



Computereinsatz in Kindertagesstätten

von Norbert Neuß

Vor kurzem wurde der erste deutsche Internetkindergarten¹ eröffnet und seit der „Greencard-Diskussion“ ist nun fast jedes Elternteil davon überzeugt, dass man Kinder nicht früh genug an den Computer heranzuführen muss. Warum also nicht schon im Kindergarten? In den USA lautet die Frage: Warum erst im Kindergarten? Dort werden speziell für Babys Programme entwickelt, die beide Gehirnhälften optimal mit Lernimpulsen versorgen sollen. Hierzulande begegnen Eltern den mit dem PC verknüpften Hoffnungen, indem sie ihren Kindern bunte Lernlaptops kaufen. Der wird dann schon mal mit in die Kindergarten mitgebracht und löst nicht nur bei den Kindern, sondern auch bei den ErzieherInnen Staunen und Faszination aus. Schnell stellt sich dort das „Unsere kleinen Computerexperten wissen mehr als wir“-Gefühl ein. Die ersten Erfahrungen mit Computerspielen, Gameboy und Play-Station machen Kinder vielfach in der Familie, wo auch der PC mehr und mehr Verbreitung findet. Der Kindergarten wird sich also in den nächsten Jahren mit den pädagogischen Möglichkeiten des Computers auseinandersetzen müssen. Neben den Nachfragen von Eltern und den Computereffahrungen der Kinder gerät der Kindergarten auch aus bildungspolitischer Sicht unter Druck. Denn er wird im Gegensatz zu früher immer weniger als Betreuungs- sondern vielmehr als Bildungsinstitution verstanden.² Kinder gelten besonders in den ersten Lebensjahren als enorm lernfähig. Dieses Potenzial wird nach Meinung vieler nicht richtig gefördert. Insofern macht heute eine Bildungsdiskussion nicht vor den Türen von Kindertageseinrichtungen Halt.³ Diejenigen, die neben klassischer Musik und Englischkursen nun auch das Internet in die Kindertageseinrichtungen einziehen lassen (wollen), scheinen also im zeitgemäßen Trend zu liegen.⁴

Was ist also dran an den pädagogischen Möglichkeiten des Computereinsatzes im Kindergarten und wie läßt er sich organisieren und begründen? Die Ansichten darüber teilen sich in kritische und befürwortende Lager. Befürworter meinen, dass man Kinder so früh wie möglich an den Computer heranzuführen sollte. Schließlich sei der kompetente Umgang mit dem Computer überall, ob im Beruf oder der Freizeit zu einer wichtigen Schlüsselqualifikation gewachsen. Wer nicht gelernt hat mit einem Computer umzugehen, wird später einmal geringere Bildungs- und Berufschancen haben. Deshalb beginne die Förderung der Medienkompetenz bereits im Kindergarten. Dem entgegen meinen Kritiker, dass pädagogische Arbeit sich nicht ausschließlich auf gesellschaftliche oder berufliche Ziele einstellen darf. Bildung ist mehr als Ausbildung – und die muß nicht schon im Kindergarten beginnen. Sie heben den Kindergarten als einen pädagogischen Schonraum hervor, in dem sich die Kinder unabhängig von gesellschaftlichen Anforderungen frei und individuell entwickeln sol-

¹ Siehe: www.internetkindergarten.de

² Vgl. 10. Kinder- und Jugendbericht. Dieser kann beim Bundesministerium für Familie, Frauen, Jugend und Senioren unter der Tel.: 01805/329329 kostenlos angefordert werden.

³ Vgl. u.a. Lill, Gerlinde: Bildung im Kindergarten – neue Mode oder alter Hut? In: klein&groß 2/2000, S. 6-12. Hocke, Norbert: „Der Schatz der frühen Kindheit verkommt in dieser Republik. Zum Bildungsauftrag der Tageseinrichtungen für Kinder. In: klein&groß, 4/1999, S. 16f. Tietze/Grenner u.a.: Sind unsere Kindergärten gut genug? In: klein&groß, 1/1999, S. 6-11.

