

Medien- und Sprachkompetenz durch Lernwerkstätten

Manfred Pils, Elisabeth Pils

JKU Linz, Kindergarten der Zukunft Linz
Altenberger Str. 69, Leonfeldner Str. 99d
A-4040 Linz
pils@idv.edu

Abstract: Es wird anhand zweier Beispiele aus dem Linzer Kindergarten der Zukunft demonstriert, wie durch Lernwerkstätten Sprachkompetenz sowie Medienkompetenz vermittelt werden können. Es wird über einschlägige Erfahrungen mit der Schlaumäuse-Lernumgebung sowie mit dem als externe Lernwerkstätte eingesetzten AEC Linz berichtet, wobei erforschendes und selbstbestimmtes Lernen zum Einsatz gelangte.

1 Das Konzept der Lernwerkstätten

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. Die Pädagoginnen sollen dazu auch ihre eigenen Impulse einbringen.

In Lernwerkstätten sind Sinne wichtige Lernkanäle. Kindgerechte grafische Arbeits- und Bedienungsanleitungen, übersichtliche Anordnung der benötigten (Bedien)Elemente, einfache Anleitungen und dergleichen sind Information und Anregung gleichermaßen, in der Lernwerkstatt mit den Materialien zu arbeiten. Die angebotenen Materialien sollen die Kinder durch ihre Form, Größe, Farbe, Oberfläche, Geräusche usw. emotional ansprechen. Es sind sowohl Materialien für vorgegebene, jedoch vom Kind selbst gesetzte Aufgaben wichtig, als auch solche, die zu keinem vorgedachten Ergebnis führen. Dem Kind soll die Möglichkeit gegeben werden, seine Gefühle in Zusammenhang mit dessen Arbeit in der Lernwerkstatt auszudrücken und zu kommunizieren.

Für das Gestalten der konventionellen Lernwerkstätten ohne Einsatz neuer Medien gelten bestimmte Regeln und es sind auch Empfehlungen für die Praxis verfügbar, z. B. [Al02] und [Di04], nicht so für Lernwerkstätten mit neuen Medien. Es ergibt sich eine Vielfalt an Kombinationsmöglichkeiten des Lernwerkstatt-Konzeptes mit neuen Medien. Nachfolgend werden zwei Formen von Lernwerkstätten betrachtet, die im Linzer Kindergarten der Zukunft in Dienste der Sprachkompetenz sowie der Medienkompetenz zum Einsatz gelangen.

2 Selbstentfaltendes Lernen mit den Schlaumäusen

Die Schlaumäuse-Lernumgebung stellt eine Lernwerkstätte dar, die im Kindergarten der Zukunft aus 4 PC-Stationen mit installierter Schlaumäuse-Software besteht, ergänzt um weitere Softwarepakete (insbes. Encarta, Kreativsoftware). Die Schlaumäuse-Lernumgebung beruht auf dem Prinzip des selbstentfaltenden Lernens [vgl. dazu KS06]. Neben den Forschungsergebnissen in [KS06] liegen u. a. Erfahrungsberichte aus österreichischen Kindergärten vor. Nachfolgend wird eine Auswahl aus (nicht repräsentativen) Erfahrungsberichten österreichischer Kindergartenpädagoginnen gegeben.

Die Schlaumäuse-Lernumgebung war besonders beliebt bei VorschülerInnen, aber auch bei Jüngeren (eher zuschauend). Der Aufforderungscharakter der Schlaumäuse-Lernumgebung war sehr hoch. Die Kinder waren mit sehr hoher Motivation bei der Sache. Der Umgang mit der Maus, das Umschalten per Hand zwischen Lautsprecher und Hörrohr bereiteten keine Schwierigkeiten. Das selbständige Einsteigen in das Programm nach Einführung war gut möglich.

Das gegenseitige Helfen und die dabei entstehende Kommunikation sowie der sprachliche Austausch zwischen spielenden und zuschauenden Kindern waren sehr wertvoll. Das soziale Lernen war ein Erfolgsfaktor für den Lernprozess. Die Kinder versuchten, bei schwierigen Aufgaben gemeinsam eine Lösung zu finden - sie berieten sich und versuchten, ihre Ideen umzusetzen. Sie wählten gemeinsam ein Spiel aus und begründeten auch, warum sie gerade dieses spielen wollten.

