

Am Computer lernen

2005

Drei Fliegen mit einem Schlag: Lernen, Computerkenntnisse erwerben und dabei auch noch Spaß haben! Lern- und Spielprogramme machen es möglich. Edutainment-Software z.B. von Janosch, Oskar der Ballonfahrer, Sesamstraße und Co. bieten schon für die Kleinsten leicht bedienbare CD-ROMs. Software wie die von Löwenzahn und der Maus sind für ältere Kinder interessant.

Mit CD-ROMs können auch kompliziertere Zusammenhänge vermittelt werden, z.B. aus Natur, Biologie und Technik. Im Kita-Alltag funktioniert das am besten, wenn Sie Geschichten mit einfacher Handlung erzählen; oder wenn das Wissen in kurzen Sequenzen und kleinen Portionen vermittelt wird, mit vielen spielerischen Elementen und positiver Bestätigung. Kinder mögen es, wenn die Inhalte an die Lebenswelt der Kinder anknüpfen (Kindergarten, Spielplatz, Wohnung, ...) oder Phantastisches enthalten (Zauberer, Vampire, Hexen, ...).

Tipps zum Umgang mit und zur Bewertung von CD-ROMs



- Beachten Sie die Alterskennzeichnung
- Spielen Sie die CD-ROMs zunächst selber und achten Sie dabei auf Folgendes:
 - Navigation und Anwendung: Ist die CD-ROM gut zu bedienen?
 - Entspricht die geforderte Leistung dem Kind? Oder wird es unter Leistungsdruck gesetzt?
 - Entsprechen die dargestellten Werte denen des Kindes? Oder wird es verunsichert?
- Legen Sie Nutzungszeiten fest – ein Wecker leistet hier gute Dienste!
- Spielen Sie zunächst gemeinsam mit den Kindern.
- Spannung und Action gehören dazu! Beobachten Sie jedoch die Kinder, damit es nicht zuviel wird.
- Sichern Sie andere Programme und Dateien vor Zugriffen.
- Computererfahrenere Kinder können Kinder mit weniger PC-Kenntnissen anleiten.

Der medienpraktische Tipp



Kinderjury

Die Kinder überlegen gemeinsam, was ihnen an den Computerspielen gefallen hat und was nicht. Hortkinder notieren die Ergebnisse schriftlich, Kindergartenkinder stellen sie mit Symbolen dar. Damit es übersichtlicher wird, sollte ein Bild des zu bewertenden Computerspiels (Kopie der CD-ROM oder der CD-ROM-Hülle) auf den Bewertungsbogen geklebt werden. Die verschiedenen Spiele werden dann mit Smileys, Punkten oder Sternchen bewertet. Die Ergebnisse können auf einer Wandzeitung oder in einer der nächsten Kita-Publikationen veröffentlicht werden.

Das lebendige Computerspiel

Warum nicht einmal die Figuren aus Computerspielen lebendig werden lassen und in Rollenspielen Szenen aus den Spielen aufgreifen und nachspielen? Dazu Requisiten basteln; natürlich sollten auch Verkleidungskoffer und Schminkkiste nicht fehlen.

Weitere Informationen zum Thema finden Sie unter:

www.kita-nrw.de

Di	1				
Mi	2				
Do	3				
Fr	4				
Sa	5				
So	6				
Mo	7				
Di	8				
Mi	9				
Do	10				
Fr	11				
Sa	12				
So	13				
Mo	14				
Di	15				
Mi	16				
Do	17				
Fr	18				
Sa	19				
So	20				
Mo	21				
Di	22				
Mi	23				
Do	24				
Fr	25	Karfreitag			
Sa	26				
So	27	Ostersonntag Beginn Sommerzeit			
Mo	28	Ostermontag			
Di	29				
Mi	30				
Do	31				



NRW

lfm: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LFM)

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

GMK