⁴ Vgl. Esser, Barbara: Was Hänschen lernt. Französisch mit drei, PC-Kurs mit vier. Kindergärten entdecken das Thema Bildung. In: Focus 10/2000, S. 82ff.

len. Deshalb sei das soziale und ästhetische Lernen (Bewegung, Puppenspiel, Musik, Zeichnen, Rollenspiel) im Vorschulalter auch so wichtig. Kinder dieses Alters lernen auch Sachthemen (z.B. Informationen über die Natur) am besten, indem sie Dinge anfassen, begreifen und ausprobieren. Die Kritiker werfen „dem Computer“ auch vor, dass viele Spiele und Lernprogrammen nur eine bestimmte Form des Denkens prägen und sie zudem noch stärker medienorientiert werden, als sie es ohnehin schon sind. Neben dem Fernsehen nun auch noch das Computern, bei dem die Kinder bewegungs- und regungslos vor einem Bildschirm sitzen und zunehmend Erfahrung über Bilder und virtuelle Welten machen. Dem entgegen meinen Befürworter, dass es doch weniger auf das Gerät ankomme, sondern vielmehr darauf, welche Inhalte, Spiele und Geschichten damit angeboten werden. Die seien zwar von ihrer Qualität her sehr unterschiedlich aber gerade deshalb sei die Auswahl und pädagogische Begleitung von PädagogInnen und Eltern um so wichtiger.

1. Erfahrungen aus Computerprojekten

Aus Computerprojekten im Kindergarten liegen bisher nur wenig pädagogische⁵ und kaum empirischen Erfahrungswerte⁶ vor. Deshalb möchte ich zunächst exemplarisch ein pädagogisches Vorgehen verdeutlichen, das die Bedürfnisse von ErzieherInnen und Eltern (Kennenlernen der kindlichen Sicht- und Erlebnisweise) mit denen der Kinder (gemeinsam Spaß haben und ernstgenommen werden) verknüpft. Anschließend werden einige allgemeine Erfahrungen aus Computerprojekten in Kindergärten⁷ dargestellt und konkrete Anregungen zur Planung und Durchführung von PC-Projekten gegeben.

Kinder und Eltern bewerten Spiel- und Lernsoftware

In einem einwöchigen Projekt wollten wir erfahren, wie die Kinder unterschiedliche Spiel- und Lernsoftware-Titel erleben und bewerten. Während eines eigens dafür entworfenen Expertenspiels übernehmen die Kinder die Rolle der Experten. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass sie ihre eigene Meinung haben und diese auch kund tun. Bei dem Expertenspiel handelt es sich aber nicht um einen ‚pädagogischen Trick‘, sondern um die feste Überzeugung, dass niemand besser über seine Qualitätsmaßstäbe berichten kann, als das einzelne Kind selbst. Für die Bewertung der unterschiedlichen Spiele wurde ein Bewertungsteppich und mehrere gelbe Bewertungssymbole entwickelt. Da gibt es zum Beispiel einen



Pinself als Symbol für die graphische Gestaltung, ein Ohr für die akustische Gestaltung und einen „rauchenden Kopf“ für den Fall, dass man an irgend einer Stelle nicht mit dem Spiel weiterkam, weil man die Antwort oder den Weg nicht wußte. Nachdem alle Kinder die Symbole verstanden haben, spielen sie in Gruppen zu jeweils drei oder vier Kindern. Jede Gruppe hat nur ein Spiel, das sie bewerten soll und jedes Kind soll selbst gespielt haben. Nun bewertet jedes Kind das Spiel mit Hilfe der Bewertungssymbole. Durch interessiertes Nachfragen werden die Begründungen für die Entscheidung der Kinder deutlich.

⁵ Vgl. Palme, Hans-Jürgen: Computern im Kindergarten. München 1999. Bomholt/Selack/Raschke-Otto: Keine Angst vor der weißen Maus. In: Kindergarten heute 5/2000, S. 36-39. Sowie Heft 6/1999 der Zeitschrift Theorie und Praxis der Sozialpädagogik („Ran an die Maus“).

⁶ Vgl. dazu die Ansätze von Braun, Daniela: Lasst die Kinder an die Maus. Freiburg 2000.

⁷ Die Projekte sind u.a. Teil der Fortbildungsmaßnahmen des Blickwechsel e.V.

