Landeshauptstadt
München
**Schul- und
Kultusreferat**

Multimedia - Landschaften für Kinder

Spielplatz Computer

**als Herausforderung
für Kindertageseinrichtungen**

SIN - Studio im Netz e.V.

Multimedia - Landschaften für Kinder

Spielplatz Computer

als Herausforderung
für Kindertageseinrichtungen

Edith Ilg
Schul- und Kultusreferat
Fachabteilung 5

Hans-Jürgen Palme
SIN – Studio im Netz e.V.

Oktober 2001

Impressum

Herausgeber	**Landeshauptstadt München** **Schul- und Kultusreferat**
Stadtschulrätin	**Elisabeth Weiß-Söllner**
Fachabteilung 5 (Sch – F 5)	Kindergärten, Horte und Tagesheime
Neuhauser Straße 39 80331 München	Tel. 089 / 2 33-2 66 05 oder 2 33-2 17 11 Fax 089 / 2 33-2 45 06
Autorenteam	Erzieherteam der Kindertagesstätte Kemptener Straße 6 Ortwin Haertel, Hort Nanga-Parbat-Straße 105 Edith Ilg, Schul- und Kultusreferat – F 5 Monika Kasek, Kindertagesstätte Denninger Straße 1 Pavillon Ulrich Kopf, Hort Türkenstraße 68/II Irmingard Lachmann-von Bally, Kindertagesstätte Großhaderner Straße 52 a Gisela Mühlstein, Kindertagesstätte Lüdersstraße 7 Hans-Jürgen Palme, SIN – Studio im Netz e.V. Brigitte Plenkers, Kindertagesstätte Lüdersstraße 7 Sabine Ritz, Hort Hermann-Gmeiner-Weg 34 Ursula Roud, Hort Droste-Hülshoff-Straße 3 Doris Sachmann, Kindertagesstätte Schussenrieder Straße 5 a Inge Sandler, Kindertagesstätte Mariahilfplatz 17 b (LRA) Claudia Schinseck, Hort Berg-am-Laim-Straße 126 Reinhild Schöpe-Carstiuc, Kindertagesstätte Denninger Straße 1 Pavillon Siglinde Seemann, Kindertagesstätte Schussenrieder Straße 5 a
Redaktion	Edith Ilg, Schul- und Kultusreferat – F 5 Hans-Jürgen Palme, SIN – Studio im Netz e.V. Wir bedanken uns bei den Mitwirkenden des SIN – Studio im Netz e.V.: Natasa Basic, Vera Drexl, Michael Saumweber und Marike Schlattmann. Wir bedanken uns bei der Verwaltung der Fachabteilung 5 des Schul- und Kultusreferates, insbesondere bei Rainer Römpp, Andrea Reith und Helga Apolloner.
Gestaltung	Norbert Höchtlen
Kinderzeichnungen und Fotos	Verschiedene städtische Kindertageseinrichtungen, die an dem MuLa-Projekt teilgenommen haben. Wir bedanken uns für diese großartigen Kunstwerke!
Satz	Officin 56
Druck	Druckerei Diet, Buchenberg München, Oktober 2001

Inhaltsverzeichnis

	Grußwort	Seite	5
	Vorwort	Seite	7
	Einführung Schulreferat & SIN – die Kooperationspartner	Seite	7
	Die Kindertageseinrichtungen der Landeshauptstadt München	Seite	8
	SIN – Studio im Netz e.V.	Seite	9
1.	**Multimediale Welten – eine neue Herausforderung für die Kindertageseinrichtungen**	Seite	11
	Pädagogische Fundierung	Seite	11
	Trendanalyse	Seite	14
2.	**Multimedia-Landschaften für Kinder – Das Projekt**	Seite	15
	Projektbeschreibung	Seite	15
	Wichtige Ergebnisse und Fazit	Seite	16
3.	**Projektbeschreibungen aus der Praxis**	Seite	18
	3.1 Multimedia-Landschaften 1 – Der Computer-Ausflug	Seite	18
	Einleitung	Seite	18
	Praxisbericht Kindertagesstätte Großhaderner Str. 52 a	Seite	19
	Kinder erinnern sich	Seite	21
	Lustige Begebenheiten	Seite	22
	Geschlechtsspezifisches Verhalten	Seite	25
	3.2 Multimedia-Landschaften 2 – Die Computer-Karawane	Seite	26
	Einleitung	Seite	26
	Praxisbericht Kindertagesstätte Schussenrieder Str. 5 a	Seite	27
	Praxisbericht Kindertagesstätte Kemptener Str. 6	Seite	34
	Praxisbericht Kindertagesstätte Mariahilfplatz 17 b	Seite	36
	3.3 Multimedia-Landschaften 3 – Die Computer-Oase	Seite	38
	Einleitung	Seite	38
	Praxisbericht Kindertagesstätte Lüdersstraße 7	Seite	39
	Praxisbericht Kindertagesstätte Denninger Str.1	Seite	40
	Praxisbericht Hort Berg-am-Laim-Str. 126	Seite	42
	MuLa – ein Beitrag zur Integration	Seite	43

