

Erfahrungen mit Lernwerkstätten im Dienste der Medien- und Sprachkompetenz

Elisabeth Pils
Leonfeldner Str. 99d, A-4040 Linz
Tel.: +43 732-733218
E-Mail: e.pils@199d.idv.edu

Abstract: Es wird in diesem Beitrag von zwei Beispielen aus dem Linzer Kindergarten der Zukunft berichtet, wo Kindern des Vorschulbereiches durch IT-basierte Lernwerkstätten Sprachkompetenz sowie Medienkompetenz vermittelt werden. Es wird über einschlägige Erfahrungen mit der Schlaumäuse-Lernumgebung sowie mit dem als externe Lernwerkstätte eingesetzten AEC Linz berichtet, wobei jeweils erforschendes und selbstbestimmtes Lernen zum Einsatz gelangt.

1 Einleitung

Das Konzept der Lernwerkstätten (vgl. dazu [PP06]) bietet als eine Alternative zu traditionellen Formen des Lernens die Möglichkeit, Sprachkompetenz sowie Medienkompetenz im Vorschulalter zu erlangen. Die Lernwerkstätte ist ein Ort, an dem erforschendes und selbstbestimmtes Lernen unter Einsatz aller Sinne möglich ist (konventioneller Lernwerkstätten-Ansatz). Charakteristisch sind die vorbereitete Lernumgebung, strukturierte Arbeitsmaterialien und deren freie Wahl sowie eine nicht-direktive erzieherische Haltung (vgl. [Di04], 36). Ein modifizierter Lernwerkstätten-Ansatz besteht darin, dass ein eigener räumlicher Bereich nicht erforderlich ist, sondern dass „die Kinder an selbst gestellten Problemen lernen dürfen und, dass sie es auf eine Art und Weise tun dürfen, die ihnen entspricht.“ ([KI05], 2) Es geht darum, Räume, Lernangebote, Materialien und dergleichen mit den Kindern entstehen zu lassen und auch bisher ungewohnte Handlungsabläufe zu gestatten. Dabei werden Erläuterungen im Vorfeld eher zurückgenommen; es sind die Sichtweise und Denkwege der Kinder im Vordergrund.

Der Lernwerkstattgedanke setzt entsprechende räumliche Möglichkeiten voraus; der jeweilige Ort wird bedeutsam, da er vertrauensbildend und gedankenregend wirkt. Es geht dabei um das Ausprobieren in unterschiedlichen Ausdrucksweisen, um das experimentelle Lernen und Lernen in Zusammenhängen sowie um ein Lernen miteinander (vgl. [AI02], 186).

Die Schlaumäuse-Lernumgebung (vgl. dazu [KS06]) kann als IT-basierte Lernwerkstatt angesehen werden, zumal die oben genannten Charakteristika zutreffen. In einem Blended-Learning-Konzept im Bereich des Kindergartens stellt eine solche Lernwerkstatt selbstverständlich nur ein Lernangebot aus mehreren dar.

<i>Gruppen</i>	<i>Anzahl Kinder Zugang</i>	<i>Anzahl Kinder Nutzung</i>	<i>Anzahl Schl.-PCs</i>
4	im Einsatz, keine Daten	im Einsatz, keine Daten	n. a.
6	45	45	2
4	22	22	1
5	22	15	1
6	nicht im Einsatz	nicht im Einsatz	2
3	nicht im Einsatz	nicht im Einsatz	1
4	alle	4 1/2- bis 6-jährige	1
4	50	29	3
2	30	15	1
5	nicht im Einsatz	nicht im Einsatz	2
5	41	25	2
1	22	10	1
4	77	40	4
5	im Einsatz, keine Daten	im Einsatz, keine Daten	2
2	15	15	1
7	20	15	2
2	48	42	1
5	Schulanfänger von 4 Gr.	Schulanfänger von 4 Gr.	n. a.
3	die Kinder einer Gruppe	alle Kinder	1