Ein Eindruck der Ergebnisse zeigt die Bewertung des Spiels „Tapferes Schneiderlein“ aus der Reihe „Simsala Grimm“. Über die sehr gute optische Gestaltung sind sich die drei Kinder hier einig. Die Geräusche werden überwiegend als gut empfunden. Ein Kind findet, dass bei diesem Spiel zu viel erzählt wird. Die Geschichte mögen alle drei Kinder sehr. Dennoch fordert dieses Spiel die Kinder heraus, den roten Faden der Geschichte zu finden. Es wird folglich von allen drei Experten mit dem Zeichen des „rauchenden Kopfes“ bewertet. Trotzdem sind die Kinder auch der Ansicht, dass man hier etwas lernen konnte. Auf die Frage, was man hier lernen kann, antwortet Linus, „dass man nicht gleich aufgeben sollte, wenn man mal nicht weiß, wo es beim Spiel weiter geht.“ Damit formuliert er einen ‚Lerneffekt‘, der nicht unmittelbar mit dem Inhalt des Spiels zusammenhängt.



Mit dieser Form der Bewertung sind verschiedene medienpädagogische Ziele verbunden. Zum einen werden über sprachliche, zeichnerische oder sonstige ästhetische Ausdrucksweisen lernförderliche Reflexionsprozesse angeregt. Dabei müssen sich die Kindern eigene Gedanken machen, eine Meinungen bilden und diese formulieren. Natürlich denken die Kinder auch während des Spielens am PC. Allerdings werden die Aktivitäten - auch

die kognitiven - stark durch die Lernspiele geleitet und strukturiert. Deshalb ist eine pädagogische Aufgabe, das Lernen durch ergänzende, nicht computervermittelte, aber spielbezogene Aktivitäten zu unterstützen.

Die Ergebnisse des Expertenspiels wurden während des Elternabends relevant, indem wiederholt auftretende Fragen der Eltern (z.B. Was ist gute Software?) mit den Aktivitäten der Kinder verknüpft wurden. Auch die Eltern bekamen die Aufgabe, unterschiedliche Spiele in Kleingruppen zu spielen, sie danach den anderen Gruppen zu beschreiben, mit den Bewertungssymbolen zu bewerten und anschließend eigene Qualitätskriterien zu nennen. Medienpädagogisches Ziel dieser Gruppenarbeit ist es auch den Eltern, die sich bisher noch nicht mit Edutainment-Programmen beschäftigt haben, einen Einblick in diese Spiele zu geben und damit die Grundlage für eine sachliche Diskussion zu schaffen. Vorrangig ging es aber darum, die Perspektiven der Eltern und der Kinder zu vergleichen und zum Anlaß für eine Diskussion über Qualitätsmaßstäbe von Spiel- und Lernsoftware zu nehmen.

Bei der Bewertung der Eltern fiel z.B. auf, dass ihre Spielbeschreibung fast ausschließlich von den Lerninhalten der CD-ROMs ausgingen und dabei die Rahmenfiguren, die das Spiel erklären und leiten, nicht erwähnten. Wie aber die Bewertung der Kinder zeigte, sind diese Rahmenfiguren für sie ein wichtiger Teil ihrer Qualitätskriterien. Außerdem war für die Eltern nicht erwähnenswert, ob das Spiel Spaß macht oder zum Weiterspielen motiviert.

Eine Aufgaben der medienpädagogischen Elternarbeit kann es somit sein, durch den Vergleich der Perspektiven von Eltern und Kindern zu einem besseren Verständnis bei den Eltern beizutragen, denn in der unterschiedliche Sichtweise und Bewertung der Spiele liegt bekanntlich eine Menge Konfliktpotenzial.

Was läßt sich beobachten, wenn Kinder am Computer spielen?

