

Weiterbildung von KindergartenpädagogInnen im Schlaumäuse-Kompetenzzentrum

Elisabeth Katzlinger

Institut für Datenverarbeitung der Johannes Kepler Universität Linz, Österreich

Zusammenfassung

„Schlaumäuse – Kinder entdecken die Sprache“ ist ein Lernprogramm, das die Sprachentwicklung von Kindern zwischen vier und acht Jahren fördert. Im Rahmen des Schlaumäuse-Kompetenzzentrums in Österreich wird die Einführung des Lernprogramms in Kindergärten mit der Weiterbildung der KindergartenpädagogInnen initiiert und begleitet. Um den Einführungsprozess und die Rahmenbedingungen für die Kinder optimal zu gestalten, brauchen die PädagogInnen Unterstützung. Es hat sich gezeigt, dass die Kinder viel unbeschwerter an den Computer und die Software herangehen als die Kindergartenpädagoginnen, von denen in ihrer Ausbildung und in ihrem Berufsalltag eher wenig informationstechnische Affinität gefordert und gefördert wird.

1 Einleitung

Verfolgt man die öffentliche Diskussion, so hat sich das Bild des Kindergartens gewandelt: Von der Kinderbetreuung hin zur Bildungseinrichtung. Der Kindergarten ist ein Lernfeld, in dem die Kinder sehr aufnahmebereit und unbeschwert an den „Lernstoff“ herangehen. Er ist weitgehend frei von Zwängen zum Lernen und der Leistungsorientierung. Im Vorschulalter werden die Grundsteine für das Lernen und die weitere Entwicklung der Kinder gelegt.

Wenn vom lebensbegleitendem Lernen gesprochen wird, so ist der Kindergarten einer der Eintrittspunkt, von wo aus gestartet wird. Es werden hier in einer spielerischen Atmosphäre grundlegende Kompetenzen erworben, auf die im späteren Leben aufgebaut wird. Kompetenzen im Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnik und mit Medien können sie sich im Kindergarten auf spielerische Art und Weise aneignen.

Der Zugang der Kinder zur Informations- und Kommunikationstechnik (IKT) erfolgt intuitiv. Durch das Beobachten von anderen Kindern bzw. Erwachsenen lernen die Kinder den Umgang mit der Schnittstellentechnik und die Arbeit mit den einzelnen Programmen. Durch Versuch und Irrtum entdecken sie die einzelnen Bereiche der Lernspiele. Die Kindergarten-

pädagogInnen gehen zum Teil um vieles reservierter an die IKT heran als die Kinder. Die eigenen Ressentiments werden oft auf die Kinder übertragen, der Einsatz von Lernspielen restriktiv behandelt, um der Computersucht vorzubeugen (Bermann & Hüter 2006). Dabei liegt es an den PädagogInnen, geeignete Rahmenbedingungen zu schaffen, um für die Kinder eine lernförderliche Umgebung herzustellen.

Das Schlaumäuse-Kompetenzzentrum Österreich nimmt diese Überlegungen bei dem Projekt „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“ auf. Die Weiterbildung umfasst nicht nur das Kennenlernen der Software, sondern auch die Beschäftigung mit dem Thema Lernen mit neuen Medien. Eines der Ziele der Weiterbildungsmaßnahme ist die Befähigung der KindergartenpädagogInnen ihrer geänderten Rolle nachzukommen und die geeigneten Rahmenbedingungen im Kindergarten zu schaffen.

