Im Computer installiert, wandelt sie die in Bytes gespeicherten Daten in Grafik und Text um. Je besser die Grafikkarte ist, desto schneller wird das Bild aufgebaut und desto besser ist die Bildqualität.

**Harddisk** Englische Bezeichnung für Festplatte.

**Hardware** „Feste“ Teile des Computers, wie Rechnergehäuse, Drucker, Bildschirm etc.

**Highscore** Höchstpunktwert, der bei einem Spiel erzielt wurde oder erzielt werden kann.

**Homepage** Die Bezeichnung für eine Startseite eines Anbieters im Internet, von der aus die weiteren Seiten aufgerufen werden können.

**Interface** s. Schnittstelle.

**Internet** Weltweites Computernetzwerk, das über das Telefonnetz mit Hilfe eines Modems erreichbar ist.

**Joystick** Gerät, das an das Spielgerät angeschlossen und über das die Spielhandlung gesteuert wird.

**Keyboard** Tastatur des Computers.

**LAN** Local Area Network – Verknüpfungsmöglichkeit zwischen Computern auf lokaler Ebene, um z.B. miteinander gegeneinander zu spielen.

**LCD-Bildschirm** Liquid Crystal Display. Gegenüber einem „normalen“ Bildschirm wird das Bild durch Flüssigkristalle gebildet, so dass auf die bisher übliche voluminöse Bildröhre verzichtet werden kann.

**Level** Engl. Bezeichnung für Spielstufe, Schwierigkeitsgrad.

**Mailbox** Elektronischer „Briefkasten“, in den mit Hilfe eines Computers über eine normale Telefonleitung Daten und Nachrichten übermittelt, abgespeichert und aus dem sie abgerufen werden können.

**Manual** Engl. Begriff für Anleitung (z. B. als Handbuch).

**Maus** Kästchen mit einer Rollkugel auf der Unterseite, mit der der Cursor bewegt werden kann. Steht der Cursor auf einem Befehl, kann er mit Hilfe der Maus („anklicken“) aktiviert werden.

**Megahertz** Maß für die Häufigkeit von Ereignissen pro Sekunde. 1 Megahertz (MHz) = 1 Million Ereignisse pro Sekunde.

**Menü** Die einem Programm zur Verfügung stehenden Befehle.

- MIDI** Musical Instruments Digital Interface – der Computeranschluss für elektronische Musikinstrumente, Mischpulte etc.
- Modem** Verbindung zwischen Computer und Telefonnetz.
- Motherboard** Wesentlicher Hardware-Bestandteil des Rechners. Auf diesem Motherboard befinden sich die CPU und der Datenbus sowie Steckplätze für Erweiterungskarten.
- Monitor** Engl. Wort für Bildschirm.
- MUD** Multi User Dungeons – virtuelle Städte im Internet, in denen sich die Nutzer treffen, um an Online-Spielen teilzunehmen, Informationen auszutauschen u.a.m.
- Multiplayer-Modus** Möglichkeit eines Computerspiels, nicht nur allein gegen den Computer, sondern gleichzeitig mit oder gegen andere zu spielen.
- Multitasking** Dieser Begriff beschreibt die Fähigkeit des Computers, gleichzeitig verschiedene Anwendungen ausführen zu können.
- offline** Bezeichnung dafür, dass der Computer (aktuell oder grundsätzlich) über keine Verbindung mit dem Telefonnetz verfügt.
- online** Bezeichnung dafür, dass ein Computer über das Telefonnetz mit den weltweiten Datennetzen verbunden ist.
- PD-Software** Public-Domain-Software – Programme, die unentgeltlich oder aber gegen einen geringen Kostenbeitrag erworben werden können. Sie haben jedoch keinen Kopierschutz und kein Copyright und können da her beliebig kopiert, verändert und weitergegeben werden. Teilweise stehen diese Programme den kommerziell entwickelten Spielen in nichts nach.
- RAM** Random Access Memory – Zwischenspeicher, in den Daten geladen werden können. Im Gegensatz zu den Daten auf der Festplatte gehen sie beim Ausschalten des Computers verloren.
- Raubkopie** Kopie eines (Spiel-)Programms, dessen Kopierschutz illegal entfernt (gecrackt) wurde.
- Scanner** Gerät, mit dem Bilder, Fotos oder Grafiken abgetastet werden, die anschließend vom Computer gespeichert und damit bearbeitet werden können.
- Schnittstelle** Hard- und/oder Softwareverbindung zur Datenübertragung zwischen verschiedenen Geräten.
- Screen** Englisches Wort für Bildschirmoberfläche
- Shareware** Programme, die zur Erprobung kostenlos sind, bei deren weiterer Nutzung (oder bei der Programm-erweiterung) eine Gebühr fällig wird.
- Soundkarte** Einbaukarte für den Computer, mit der Musik und Sprache wiedergegeben werden können. An der Soundkarte werden z. B. Lautsprecher, Steuerknüppel o. Ä. angeschlossen.
- Software** Engl. Bezeichnung für alle Programme, die für den Betrieb, die Funktionsfähigkeit und die Datenübertragung des Computers notwendig sind.
- Taktfrequenz** Maß für die Geschwindigkeit des Prozessors, die in Megahertz angegeben wird.
- Virtual Reality** Vom Computer berechnetes, dreidimensionales Bild eines in der Realität tatsächlich vorhandenen oder auch fiktiven Raumes mit der Möglichkeit, sich frei in diesem Raum zu bewegen und interaktiv zu handeln.
- Voodoo-Chipsatz** Erweiterungsmöglichkeit der Grafikkarte; unterstützt die dreidimensionale Darstellung.
- WWW** Abkürzung für World Wide Web. Bezeichnung für die grafische Oberfläche des Internets.

# 15 Gründe für den Internet-Auftritt ihrer Einrichtung auf der Homepage [www.katholische-kindergaerten.de](http://www.katholische-kindergaerten.de)



1. Zukunftsweisende Öffentlichkeitsarbeit
2. Professionelle Darstellung der eigenen Arbeit
3. Eltern können sich jederzeit über ihre Einrichtung informieren
4. Kostensenkung durch Einsparung bei Papier, Druck, Porto und Telefon
5. Reduzierung des Personalaufwands für Schreivarbeiten und Öffentlichkeitsarbeit
6. Preisgünstige Entwicklung des Auftritts (299 statt 2.000 DM)
7. Verbesserte Erreichbarkeit durch E-mail
8. Verlinkung zu den Angeboten der Pfarrgemeinde bzw. dem Träger vor Ort
9. Verbesserung der Konkurrenzsituation gegenüber nichtkatholischen Anbietern
10. Schnelle Erreichbarkeit der eigenen Seiten durch eigene Adresse
11. Gemeinsame Präsentation mit den anderen katholischen Tageseinrichtungen für Kinder
12. Aktuelle und informative Gesamtübersichten und Startinformationen für Eltern
13. Verlinkung zu Diözesan-Caritasverband und Erzbistum Köln
14. Anmeldung bei allen aktuellen Suchmaschinen
15. Beratung und Unterstützung durch die Abteilung Tageseinrichtungen für Kinder



Informationsmaterial und Beratung erhalten Sie jederzeit über Ihre Fachberater.