

Spiel als wichtigste Lernform

Technikspielzeuge gibt es schon seit über 100 Jahren (Hoffmann, 1997). Beginnend mit reinen Technik- und Bauspielen wurden sie immer stärker elektrifiziert (zum Beispiel Senso) und mit Medien (Audio, Bildschirm, Video) ergänzt (Kübler, 1994). Computerspiele, Konsolen und auch mobile Apps mit Action- oder Abenteuerspielen faszinieren heutzutage Kinder oft mehr als andere Spielzeuge (Eschenbauer, 1994). Spezielle Kindercomputer bieten die Möglichkeit, diese Faszination auch für Lernspiele zu nutzen. Lampe und Hinske (2006) beschreiben, wie mit neuen Techniken aus herkömmlichen Spielzeugen „smarte Spielumgebungen“ entstehen können.

In der Medienpraxis und beim Lernen mit neuen Technologien ist das Spiel die wichtigste Lernform der Kinder. Der spielerische Umgang mit Medien im Kindergarten bezieht sich einerseits auf das Kennenlernen und das freie Experimentieren mit verschiedensten Medien und andererseits auf das angeleitete Spiel, das didaktisch-pädagogisch durch die Kindergartenpädagogin oder den Kindergartenpädagogen begleitet wird. Beispiele in diesem Artikel beziehen sich vor allem auf das angeleitete Spiel mit Medien. Kinder erhalten etwa im Kindergarten Raum, ihre Medienerlebnisse zu verarbeiten, und führen Geschichten in ihrer Fantasie weiter, die sie aus verschiedenen Medien kennen. Das Spiel kann aber auch als Ausgangspunkt für die gemeinsame Reflexion der Medienerlebnisse der Kinder genutzt werden. Im Rollenspiel können die Kinder emotionale Medienerlebnisse bearbeiten, indem sie eine spannende Geschichte zu einem für sie guten Ende führen (Fthenakis et al., 2009). Frühzeitige Techniksozialisation mit solchen Spielen führt zu anhaltender Offenheit und Technikfaszination (Jakobs, Schindler & Straetsmanns et al., 2005).

“

?

Welche Kompetenzen können durch die Arbeit mit den neuen Medien von den Kindern gestärkt werden (Sach-, Methoden-, Selbst-, Sozialkompetenz)? Recherchieren Sie in Praxisbüchern und/oder im Internet nach Beispielen aktiver Medienarbeit (im Kindergarten). Erläutern Sie in der Gruppe, welche Kompetenzen der Kinder dabei gestärkt werden.

Abb. 2: Kreative Fotobearbeitung mit „Paint“, Malarbeit mit „Tuxpaint“ Quelle: Elisabeth Schal
Abb. 2: Kreative Fotobearbeitung mit „Paint“, Malarbeit mit „Tuxpaint“ Quelle: Elisabeth Schallhart, Kindergarten Maurach a. Achensee.



Wenn Sie Interesse an weiterführenden Informationen über die praktische Arbeit mit neuen Technologien im Kindergartenbereich haben, dann besuchen Sie folgende Seiten:

- Bibernetz – Netzwerk frühkindliche Bildung: <http://www.bibernetz.de/>
- Blickwechsel – Verein für Medien- und Kulturpädagogik:
<http://www.blickwechsel.org/>

Der Einsatz von Lern- und Spielsoftware nimmt seit einigen Jahren auch im Kindergarten zu. Lernsoftware, die einen spielerischen Zugang zu Wissen ermöglicht, wird bereits in vielen Einrichtungen eingesetzt. Geeignete Lern- und Spielsoftware, die Kinder zu einem spielerischen, experimentellen, aber auch gemeinschaftlichen Entdecken des Computers anregt, bietet einen kindgerechten Einstieg in die Welt der neuen Technologien. Die Kindergartenpädagogin beziehungsweise der Kindergartenpädagoge steht hier allerdings vor der Aufgabe, aus einer Vielzahl an Programmen qualitativ hochwertige Produkte auszuwählen. Ein Leitfaden zur Bewertung von Computerspielen wie beispielsweise in Marci-Boehncke und Rath (2007, 146-169) oder Qualitätskriterien zur Beurteilung von Software für den Einsatz im Kindergarten (Schachtner, Roth & Frankl, 2005, 44ff.) können hier die Entscheidung erleichtern. Als besonders gut geeignete Software zur Förderung von Sprache und Schrifterwerb kann an dieser Stelle „Die Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“ angeführt werden. Als Zielformulierung bietet dieses Lernprogramm den Kindern ein schriftkulturelles und sprechanregendes Umfeld am Computer (Kochan & Schröter, 2006, 6). Zaranis, Kalogiannakis & Papadakis (2013) schlagen Mobilgeräte wie Smartphones als effektive Werkzeuge für die Vermittlung mathematischer Grundkenntnisse im Kindergarten vor. iPads konnten erfolgreich beim Sprachenlernen eingesetzt werden, wobei Kinder jeweils in einer Gruppe an einem Tablet gelernt und sich dabei gegenseitig stark unterstützt haben (Sandvik, SmørDAL, & Østerud et al., 2012).

Seitenumbruch

Revision #2

Created 28 February 2025 21:16:37 by Bernd Grabner

Updated 13 February 2026 14:20:54 by Github Admin