2 Schlaumäuse – Kinder entdecken die Sprache

Das Lernprogramm Schlaumäuse (Kochan & Schröter 2006) zielt auf die nachhaltige Verbesserung der Sprachbildung. Es führt hin zum (Schrift-)Spracherwerb der deutschen Sprache im Alter von vier bis acht Jahren. Es soll ein lernförderliches Klima geschaffen werden, in dem das natürliche Interesse der Kinder an Schrift, Lesen und Schreiben aufgegriffen wird. Mit der Entfaltung der Sprachkompetenz werden die sozialen und kommunikativen Fähigkeiten und auch die Lernfähigkeit der Kinder gefördert. Das Beschäftigen mit dem Lernprogramm fördert bei den Kindern auch die Kompetenz im Umgang mit Computern und mit neuen Medien. Die Handhabung von Maus und Tastatur wird ebenso trainiert wie der Gebrauch der Spielwerkzeuge wie Lautsprecher, Stethoskop oder Fragezeichen für die Hilfe.

2.1 Pädagogische Grundsätze

Dem Schlaumäuse-Projekt liegt das Konzept des entfaltenden Lernens zugrunde. Die Kinder lösen eigenständig Aufgabenstellungen, die sie von den Spielfiguren gestellt bekommen. Die Spielfiguren begleiten sie durch das ganze Lernspiel. Sie verhalten sich kooperativ und führen die Kinder mit Anweisungen und Aufforderungen hin zu den richtigen Lösungen. Die Rückmeldungen, die sie den Spielern geben, sind positiv formuliert und geben Hinweise auf den Lösungsweg.

Die Kinder haben die Entscheidungsfreiheit bezüglich Lerntempo und Lernweg, sie dürfen die Aufgaben frei wählen. Die Kinder befinden sich in einer „Ich will“- anstelle einer „Ich soll“-Situation. So kommt es weder zur Über- noch zu einer Unterforderung der Kinder. Die Kinder wählen sich jene Spiele aus, die für sie anregend sind, an Spielen, die subjektiv zu leicht oder zu schwierig sind, verlieren sie meist rasch das Interesse. Unterschiedliche Ausgangskennnisse und auch die Heterogenität innerhalb einer Gruppe können berücksichtigt werden.

Der Antrieb des Kindes zum Erwerb der Sprache ist der Wille, die Sprache für eigene Ziele einsetzen zu können. Es sucht nach Regelmäßigkeiten, die durch Experimentieren mit der

Sprache überprüft werden. Fehler werden daher als Lernchance gesehen, um den Regeln der Sprache auf die Spur zu kommen.

2.2 Lernfelder der Schlaumäuse

Die einzelnen Lernspiele decken unterschiedliche Lernfelder und Lerninhalte ab. Für den mündlichen Sprachgebrauch kann die Alltagssprache, aber auch der Fachwortschatz zu bestimmten Themenbereichen, wie beispielsweise Körperteile, trainiert werden. Das Lautbewusstsein wird über Silben und Reime bzw. Wortbausteine und Phoneme gefördert. Das Lesen wird auf Wort- und auf Satzebene geübt. In der Schreibwerkstatt ist freies Schreiben möglich, die Texte kann sich das Kind vorlesen lassen. In einem Lernspiel wird die orthographisch richtige Schreibung von Wörtern geübt.

2.3 Medium Computer

Das Medium Computer hat besondere Potenziale für den Spracherwerb, die im Lernprogramm genutzt werden:

- Die Flüchtigkeit der gesprochenen Sprache kann durch beliebige Wiederholung des Gesprochenen überwunden werden.
- Die stumme Schrift wird multimedial zum Sprechen gebracht. Einzelne Buchstaben können lautiert werden, Silben, Wörter und Sätzen werden (beliebig oft) vorgelesen.
- Da sich jedes Kind zum Spiel anmeldet, können die Kinder auf unterschiedlichen Niveaus arbeiten, eine Differenzierung und Individualisierung ist somit möglich.
- Tippen ist leichter als selber Buchstaben formen, die Druckschrift erleichtert erste Leseversuche der eigenen Texte bzw. der von anderen Kindern.
- Einfügen, Löschen ermöglicht ein Verändern des Textes und regt so zum Experimentieren mit Sprache bzw. Texten an.