Tabelle 1: Angaben über den Einsatz der Schlaumäuse-Lernumgebung in Linzer Schlaumäuse-Kindergärten (Stand November 2008)

2 Erfahrungsbericht Schlaumäuse

Im Herbst 2008 wurde eine schriftliche Umfrage bei 20 Schlaumäuse-Kindergärten im Raume Linz durchgeführt, das sind solche, in denen zumindest eine Pädagogin im Einsatz ist, die ein offizielles Schlaumäuse-Training absolviert hat. Weiter fand eine Befragung von Kindern des Kindergartens der Zukunft zur Schlaumäuse-Lernumgebung statt. Über die Ergebnisse wird nachfolgend berichtet.

2.1 Berichte der Pädagoginnen

Von Interesse war zunächst, wie viele Kinder Zugang zur Schlaumäuse-Lernumgebung hatten. Die Antworten sind in Tabelle 1 zusammengefasst. Bei der Frage nach dem beliebtesten Schlaumäuse-Spiel wurden folgende Antworten gegeben¹:

- Mäusetheater (5x)
- Mäusetheater, Zauberbude (2x)
- Mäusetheater, Sandkastenspiel

¹ Stand November 2008; zu den einzelnen Schlaumäuse-Spielen vgl. Kochan & Schröter 2006

- Theater, Spielplatz
- Monsterspiel, Memory
- Belohnungsspiel mit den Käsecken
- Hörwürfel, Sandkastenspiel
- Einrichten, Zaubern, Memory
- Hörmemory
- Mäusetheater, Hörwürfel
- Labyrinth
- Partyzelt, Labyrinth
- 1. Rätselbuch, 2. Sandkasten, 3. Zauberbude, 4. Hörwürfel, 5. Schreibtool, 6. Partyzelt
- Mäusetheater, Rätselbuch, Hörwürfel, Partyzelt
- Kein spezielles Lieblingsspiel

Die Gründe für die Beliebtheit des Mäusetheaters sind nach Angabe der Pädagoginnen wie folgt gegeben:

- Leicht bzw. einfach zu spielen
- Auch bei geringen Deutschkenntnissen spielbar
- Selbsterklärend
- Klare und einfache Anweisungen
- Besonders ansprechend
- Mehrere Versuche möglich
- Sehr lustig
- Musik, Mitsingen
- Gut verständliche Anweisungen
- Kinder lieben es, Unordnung aufzuräumen
- Nach Aufräumarbeit Belohnung durch Lied – Kinder singen mit
- Käsestücke leicht zu sammeln

Die Gründe für die Beliebtheit der übrigen Spiele wurden ebenfalls durch Befragung ermittelt. Die Angaben zur Frage, wie viele Kinder am Schlaumäuse-Computer sitzen, lagen zwischen 1 und 7. Durchaus unterschiedlich sind die Erfahrungen der Pädagoginnen zur Frage, ob die Kinder weitgehend selbst zurecht kommen. Nicht alle Kinder steigen mit ihrem persönlichen Account in die Lernumgebung ein. Nur wenige Kinder haben die Lernumgebung zu Hause zur Verfügung. Zwei Drittel der Kindergärten lieferten die Information, dass die Kinder die Spielpartner selbständig auswählen. Die Frage, ob bei den Kindern durch den Einsatz der Schlaumäuse-Software Verbesserungen in der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit festgestellt werden konnten, wurde von ca. drei Viertel der Kindergärten bejaht, wobei die konkreten Verbesserungen angegeben wurden, z. B.

