

Medienkompetenz im Vorschulalter durch Computerlernspiele

Elisabeth Katzlinger

Institut für Datenverarbeitung in den Sozial- und Wirtschaftswissenschaften
Johannes Kepler Universität Linz

Abstract: Im Zuge der Diskussion und Förderprogramme um lebenslanges Lernen rückt der Erwerb von Kompetenzen in den Vordergrund. Der Kompetenzerwerb beginnt bereits frühzeitig, mit Computerlernspielen werden unterschiedliche Kompetenzen gefördert. Relativ gut untersucht sind die Bereiche Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Sensomotorik, vor allem Auge-Hand-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit sowie Problemlösefähigkeiten. Weiterhin werden medienbezogene Fähigkeiten wie z.B. der Umgang mit komplexen Menüstrukturen gefördert. An Hand von Beobachtungen mit dem Lernspiels Schlaumäuse [KS06] wird der Erwerb von Medien- und Informationskompetenz analysiert.

1 Einleitung

Die Konzepte der frühkindlichen Bildung sind durch das grundlegende Einverständnis geprägt, dass Bildung vornehmlich als Tätigkeit des Kindes zu begreifen ist und dass Kinder nicht zu belehren, sondern zu fördern sind [Di08, S 55]. Eine umfassende lebensbegleitende Kompetenzentwicklung setzt eine entsprechende Lernkultur voraus. Auch wird gefordert, dass für die Kompetenzentwicklung eine kontinuierliche Vorschränkung von institutionellen und selbstorganisierten Lehr- und Lernphasen [ET07, S. 133]. Die Entwicklung einer entsprechenden Lernkultur erfolgt bereits sehr frühzeitig, wobei die vorschulische Bildung zunehmend mit einbezogen wird.

2 Erwerb von Kompetenzen

Der Begriff der Kompetenz ist seit fünfzig Jahren – mit einer wechselhaften Geschichte – ein Modebegriff in den Sozial- und Erziehungswissenschaften. Der Kompetenzbegriff bezieht sich nicht nur auf kognitive Leistungsdispositionen, sondern auf eine umfassende Handlungsfähigkeit, die auch den affektiv-motivationalen Bereich einschließt. Kompetenzen sind individuelle Fähigkeiten zum Handeln und Urteilen in dreifacher Hinsicht: als Selbstkompetenz, d.h. als Fähigkeit, für sich selbstverantwortlich zu handeln, als Sachkompetenz, d.h. als Fähigkeit, für Sachbereiche urteils- und handlungsfähig sein zu können und als Sozialkompetenz, d.h. als Fähigkeit für sozial, gesellschaftlich und politisch relevante Bereiche urteils- und handlungsfähig zu bleiben [KH07, S. 20].

Aus entwicklungspsychologischer Sicht beginnt der Kompetenzerwerb frühzeitig. Wenn Kinder in die Schule kommen, besitzen sie bereits eine Fülle von sprachlichen und kognitiven Fertigkeiten, Fähigkeiten und Wissensbeständen, die sie sich davor angeeignet haben. Durch geeignete Lerngelegenheiten und Umweltanregungen lässt sich der Kompetenzerwerb in der frühen Kindheit beeinflussen. Betrachtet man den Kompetenzerwerb aus der Sicht der Lebensspanne, so unterliegt er einer entwicklungs- und bildungsabschnittstypischen Dynamik: Kompetenzen, die in einem Bildungsabschnitt bereichsspezifisch erworben werden, gehen in den nächsten Bildungsabschnitt als bereichsübergreifende Grundkompetenz ein (z.B. Lesekompetenz in der Grundschule wird bereichsspezifisch erworben, im Studium oder Beruf ist es eine fächerübergreifende Grundkompetenz).

Der Kompetenzerwerb im Sinne von sprachlichen und kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten erfolgt durch geeignete Lerngelegenheiten und ist durch Umweltanregungen beeinflussbar. Bereits bei drei- bis vierjährigen Kindern zeigen sich deutliche Unterschiede in Abhängigkeit von sozialen und bildungsbezogenen familiären Hintergrund, wie die Ergebnisse der BiKS-Studie (Bildungsprozesse, Kompetenzentwicklung und Selektionsentscheidungen im Vor- und Grundschulalter) zeigen [Ma07]. Darüber hinaus erwerben Kinder bereits im Vorschulalter eine Reihe von spezifischen Kenntnissen und Fertigkeiten, die wichtige Vorläuferfähigkeiten und Prädiktoren der weiteren Entwicklung darstellen [We07, S. 91].

2. 1 Medienkompetenz

Medienkompetenz wird im Allgemeinen als Fähigkeit zum persönlichen Umgang mit Medien und ihren Inhalten beschrieben, der Begriff ist aber nicht einheitlich definiert. Geprägt sind die Definitionen durch die Zugehörigkeit der Autoren zu unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen [BMC09, S. 15]. Nach Baacke [Ba99] gibt es vier wesentliche Aspekte der Medienkompetenz:

- **Medienkritik:** Analyse und Reflexion gesellschaftlicher Prozesse und deren ethischer Beurteilung.
- **Medienkunde:** umfasst das Wissen über Mediensysteme, deren Auswahl und Handhabung.
- **Mediennutzung:** ist doppelt zu verstehen: (a) Medien werden rezeptiv angewendet (Programm-Nutzungskompetenz, z.B. Sehen von Filmen) und (b) interaktive Angebote können genutzt werden (z.B. Filmen mit Videokamera, Nutzung von Telebanking).
- **Mediengestaltung:** stellt in Baackes Ausdifferenzierung den vierten Bereich der Medienkompetenz dar. In den Bereich Mediengestaltung fallen die innovativen Veränderungen und Entwicklungen des Mediensystems sowie die kreative und ästhetische Gestaltung.