Um beurteilen zu können, ob der Einsatz des Computers sinnvoll ist oder nicht, liefern die Aktivitäten der Kinder beim Spielen am Computer selbst wichtige Hinweise. Folgende ‚sichtbaren Aktivitäten‘ zeigten Kinder beim Computern. Sie wurden hier grob vier Oberkategorien zugeordnet:

Kognitiv-koordinative Aktivitäten

- Lernen der Hand-Auge-Koordination beim Bedienen der Maus
- Merken von Lösungswegen; z.B. geben Kinder anderen Kindern Hinweise über mehrere Spielschritte
- Zuhören, kombinieren und umsetzen; d.h. bei vielen Spielen müssen Kinder genau zuhören, was der Sprecher erzählt, damit sie den nächsten Spielschritt gehen können
- Konzentration: z.B. sprechen einige Kinder die Texte, die sich wiederholen, mit oder sie erinnern die Funktionen der unterschiedlichen Schaltflächen

Emotionale Aktivitäten

- Staunen und neugierig sein: „Was passiert wohl als nächstes“?
- Erfolgserlebnisse haben oder frustriert sein
- Spannung und Entspannung beim Spielen
- Stolz sein und Ergebnisse präsentieren: „Guck mal wie weit ich schon bin!“

Soziale Aktivitäten

- sich gegenseitig beim Lösen von Aufgaben durch Applaus oder sprachliche Kommentare zu motivieren,
- gegenseitiges Helfen, z.B. indem die Schaltflächen erklärt werden oder auf dem Bildschirm etwas gezeigt wird, was der Spieler an der Maus noch nicht gesehen hat. Häufig werden auch sprachliche Hinweise („Probier doch mal das“) gegeben.
- Sich durchsetzen, z.B. wenn ein Kind zu lange am Computer sitzt und die getroffenen Regeln nicht einhält
- gemeinsam Lachen und sich Freuen und miteinander über die Spiel sprechen

Ästhetisch-sinnliche Aktivitäten

- Mitsingen und mitpfeifen von Melodien und mitklatschen von Rhythmen
- Tanzen, sich im Takt bewegen wenn die spielbezogenen Melodien ertönen
- Zeichnen am Computer, ausdrucken und basteln; Anmalen von Vorlagen, die im Spiel zum Ausdrucken vorgeschlagen werden
- die spielimmanenten Geschehnisse werden mit biographischen Erfahrungen der Kinder und externen Spielen verbunden

Diese Aktivitäten sagen etwas über positive Lerneffekte *beim gemeinsamen Computern* der Kinder aus. Insofern gelten auch die üblichen Vorwürfe, Kinder würden vor dem Computer vereinsamen sowie ein phantasieloses, bewegungsloses und sprachloses Dasein fristen, für den Einsatz im Kindergarten kaum. Um sich davon selbst zu überzeugen, rate ich Kindergärten dazu, selbst ein Computer-Pilotprojekt zu starten und dies wissenschaftlich begleiten zu lassen.

2. Schritte zum eigenen Computerprojekt

Im folgenden Abschnitte werden entlang der gängigsten Fragen Hilfen und Hinweise zum Computereinsatz in Kindertagesstätten gegeben.

Wie fange ich an?

Zunächst muss das ErzieherInnenteam das ‚Für‘ und ‚Wider‘ des Computereinsatzes bearbeiten. Wenn das Team ein zeitlich begrenztes Computerprojekt oder den kontinuierlichen Aufbau eines Computerspielplatzes befürwortet, beginnen Überlegungen,

die die bestehende Kindergartenkonzeption und den Computereinsatz in Einklang bringen, d.h. nach Begründungen und Zielen des PC-Einsatzes zu fragen. Wenn ein Kindergarten beispielsweise nach einem Montessori-, Reggio- oder Offenen- Konzept arbeitet, muß sich das Team überlegen, wie der Computereinsatz im Kindergarten unter Erhaltung dieser pädagogischen Richtung gedacht und organisiert werden kann. Bei dieser ersten Diskussion ist es wichtig, die grundsätzlichen und die pragmatischen Fragen auseinanderzuhalten.

Woher bekomme ich Hilfe?

Ist der Entschluß gefaßt ein Computerprojekt durchzuführen, stellen sich praktische Fragen bezüglich der Soft- und Hardware sowie den nötigen technischen und pädagogischen Kompetenzen der InitiatorInnen. Wenn sich das Team damit überfordert fühlt, sollte es sich zunächst selbst fortbilden⁸ oder den Kontakte zu Einrichtungen suchen, die bereits über Erfahrungen verfügen.⁹ Um sich bezüglich der technischen Fragen im Umgang mit dem Computer und seinen Programmen zu schulen, ist die Zusammenarbeit mit versierten Eltern oder ein Computerkurs (z.B. bei der Volkshochschule) sinnvoll.