3 Inhalte des Weiterbildungsprogramms

Aufbauend auf den Erfahrungen des Projektes „Blended Learning im Kindergarten“ (Pils & Pils 2005) wurde für das Schlaumäuse-Projekt ein Curriculum für die Qualifizierung der Kindergartenpädagoginnen entwickelt und im Schlaumäuse-Kompetenzzentrum umgesetzt. Das Schlaumäuse-Kompetenzzentrum Österreich ist am Institut für Datenverarbeitung der Universität Linz angesiedelt, unterstützt wird es von der Microsoft-Bildungsinitiative und den Kindergarten der Zukunft in Linz. Geprägt ist das Kompetenzzentrum durch die Zusammenarbeit der Wissenschaft (Universität) und der Praxis im Kindergarten. Dieses Prinzip wird bei allen Qualifizierungsmaßnahmen in Form des Double-Teachings realisiert. Von den TeilnehmerInnen der Seminare wird diese Kombination sehr positiv bewertet.

Der Schwerpunkt der Qualifizierung liegt nicht darin, die Software zur Verfügung zu stellen und eine reine Softwareschulung zu machen, sondern dass das Sprachförderungsprogramm in das pädagogische Konzept des Kindergartens einbezogen wird. Es wird Unterstützung für

die Schaffung der entsprechenden Rahmenbedingungen gegeben, wie beispielsweise Einbeziehung der Eltern, Aufstellen der Geräte usw.

In der Ausbildung und in ihrem Berufsalltag sind KindergartenpädagogInnen mit Informationstechnik wenig konfrontiert. Sie stehen der Technik zum Teil distanziert gegenüber. Im Curriculum wird diesem Umstand dadurch Rechnung getragen, dass das Medium Computer thematisiert wird und die Medienkompetenz der KindergartenpädagogInnen gestärkt wird. Im Seminar haben die TeilnehmerInnen die Gelegenheit, sich außerhalb des Kindergartenalltags intensiv mit dem Lernprogramm zu beschäftigen und zu reflektieren, welche Lernfelder im Spracherwerb durch das Programm wie gefördert werden können.

4 Ausblick

In den Diskussionen, den Kindergarten verstärkt als Bildungseinrichtung zu sehen, wird die Förderung der Sprachkompetenz im Vorschulalter meist als erstes genannt. Es wurde deren Wichtigkeit auch in der öffentlichen Diskussion erkannt. Mit der Schlaumäuse-Software kann dem in einer kindgerechten Form nachgekommen werden.

Der Einstieg in lebensbegleitendes e-learning kann in diesem Projekt realisiert werden. Die Kinder experimentieren nicht nur mit der Sprache, sondern sie erwerben auch Kompetenzen im Umgang mit Informationstechnik und neuen Medien. Educational Technology kann nicht von Technology Education getrennt werden.

Im Rahmen des Projektes hat sich gezeigt, dass der Fokus allein auf die Software nicht ausreicht. Im Mittelpunkt steht die Sprachförderung der Kinder. Die kompetente Begleitung der Kinder durch die KindergartenpädagogInnen und die Schaffung der entsprechenden Rahmenbedingungen sind für den Einführungsprozess von wesentlicher Bedeutung. Die Vernetzung der KindergartenpädagogInnen und die wissenschaftliche Betreuung sind die nächsten Herausforderungen im Rahmen des Projektes.

Literaturverzeichnis

- Bergmann, W.; Hüther, G. (2006): Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Düsseldorf: Walter Verlag.
- Kochan, B.; Schröter, E. (2006): Abschlussbericht über die Studie zur Microsoft Bildungsinitiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“; www.schlaumaese.de.
- Pils, E.; Pils, M. (2005): Blended Learning im Kindergarten, Workshop-Proceedings der 5. fachübergreifenden Konferenz Mensch und Computer 2005, in Auinger, A., Vol. 197, Oesterreichische Computer Gesellschaft, S. 119-126.