Der Wortschatz- und Begriffs-Aufbau konnte trainiert werden (spiel- und spaßorientiert). Die Sprachförderung schien sehr effektiv zu sein und für alle Kinder sehr freudvoll und lustbetont. „Sprachförderung, wie sie besser nicht sein könnte“, lautete die Aussage einer Kindergartenpädagogin. Als für Österreich problematisch wurde der auf Deutschland ausgerichtete Wortschatz gesehen. Das brachte zu Beginn einen etwas schwierigeren Zugang.

Aus einem Integrations-Kindergarten wurde berichtet, dass ein Kind zum ersten Mal zu schreiben (Sätze) begann. Dieses Kind schrieb seine Wünsche, Mitteilungen auf Zetteln, und freute sich riesig, wenn die Pädagoginnen seine Mitteilung richtig lesen konnten. Nach den Berichten bewährte sich der Einsatz der Schlaumäuse-Lernumgebung als gutes Mittel zur Integration sowie zum sozialen Lernen, sowie war ein wertvoller Beitrag zur Sprachförderung. Trainer/innen für die jüngeren Kinder waren die Schulanfänger/innen. Kinder, die in der deutschen Sprache noch nicht so sicher oder sogar Anfänger waren,

konnten mit besser deutsch sprechenden Kindern gemeinsam arbeiten – auch zusehend oder zuhörend.

Besonders interessant war es zu beobachten, welche Spiel- und Lernstrategien die einzelnen Kinder entwickelten. Einige wählten die einfachsten Spiele, um rasch zu den Käsestücken zu kommen. Sie spielten immer nur ein Spiel und begannen dann wiederum beim einfachsten Level. Andere wagten sich mehr über schwierige Spiele, auch wenn sie dafür ihre ganze Zeit verbrauchten.

Ein fast blindes Kind setzte sich mit Freude an den Computer. Es wollte so schnell wie möglich die Käsestücke bekommen, obwohl es dann das Reaktionsspiel nicht schaffte und ein anderes Kind ersuchte, das dieses Spiel für ihn ausführte.

Erfahrungsberichte gab es auch zu einzelnen Schlaumäuse-Spielen. Lieblingsspiel war das *Mäusetheater*. Viele Kinder konnten die Sprüche der Mäuse auswendig. Sie wussten, was als nächstes kam, was als nächstes zu tun war. *Robi Schlau* wurde wegen seiner Geräusche gespielt. Das *Sandkastenspiel* wurde von ganz schlauen Kindern zum Sammeln der Käsestücke verwendet. Die Kinder versuchten die *Wippe* so lange, bis sie die richtigen Silben fanden.

Die angebotenen Spiele konnten sehr gut nach Leistungsniveau differenziert werden. Sprachschwächere Kinder verblieben z. B. längere Zeit beim *Mäusetheater*, um hier sicherer zu werden. Kinder mit höherem Sprachniveau bewegten sich z. B. auch schon sehr sicher beim Spiel *Zauberbude*. Sie kannten viele Begriffe bereits auswendig. Sprachverständnis, besonders bei Kindern mit nicht-deutscher Muttersprache, wurde stark verbessert. Gute Erfolge wurden auch mit dem Hörwürfel erzielt (konzentriertes Hinhören). In einer Gruppe konnten sieben Kinder am Ende des Kindergartenjahres bereits lesen (mit Hilfe des *Sandkasten-* und des *Ballwerfenspieles*). Bei der *Schatzsuche* wurden bereits tolle Strategien entwickelt. Einige Kinder schafften es bis zum letzten Level. Die Kinder zeigten lange Konzentrationsphasen, überschritten jedoch manchmal die vereinbarte Zeit.

Die Kinder brauchten beim Spielen selbst keine Hilfe durch die Pädagogin. Sie hatten bereits durch das oftmalige Zusehen gelernt und konnten dadurch bereits selbstständig mit dem Computer umgehen. Die Kinder wussten häufig schon, welches Spiel sie beim nächsten Arbeiten mit dem Computer ausprobieren wollten.