Wie werden die Eltern einbezogen?

Die Zusammenarbeit mit den Eltern sowie ihre Erfahrungen sind für die erfolgreiche Durchführung eines Computerprojektes sehr wichtig. Zur Vorbereitung eines PC-Projektes wird auf einer *Elternratssitzung* über den geplanten Ablauf berichtet. Weil Eltern PC-Projekten zumeist sehr aufgeschlossen gegenüberstehen, bieten sie vielfach ihre Hilfe an und können in die Planung einbezogen werden. An einem *Elternnachmittag* können die Eltern ihren Kindern beim Computern über die Schulter gucken, sich die Spiele erklären lassen oder gemeinsam mit ihren Kindern am PC spielen. Daneben sollten die Fragen der Eltern gesammelt und auf einem *thematischen Elternabend* besprochen werden.

Woher bekomme ich die bzw. den Computer?

Heute haben selbst kleine Einrichtungen im Büro häufig einen PC. Wenn dieser noch nicht multimedialfähig ist, d.h. noch keine geeignete Sound- oder Grafikkarte oder kein CD-ROM-Laufwerk besitzt und nicht über entsprechende Speicherkapazität verfügt, sollte als nächstes mit dem Träger der Kindertagesstätte über die Beschaffung von Geräten oder den fehlenden Modulen gesprochen werden. Alternativ kann der Kindergarten auch durch gezielte Pressearbeit im Vorfeld eines Computerprojektes auf einen Mangel an Geräten aufmerksam machen. Allerdings sollten nur multimedialfähige PC's (ab Pentium I) entgegengenommen und eingesetzt werden.

Wie bekomme ich einen Überblick über geeignete Spiel- und Lernsoftware?

1. Viele Stadtbibliotheken haben auch ein gutes Spiel- und Lernsoftware-Sortiment. Um einen Eindruck zu bekommen, was auf dem Spiel- und Lernsoftware-Markt angeboten wird und um eigene Maßstäbe auszubilden, ist es empfehlenswert dort Software auszuleihen. 2. Gute Software-Produktionsfirmen bieten sogenannte Demo-Versionen an, auf denen nur ein begrenzter Teil des gesamten Spiels zu sehen ist. Diese Demos gibt es beim Buchhändler oder im Kaufhaus. 3. Auch die Ergebnisse und Empfehlungen von Software-Ratgebern können natürlich weiterhelfen. Einer der bekanntesten und verbreitetsten Ratgeber ist der von Thomas Feibel (siehe auch

⁸ Ansprechpartner für Fortbildungen sind zu finden unter : www.blickwechselev.de oder www.sin-net.de.

⁹ Vgl. z.B. www.st-walburga.de/kita. Kontakt z.B. über www.erzieherin.de und www.erzieherinnenausbildung.de herstellen).

www.feibel.de). 4. Da Edutainment-Software noch sehr teuer ist, kann im Kindergartenbüro eine Verleihmediothek mit Demo-CD's, Software oder Fachbüchern angelegt werden. 5. Um aktuelle Informationen über Lern- und Spielsoftware zu bekommen, eignen sich einige Adressen im Internet. Einen Überblick kann man sich bei den bekannten Edutainment-Verlagen (z.B. www.terzio.de, www.tivola.de) oder bei (kommerziellen) Seiten wie <http://www.lernsoftware.de> oder <http://sms-kidware.de> verschaffen. Auf der Seite <http://www.sin-net.de> sind unter dem Link ‚Pädi‘ von Medienpädagogen prämierte Edutainmentsoftware beschrieben.

Wie ist der Computer in die pädagogische Arbeit eingebettet?