4	**3.4 Multimedia-Landschaften 4 – Die Geheimnisse des Internet**	Seite	45
	Einleitung	Seite	45
	Praxisbericht Hort Hermann-Gmeiner-Weg 34	Seite	46
	Praxisbericht Hort Türkenstraße 68/II	Seite	48
	Praxisbericht Hort Nanga-Parbat-Str. 105	Seite	50
	Praxisbericht Hort Droste-Hülshoff-Str. 3	Seite	53
	3.5 Aktionstage – Kindertagesstätte Schussenrieder Straße 5a	Seite	56
	Praxisberichte	Seite	56
4.	**Resümee**	Seite	60
	Abenteuer MuLa 1997–2001 Übersicht und Statistik	Seite	60
	MuLa steckt an	Seite	64
5.	**Rückblick und Ausblick**	Seite	66
6.	**Anhang**	Seite	68
	MuLa-Einrichtungen auf einen Blick	Seite	68
	Entwicklung des MuLa-Projekts 1997–2001	Seite	69
	Elternfragebogen	Seite	70
	Veröffentlichungen und Pressespiegel zu MuLa	Seite	71
	Kinder-Software, Pädi-Gewinner 1998–2000	Seite	78
	Literaturverzeichnis	Seite	79

Grußwort

Im Herbst 1996 wurde die Idee an mich herangetragen, ein Computerprojekt im Bereich unserer Kindertageseinrichtungen durchzuführen. Im Januar 1997 startete dann das Projekt „Multimedia-Landschaften für Kinder", das ich von Anfang an aus voller Überzeugung unterstützt habe. Computer gehören zum Lebensraum unserer Kinder, ob wir dies wollen oder nicht. Ignoranz und Ablehnung von Seiten pädagogisch Verantwortlicher gegenüber dem Thema „Kinder und neue Medien" ist ganz sicher nicht der richtige Weg. Kinder wollen in all ihren Umwelterkundungen begleitet sein, sie wünschen sich die Anteilnahme der Erwachsenen und gemeinsame Erlebnisse und Erfahrungen mit ihnen, sie brauchen Anregungen und pädagogisch verantwortete Begleitung. Bei allen Diskussionen um das Für und Wider der neuen Medien in Bezug auf die Erziehung unserer Kinder ist unbestritten: Wir haben den Auftrag, unseren Kindern ein Stück fröhliche, glückliche Gegenwart zu schenken, sie aber auch auf die Welt von Morgen vorzubereiten. Insofern ist dieses Computer-Projekt pädagogisch sinnvoll und wichtig. Wir ermöglichen damit den Kindern und ihren Erziehungsverantwortlichen Erfahrungen, die sie zu einem verantwortungsvollen, kritischen Umgang mit einem Medium befähigen, mit dem sie ohnehin schon im Alltag Kontakt haben. Nicht zuletzt leistet das Projekt „Multimedia-Landschaften für Kinder" in der außerschulischen Betreuung einen wichtigen Beitrag zur Chancengleichheit.

Während im Kindergarten der spielerische und kreative Umgang mit dem Computer gänzlich im Vordergrund steht, bedeutet im Hort und Tagesheim das Vorhandensein einer Computerstation mit zusätzlichem Internetanschluss die Teilhabe aller Kinder an den neuen Informationsquellen des Internets. Einer Benachteiligung von Kindern, die zu Hause keinen Zugang zu diesem neuen Medium haben, wird dadurch entgegengewirkt.

Nach nunmehr fast fünf Jahren Projektzeit liegt uns ein Praxisbericht vor, der die gemeinsamen Erfahrungen der Kinder, Eltern und Erziehungskräfte aufzeigt und wertvolle Hinweise und Anregungen für alle am Thema interessierten Eltern und pädagogisch Verantwortlichen enthält. Kinder, Eltern und Erziehungskräfte haben sich auf den Weg gemacht, gemeinsam Erfahrungen zu sammeln mit dem Medium Computer, damit Freude zu erleben, zu spielen und zu lernen.

Ich danke allen Kolleginnen und Kollegen, die sich der neuen Thematik geöffnet haben und die Begeisterung der Kinder für Computer pädagogisch verantwortlich in das vielfältige Erlebnisfeld Kindertageseinrichtung mit einbeziehen. Mein Dank gilt auch allen Eltern, die sich mit großem Engagement und Interesse an dem Projekt beteiligen und die Kinder sowie die Pädagoginnen und Pädagogen tatkräftig unterstützen; ebenso bedanke ich mich bei den Medienpädagogen des Studio im Netz (SIN), die das Projekt mit ihrer ausgezeichneten Fachlichkeit umfassend und kompetent begleiten.