- Begriffe wurden gelernt
- Reimverständnis verbessert
- Erkennen von Buchstaben
- Wortschatzerweiterung
- Kinder hören aufmerksamer zu
- Unsicherheiten beim Sprechen werden abgelegt
- Sprachlicher Ausdruck verbessert
- Mehr Selbstbewusstsein und Interesse für die deutsche Sprache bei Kindern mit Migrationshintergrund

Nur wenig im Einsatz war der Sprachstandstest, der mit dem Schlaumäuse-Betreuertools durchgeführt werden kann. Nur in einzelnen Fällen traten bei der Benutzung der Schlaumäuse-Software Probleme und Fragen auf. Von besonderem Interesse sind auch diverse Schlaumäuse-Anekdoten, die dazu geeignet sind, bestimmte Praxissituationen zu beschreiben.

2. 2 Was sagen die Kinder?

Was sagen 4- bis 6-jährige Kinder zur Schlaumäuse-Lernumgebung?²

- „Schlau“, was bedeutet das? *Schlau ist man im Kopf.*
 - *Wenn man schlau ist, denkt man viel.*
 - *Da kann man sich was Gutes aussuchen.*
 - *Dann bin ich gut, mache gute Sachen.*
- Welches Spiel spielst du am liebsten? Was gefällt dir daran?

² Aussagen der Kinder in Kursivschrift.

- *Robi Schlau, das mit dem Roboter; er hat mir beim „Oma“ Lesen schon geholfen. Weil er so lustig ist.*
- *Robi Schlau. Man kann dann im Partyzelt ein Puzzle spielen und außerdem bringt mir Robi Schlau das Schreiben bei.*
- *Mäusewippe. Weil die Schlaumäuse so lustig sind und „Juchu“ schreien.*
- *Hörwürfel, Karten legen, Reimen, Zauberer, gereimte Sachen suchen, Rätselbuch, Mäusetheater, Schatzsuche, Verkleiden. Wenn man viel hat, bekommt man Käsestücke. Beim Roboter ist es schwer, man kann nur zwei verschiedene Wörter schreiben.*
- *Zauberbude, Monster-Labyrinthspiel. Zauberer, wenn „Tisch“ und „Fisch“ kommt beim Hörwürfel gewinnt einmal Lolli und einmal ich. Labyrinth ist so lustig, wegen Monster, die „hoho“ rufen.*
- *Mäusetheater. Spiele alle Spiele bis zum Schluss. Mir gefällt am besten das Stifte Aufheben, dass ich Käsestücke sammeln kann und bei 8 Käsestücken kommt dann die Party fürs Monsterspiel.*
- *Das mit dem Geisterlabyrinth; Mäusetheater zum Käsestücke Sammeln. Steine wegräumen und mit der Maus verschieben.*
- *Monster-Spiel, man muss 8 Käsestücke sammeln, nicht erwischen lassen von den Monstern – bis zu 10 Levels. Zaubern; Rätselbuch. Zauberer spiele ich am meisten; die Zaubersprüche gefallen mir.*
- *Rätselbuch, Verkleiden, Würfelspiel. Das Würfeln, beim Draufdrücken klingelt es.*
- *Rätselbuch, Verkleiden. Die Bilder. Die Mäuse erklären die Bilder, wie z. B. eine Kreuzung.*
- *Sandkastenspiel zum Käsestücke-Sammeln. Habe alle Käsestücke beim Monsterspiel verloren. War gemein. Weil man fahren kann, weil man miteinander und alleine spielen kann.*
- *Basketball. Man kann Wörter mit dem Stethoskop oben lesen, die Buchstaben hören, mit dem Lautsprecher die Wörter holen und genau machen, was oben steht. S.³ hat zugeschaut und dabei geholfen.*
- *Monsterspiel, lauter Spiele spielen und Käsestücke sammeln, Theaterspiel und Zaubererspiel. Man kriegt keine Antworten.*
- *a) Würfelspiel. Das blaue Manderl. b) Buch. Das Motorrad, das die Mäuse im Buch erklären. c) Partyzelt. Unter der Erde spielen und die Mäuse verkleiden. Ich befreie immer die Mäuse von den Monstern. d) Memory. Dass ich gewinne.*
- *Mäusetheater. Weil ich arbeiten will.*