Bei dem Einsatz des Computers geht es immer auch um die Frage nach seiner pädagogischen Einbettung. Bei zeitlich begrenzten Projekten kann eine thematische Focussierung hilfreich sein. So kann die Erzieherin den Computer z.B. im Rahmen einer multimedialen Lernumgebung zum Thema „Wald“ einsetzen. Gemeinsam mit den Kindern wird eine Ecke oder ein Raum als Waldforschungslabor eingerichtet. In dem Waldforschungslabor steht auch ein Computer, mit dem die Kinder a) ihre digitalen Fotos ihrer Waldexkursionen speichern, b) mit dem sie Edutainment-Programme wie z.B. „Oskar der Ballonfahrer und die Geheimnisse des Waldes“ spielen und dort viel über die Tiere und die Jahreszeiten lernen sowie c) ihre Beobachtungen der Walderkundungen mit einem Malprogramm aufzeichnen. Dabei ist der Computer nur eines von vielen weiteren Lernmedien (z.B. Büchern, Postern, Dienserien, Märchen und realen Aktionen und Ereignissen wie der Besuch des Försters). Natürlich muss der erste Computereinsatz nicht unbedingt thematisch erfolgen, sondern kann auch mit diversen Spielen beginnen. Wichtig erscheint aber, dass der Computereinsatz durch pädagogische Aktionen begleitet wird, wie das zuvor genannte Methodenbeispiel.

Gibt es bestimmte Regeln für den Computereinsatz?

Bei Projekten ist es sinnvoll gemeinsam mit den Kindern bestimmte Regeln zu verabreden. Weil meistens immer mehrere Kinder an einem Computer spielen und jedes Kind mal an die Maus möchte, kann eine Eieruhr den Kindern helfen, regelmäßig zu wechseln. Weitere Regeln könnten sein: die Kinder, die nicht die Maus bedienen, dürfen Hinweise und Ratschläge geben oder an den Tischen mit den Computern sollten keine Getränke stehen. Aber auch bei einem kontinuierlichen Einsatz des Computers ist es sinnvoll, bestimmte Regeln zu treffen, um den Computereinsatz mit bestimmten medienerzieherischen Zielen zu verknüpfen. So könnte eine Regel sein, dass jedes Kind am Tag nur einen bestimmten Zeitraum am Computer spielen darf oder dass der Computer nicht benutzt wird, wenn das Wetter zum Spielen im Freien einlädt. Diese Regeln müssen aber im Team diskutiert und gemeinsam mit den Kindern verabredet werden.

Was können die Kinder lernen?

Zunächst haben die Kinder beim Computern viel Spaß miteinander. Da das Pädagogische aber als alleiniges Ziel häufig zu wenig ist, finden sich beim genauen Beobachten der Kinder – wie beschrieben wurde – weitere positive Lerneffekte. Neben dem Ziel der Medienkompetenzförderung lässt sich das soziale Lernen und die Vermittlung von Sachinformationen anführen. Außerdem liegt aber gerade für Vorschulkinder der Reiz im selbständigen Erarbeiten und Verstehen von Inhalten. Ein unterschätzter und bisher nicht erforschter Gesichtspunkt liegt in der sprachlich und kognitiven Förderung von Kindern durch den gezielten Einsatz von Software.

Was sind die gängigsten Erfahrungen aus Computerprojekten?

Die Kinder lernen den Umgang mit dem Computer und der Maus sehr schnell. Kinder ohne Mauserfahrung können durch Zeichenprogramme (z.B. Malbox) beim Lernen der Hand-Auge-Koordination gefördert werden. Dass immer eine Gruppe von fünf, sechs oder sieben Kindern gleichzeitig am Computer spielt, stellt für die Kinder kein Problem dar. Der Computer wird von den Kindern sehr schnell als ein Spielmittel neben vielen anderen Möglichkeiten angenommen. Auffällig ist dabei, dass Kindern, die sonst Schwierigkeiten haben sich auf etwas zu konzentrieren, dies am Computer mit der entsprechenden Software gelingt. Ein ‚Suchtverhalten‘ im Kindergarten konnte nicht festgestellt werden. Eine gezielte Förderung der Mädchen kann sinnvoll sein und durch eine Mädchencomputergruppe oder eine Mädchentag umgesetzt werden.

Und wie geht es weiter?