3 Aneignung von Medienkompetenzen

Auf den ersten Blick ist die Lernsoftware „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“ ein Lernspiel zur Verbesserung der Sprachkompetenz von Vorschulkindern. Mit dem Lernspiel wird aber auch eine Reihe von bereichsübergreifenden Grundkompetenzen angeeignet, wobei die Aneignung von Medienkompetenz herausgegriffen wird. Durch die spielerische Herangehensweise wird eine positive Lernkultur gefördert.

3.1 Medienkritik

Vorschulkinder setzen sich im Rahmen ihrer Entwicklungsmöglichkeiten bereits reflexiv mit der Informationstechnik auseinander. Das Computerlernspiel bietet den Betreuungspersonen einen Anknüpfungspunkt, dass sich die Kinder kritisch mit dem Medium auseinandersetzen, wie z.B. in einer Diskussion über die Spieldauer am Computer.

3.2 Medienkunde

Die Kinder lernen bereits im Vorschulalter den Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnik, insbesondere mit PC und Drucker. Mit dem Wunsch, das Spiel zu spielen, lernen die Kinder sehr schnell den PC bzw. Drucker einzuschalten und das entsprechende Programm auszuwählen.

Von der Benutzerführung her werden die Kinder mit der grafischen Benutzeroberfläche und ihren einzelnen Komponenten vertraut. Sie lernen die Verwendung von unterschiedlichen Werkzeugen wie die Cursorhand zum Auswählen und Aktivieren, das Fragezeichen für Hilfestellungen, Stethoskope und Lautsprecher für die Aktivierung der akustischen Ausgabe. Die Navigation innerhalb des Spieles eignen sich die Spieler intuitiv an. Der Spielplatz ist der Ausgangspunkt der Navigation. Zu den hierarchischen Strukturen werden die Spieler über das Sammeln von Käsestücken als Belohnung herangeführt.

3.3 Mediennutzung

Wie die Beobachtungen der Kinder zeigen, wird das Lernspiel für soziale Kooperationen genutzt. Das Lernspiel bietet den Anlass, dass die Kinder über den Spielverlauf miteinander kommunizieren. Das Lernspiel wird aber auch als Kommunikationsmedium verwendet. Vor allem die Schreibwerkstatt wird dafür verwendet, anderen etwas mitzuteilen. Aus den Gesprächen der Kinder miteinander sieht man, wie sie die einzelnen Werkzeuge wie Lautsprecher dazu verwenden, den anderen etwas mitzuteilen. Bereits im Vorschulalter reflektieren die Kinder die über die eingesetzte Technik, indem sie miteinander über die Wahl des geeigneten Kommunikationsmediums diskutieren wie z.B. Schrift oder gesprochene Sprache.

3.4 Mediengestaltung

Die Schlaumäusesoftware wird von den Kindern zur Gestaltung von Medien verwendet. Mit der Schreibwerkstatt z.B. können die Kinder eine „Zeitung“ erstellen und ausdrucken.

4 Schlussteil

In den Kindergärten herrscht mitunter eine Trennung zwischen „alten“ und „neuen“ Medien vor (Malen, Zeichnen gegenüber dem Spielen am Computer). Neue Medien werden aber in der Alltagswelt der Kinder bereits vielfach genutzt, d.h. das Nebeneinander verschiedener Medien ist Realität. Die klassische kulturelle Bildung wie Musizieren, Malen, Lesen und Theaterspielen ist für die frühkindliche Entwicklung von grundlegender Bedeutung. Die Kinder sollten frühzeitig auch für die unterschiedlichen Gestaltungsmöglichkeiten neuer Medien sensibilisiert und Intermedialität gefördert werden. Computerlernspiele wie die Schlaumäuse bieten dazu eine gute Gelegenheit.

Literaturverzeichnis

- [Ba99] Baacke, D.: Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In (Baacke, D. al. Hrsg.): Handbuch Medien: Medienkompetenz Modelle und Projekte, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 1999; S. 31 - 35.
- [BMC09] Boos, M., Müller, A. & Cornelius, C.: *Online-Moderation und Tele-Tutoring*. Medienkompetenz für Lehrende, Stuttgart: Kohlhammer, 2009.
- [Di08] Diskowski, D.: Bildungspläne für Kindertagesstätten. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, Sonderheft 11/2008, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008; S. 47 - 61.
- [ET07] Edelmann, D. & Tippelt, R.: Kompetenzentwicklung in der beruflichen Bildung und Weiterbildung. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*. Sonderheft 8/2007, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2007; S. 130 - 146.
- [KH07] Klieme, E. & Hartig, J.: Kompetenzkonzepte in den Sozialwissenschaften. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*. Sonderheft 8/2007, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2007, S. 11 - 29.
- [KS06] Kochan, B.; Schröter, E.: Abschlussbericht über die Studie zur Microsoft Bildungsinitiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“, 2006; www.schlaumaeuse.de
- [Ma07] Maurice, J. v., Artelt, C., Blossfeld, H.-P., Faust, G. Rossbach, H.-G. & Weinert, S.: *Biks – Bildungsprozesse, Kompetenzentwicklung und Formation von Selektionsentscheidungen im Vor- und Grundschulalter*. Bamberg: Online-Version, 2007, abgerufen am 5. 6. 09, http://psydok.sulb.uni-saarland.de/volltexte/2007/1008/pdf/online_version.pdf.
- [We07] Weinert, S.: Kompetenzentwicklung und Kompetenzstruktur im Vorschulalter. In (Prenzel, M., Gogolin, I. & Krüger, H.-H. Hrsg.): Kompetenzdiagnostik. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*. Sonderheft 8/2007, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2007, S. 89 - 106.