³ S. = Name eines Kindes

- *Zauberspiel. Weil man so Sachen sieht: Ein Schaf, ein Lamm; verzaubert ist eine Burg.*
- a) *Karten, wo man anklicken muss und das Richtige finden. Die Reime.* b) *Das Würfelspiel. Das Manderl machen, roter Stein mit Sonne, wo man würfeln muss und es klingelt, das Geräusch, wenn sich der Stein bewegt.*
- *Mäusetheater, Kinder anziehen, verkleiden, fotografieren. Ein Mädel und ein Bub; der Bub kriegt Sportschuhe und das Mädel eine blaue Bluse.*
- *Zauberer und Monster. Sammle Käsestücke mit Zauberer und Monster. Weil ich Wörter weiß und die Spiele so gut kann. D.⁴ hat es mir gelernt, immer ein bisschen mehr.*
- *Zauberbude. Aus dem Schuh wird eine Kuh.*
- *Monsterspiel, wenn man alle Käsestücke hat mit Memory, Zauberer und Theaterspiel. Beim Theaterspielen muss man leichte Sachen machen und keine schweren.*
- *Hast du zu Hause auch die Schlaumäuse? Nein (19-mal), Ja (2-mal).*
- *Kannst du deinen Namen schon alleine eingeben? Wenn nicht, wer hilft dir dabei? Ja (17-mal über 5-jährige); nein (4-mal, 4- bis 5-jährige), Unterstützung durch Pädagogin.*
- *Mit wie vielen Kindern spielst du zumeist? Die Antworten lagen im Bereich zwischen 1 bis 5 Kindern.*

Der positive Einfluss der Schlaumäuse-Lernumgebung ist aufgrund der Berichte aus der Praxis über die dort gemachten Erfahrungen nicht von der Hand zu weisen. Es gibt also auch hier Hinweise darauf, dass das Arbeiten mit der vorliegenden Lernumgebung in Form einer Lernwerkstatt die Kinder in ihrer Sprachentwicklung unterstützt. Erforschendes Lernen im Kindergarten zu ermöglichen, ist eine wichtige Voraussetzung für den Erfolg der Lernumgebung.

⁴ D. = Name eines Kindes

3 Erfahrungsbericht temporäre, ausgelagerte Lernwerkstätte

Bis zum Jahre 2008 fungierte für den Kindergarten der Zukunft das Ars Electronica Center Linz mit Cave und zahlreichen weiteren Installationen, virtuellen Welten, neuen Medien und innovativen Mensch-Maschine-Schnittstellen als temporäre, ausgelagerte Lernwerkstatt, angereichert um neue Medien. Inwieweit bei den Kindern das erforderliche Interesse tatsächlich geweckt, sowie konkrete Handlungen und das erforschende Lernen ermöglicht werden können, hängt u. a. von der kindgerechten Gestaltung der betreffenden Installation ab. Zu den offensichtlich erfolgreichen Varianten sind die Installationen des AEC bis zum Jahre 2008 zu zählen. Ziel eines praxisorientiert angelegten Projektes war es zu untersuchen, ob Anhaltspunkte gefunden werden können, wie eine Lernwerkstatt bzw. das dort installierte elektronische Medium beschaffen sein sollte, um bei Vorschulkindern ein möglichst hohes Interesse zu wecken. Es wurde überprüft, „welche Merkmale moderner, elektronischer Medien mit einem positiven Lernerfolg bei Vorschulkindern korrelieren“ ([Ri08], 6).