Da zeitlich begrenzte Projekte zumeist den Start für eine kontinuierliche PC-Arbeit darstellen, muß sich die Einrichtung hinsichtlich eines kontinuierlichen Einsatzes Gedanken machen. Deshalb sollte der erste projektbezogene Computereinsatz sorgfältig dokumentiert werden (z.B. per Video und Foto). Basierend auf diesen Erfahrungen kann anschließend die Frage diskutiert werden, ob ein kontinuierlicher Computerspielplatz eingerichtet werden soll. Bei dieser Diskussion ist zu bedenken, dass räumliche Entscheidungen (Wo richten wir den PC-Spielplatz ein?) immer auch konzeptionelle Entscheidungen sind. Es ist ein großer Unterschied, ob Computer im Freispielbereich, auf einem flexiblen Rollwagen, in einem extra Computerraum oder im Gruppenraum stehen. Jede der vier Möglichkeiten hat auch pädagogische Konsequenzen hinsichtlich der Vor- und Nachteile für die Kinder und ErzieherInnen. Darüber hinaus muss die Einrichtung natürlich fragen, welche inhaltlichen Angebote sie den Kindern in Zukunft am Computer bereitstellen will.

3. Vielfältige Bildungsmöglichkeiten sichern

Der Computer kann im Kindergarten als ein lohnendes und sinnvolles Spiel-, Lern- und Gestaltungsgerät eingesetzt werden. Wird akzeptiert, dass Computer und Mediene Erfahrungen zur Lebenswelt der heutigen Kindern dazugehören, dann entsteht ein pädagogisches Verständnis, das nicht gegen, sondern mit Medien erziehen möchte. Durch die Arbeit mit Medien wird ein verantwortungsvoller Umgang hinsichtlich der zeitlichen Nutzung sowie der bewußten und begründeten Auswahl der Inhalte gesucht. Wenn der Kindergarten (und die Schule) ihre Erziehung und Bildung mit Blick auf die gesellschaftliche Realität dieser Kultur ausrichten, dann kann man die Medien- und Informationstechnologien nicht übersehen. Insofern ist der pädagogische Einsatz des Computers auch keine Modeerscheinung, sondern wird in einigen Jahren im Kindergarten die Regel sein.



Angesichts der Vielfalt von Themen, Angeboten und Möglichkeiten mit denen Kinder heute aufwachsen sowie den unterschiedlichen, kindlichen Aneignungsweisen, erscheint eine konzeptionelle Eindimensionalität (z.B. Waldkindergarten, spielzeugfreier Kindergarten, Internetkindergarten) fragwürdig. Vielmehr kommt es bei der Formulierung eines Bildungskonzeptes für den Kindergarten auf die Sicherung vielfältiger Bildungsmöglichkeiten an. Neben dem Waldlabor findet sich ebenso die Bewegungsbaustelle, die Computerecke, der Theaterraum und das Traumland. Viele Offe-

ne Konzeptionen haben bereits die Ergebnisse pädagogischer Kindheitsforschung beachtet (bezgl. der Selbsttätigkeit und Aneignungskompetenzen von Kindern) und realisieren dies in ihrer pädagogischen Arbeit. Offene Konzeptionen erlauben es in geeigneter Weise einen Bildungsanspruch umzusetzen, der die Vielfalt der Lernmöglichkeiten sichert, indem er durch räumliche, konzeptionelle und personelle Entscheidungen zur Vielfalt und Selbsttätigkeit beiträgt. Daher verwundert es nicht, dass offene Kindergartenkonzeptionen dem Einsatz von Computern im Kindergarten vielfach aufgeschlossen gegenüberstehen.

Die Aufgabe der Medienpädagogik liegt meines Erachtens in der empirische Absicherung der mit dem PC-Einsatz verbundenen Hoffnungen, der Zielbestimmung (Was heißt Medienkompetenz im Hinblick auf Vorschulkinder und PC?¹⁰), in der medienpädagogischen Fortbildung von ErzieherInnen und in der Entwicklung von fundierten medienpädagogischen Praxiskonzepten.

Erschienen in: medien praktisch (2) 2001, S. 19-23.

¹⁰ Vgl. dazu: Neuß, Norbert: Operationalisierung von Medienkompetenz. In: Internetzeitschrift MedienPädagogik, Ausgabe 1 (www.medienpaed.com)