Wie selbstentfaltendes Lernen konkret aussieht, zeigt folgendes kleine Fallbeispiel. Tobias und Edin spielten *Robi Schlau*. Sie sollten das Wort „OMA“ schreiben. Tobias kannte die Laute O und A sehr gut aus seinem Namen. Das M kam in seinem Namen nicht vor. Daher überlegte Tobias, wie er herausfinden könne, in welchem Wort man ein M hört. Er fragte Edin, ob er in seinem Vornamen ein M hat, und ob er weiß wie man dieses schreibt bzw. wie es aussieht. Edin schüttelte den Kopf. Tobias wiederholte seine Frage. Nach kurzer Überlegung zog Edin ein Heft aus der Schublade. Er wusste, dass auf diesem Heft sein Nachname stand. Die beiden sahen sich jeden Buchstaben genau an. Auch in Edins Nachnamen fand sich kein M. Erst jetzt baten sie eine Kindergartenpädagogin um Hilfe.

3 Selbstbestimmtes Lernen im AEC als externe Lernwerkstatt

Als externe Lernwerkstatt fungiert derzeit 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.

Schon lange wurde erkannt und z. B. im handlungsorientierten Ansatz umgesetzt, dass Lernen leichter fällt, wenn es mit Interesse geschieht, was auch für das Aneignen von Sprach- und Medienkompetenz zutrifft. Mit Hilfe neuer Medien bestehen vielfältige Möglichkeiten, multimediale Inhalte zu präsentieren. Inwieweit jedoch bei den Kindern durch eine Lernplattform das erforderliche Interesse tatsächlich geweckt, sowie konkrete Handlungen und das erforschende Lernen ermöglicht werden kann, hängt von der kindgerechten Gestaltung der betreffenden Installation ab. Zu den offensichtlich erfolgreichen Varianten sind die Installationen des AEC zu zählen. Ziel eines Forschungsprojektes der JKU 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]. Da im AEC Linz eine Vielzahl unterschiedlich gestalteter elektronischer Medien zur Verfügung steht, bot es für die Fragestellung den idealen Untersuchungsraum.

Zwischen Dezember 2006 und März 2007 wurden im Rahmen des Forschungsprojektes BLIK [vgl. PP07] 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 Kategorie "Edutainment" hält außerdem fest, ob in die Installation ein Spiel, Comicfiguren oder eine eigene kleine virtuelle Welt integriert wurde. [vgl. Ri08, 51ff.] Der Eigenschaftskatalog wurde schließlich den einzelnen Installationen zugeordnet. [vgl. Ri08, 65]

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 insgesamt 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. Von Interesse waren auch die virtuellen Welten. Generell kann gesagt werden, dass das Interesse der Kinder umso höher war, 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.]

Die vorliegenden Ergebnisse gelten für die an der Untersuchung teilgenommenen Kinder; sie sind nicht repräsentativ für alle Vorschulkinder. Dennoch sind sie als wichtige Hinweise für weitere Forschungsbemühungen anzusehen. 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. (2004): Lernwerkstätten und Forscherräume in Kita und Kindergarten. 3. Auflage, Herder Verlag Freiburg/ Basel/ Wien, 2004
- [Kl05] Klein, L.: Lernwerkstatt ist überall – Wie die ganze Kita Lernwerkstatt werden kann, in: Theorie und Praxis der Sozialarbeit, Heft 01, www.balance-paedagogik.de/objects/a_kita_als_lernwerkstatt.pdf, letzter Abruf 19.7.2006, 2005
- [KS06] Kochan, B.; Schröter, E.: Abschlussbericht über die wissenschaftliche Projektbegleitung zur Bildungsinitiative von Microsoft Deutschland und Partnern „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“. ComputerLernWerkstatt an der TU 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 - Mensch und Computer im StrukturWandel. Oldenbourg Verlag, München, 2006; S. 29-35
- [PP07] Pils, E.; Pils, M.: eLearning-Visionen im Kindergarten. In (Paul-Stueve, Th., Hrsg.): Mensch und Computer 2007. Workshop-Band, Verlag der Bauhaus Universität Weimar, 2007; S. 87-90
- [Ri08] Riedler, K.: Vorschulischer Lernerfolg mit Hilfe moderner, elektronischer Medien. Beitrag zur Interessensforschung im Bereich E-learning, Diplomarbeit (Draft), JKU Linz, 2008