Zwischen Dezember 2006 und März 2007 wurden insgesamt 21 Vorschulkinder aus dem Linzer Kindergarten der Zukunft beobachtet, wie lange sich die Kinder bei welchen Installationen des AEC aufgehalten haben und wie aufmerksam sie sich dort verhielten. Eine weitere Forschungsfrage bestand darin, Zusammenhänge zu ermitteln zwischen dem Wechseln der Kinder zwischen den Installationen und dem dort jeweils gezeigten situationalen und aktualisierten Interesse (vgl. [Ri08], 25). Auch der Zusammenhang zwischen diesem Interesse und den jeweiligen Merkmalen der Installationen sowie auch das Kurz- und Langzeitinteresse waren Gegenstand der Forschungsbemühungen (vgl. [Ri08], 7). Einbezogen wurden 19 Installationen des AEC, die für die Kinder frei zugänglich und altersgeeignet waren.

Es wurde ein Eigenschaftskatalog angelegt, der wiedergibt, wie das Medium kommuniziert (Symbolsysteme), welche Sinne es anspricht (Sinnesmodalitäten), welche Handlungsoptionen es dem Kind bietet, und von wie vielen Personen es gleichzeitig bespielt werden kann. Die Ergebnisse der Beobachtungen wurden mit den Eigenschaften der Installationen kombiniert, um aus diesen Daten zu filtern, warum für die Kinder manche Installationen attraktiver waren als andere. Am interessantesten waren für die Kinder virtuelle Welten bzw. jene Installationen, bei denen sie die Lernumgebung mit der Bewegung des ganzen Körpers (hüpfen, laufen etc.) steuern mussten, oder wenn ein Spiel gewonnen werden konnte bzw. ein konkretes Spielziel (gemessen z. B. in Punkten, Spielständen, erreichten Levels) vorgegeben war. Das Interesse der Kinder war umso höher, je mehr Sinne von der Installation gleichzeitig angesprochen wurden und/oder wenn verschiedene Handlungsoptionen angeboten wurden. Die durchschnittliche Interessiertheit der Kinder an den Installationen nahm im Verlauf der Studie zu. Darüber hinaus konnten keine signifikanten Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen festgestellt werden (vgl. [Ri08], 98ff.)

Es konnte beobachtet werden, dass sich die Kinder durch die vorliegende Variante des selbstbestimmten Lernens in Lernwerkstätten erstaunlich schnell die jeweils erforderlichen Fähigkeiten zur Nutzung bislang unbekannter Technologien aneignen konnten und sich somit für neue Lernsituationen offen gezeigt haben.

Literaturverzeichnis

- [Al02] Albert, C.: Lernwerkstatt Kindergarten. 2. Auflage, Beltz Verlag, Weinheim und Basel, 2002.
- [Di04] Dieken, C. v.: Lernwerkstätten und Forscherräume in Kita und Kindergarten, 3. Auflage, Freiburg, Basel, Wien: Herder Verlag, 2004.
- [KI05] Klein, L.: Lernwerkstatt ist überall – Wie die ganze Kita Lernwerkstatt werden kann. In: Theorie und Praxis der Sozialarbeit, Heft 01, 2005, www.balance-paedagogik.de/objects/a_kita_als_lernwerkstatt.pdf, letzter Abruf 19.7.2006
- [KS06] Kochan, B.; Schröter, E.: Abschlussbericht über die wissenschaftliche Projektbegleitung zur Bildungsinitiative von Microsoft Deutschland und Partnern „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“, ComputerLernWerkstatt an der Technischen Universität Berlin, 2006.
- [PP06] Pils, M.; Pils, E.: Lernwerkstätten und neue Medien im Kindergarten. In (Heinecke, A. M.; Paul, H. (Hrsg.): Workshop-Beiträge zur sechsten fachübergreifenden Konferenz Mensch & Computer 2006. München: Oldenbourg Verlag, 2006; S. 29-35.
- [Ri08] Riedler, K.: Vorschulischer Lernerfolg mit Hilfe moderner, elektronischer Medien. Beitrag zur Interessensforschung im Bereich E-learning, Diplomarbeit (Draft), JKU Linz, 2008.