E. Weiß-Söllner

Elisabeth Weiß-Söllner
Stadtschulrätin

Vorwort

Für unsere Kinder sind Computer heutzutage bereits ein fester Bestandteil ihrer Umwelt. Immer mehr private Haushalte besitzen Computer und Kinder kommen immer früher und häufiger mit diesem Medium in Kontakt. Die Selbstverständlichkeit und Offenheit, mit der Kinder mit Computern umgehen, verblüfft uns Erwachsene oftmals. Die meisten Erziehungsverantwortlichen mussten den Umgang mit Computern erst im Erwachsenenalter erlernen, manchmal mehr mühe- als lustvoll. Eigene Kindheitserfahrungen mit multimedialen Welten fehlen uns ganz. Unsicherheit und Skepsis sind die Folge. In den vergangenen Jahren hat die Medienpädagogik einen Paradigmenwechsel erfahren. Eine noch vor wenigen Jahren sehr kritische Bewertung der neuen Medien hat sich zu einer Haltung entwickelt, die eine frühzeitige Förderung der Medienkompetenz in den Vordergrund rückt. Da wir die neuen Medien nicht mehr abschaffen können und somit unsere Kinder nicht davor „bewahren" können, müssen wir aktiv einen vernünftigen Umgang mit Medien fördern. So ist es nicht nur logisch, sondern auch notwendig, dass wir die multimedialen Welten in das vielfältige Erfahrungsfeld der Kindertageseinrichtungen mit einbeziehen. Die Förderung der Kreativität, Fantasie, der Bewegungsfreude und der sinnlichen Erfahrung und Erkundung der Umwelt stehen dabei selbstverständlich im Vordergrund. Spiel- und Lernerfahrungen mit dem Computer bedeuten im Alltag der Kindertageseinrichtungen lediglich eine zeitgemäße Angebotsvariante inmitten einer Fülle von Spiel-, Lern- und Erfahrungsmöglichkeiten. Auch das Projekt „Multimedia-Landschaften für Kinder" verstehen wir in diesem Sinn.

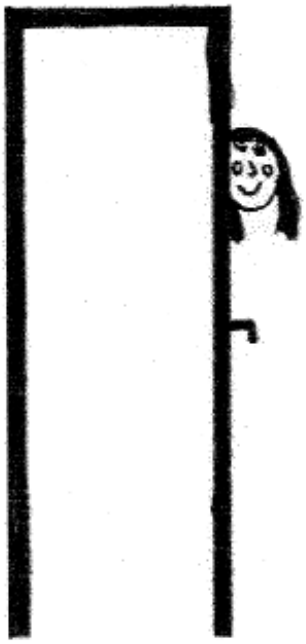
Mit der vorliegenden Dokumentation wird nun ein Überblick über das Gesamtprojekt angeboten. Mit Praxisberichten werden die gemeinsamen Erlebnisse und Erfahrungen von Kindern, Eltern und Erziehungskräften mit den multimedialen Welten dargestellt.

Selbstverständlich stellen die Ausführungen keine allgemeingültigen Ergebnisse dar. Schließlich bedeutet für viele die Teilnahme am MuLa- Projekt, sich auf einen bis dahin unbekannten, neuen Weg zu begeben. Alle sind Lernende auf diesem Weg, aber am Meisten lernen die Erwachsenen von den Kindern. Wieviel Freude, Spaß und Kreativität dabei entfaltet wird, zeigen die Bilddokumente.

Mein besonderer Dank gilt allen Eltern und pädagogischen Fachkräften der am Projekt beteiligten Einrichtungen, den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des SIN, Studio im Netz, sowie den für das Projekt verantwortlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Fachabteilung 5 des Schulreferates. Allen an dieser Dokumentation fachlich Interessierten wünsche ich viel Freude und Anregung beim Lesen.

Dr. Hartl-Grötsch

Dr. Eleonore Hartl-Grötsch
Leiterin der städtischen Kindertageseinrichtungen



Einführung Schulreferat & SIN – die Kooperationspartner

Die Idee, ein Computerprojekt in den Kindertageseinrichtungen der Landeshauptstadt München durchzuführen, entstand nach einem Besuch der Veranstaltung „Inter@ktiv 96, Multimediale Wunderwelten".

Während der Herbstferien wurde diese Aktion im Rahmen des Ferienprogramms für Kinder und Jugendliche im Haus der Jugendarbeit unter der Leitung des Studio im Netz (SIN), durchgeführt. Als interessierte Besucher waren wir von diesem Medienangebot für Kinder sehr beeindruckt, vor allem darüber, wie viel Kreativität und Fantasie hier zur Entfaltung kam. So entstand der erste Kontakt zwischen der Fachabteilung für Kindertageseinrichtungen im Schulreferat und den Medienpädagogen des SIN. Und damit fügten sich zwei Voraussetzungen glücklich zusammen: Wir sahen die Verantwortung, das Thema „Kinder und Computer" in unseren Kindertageseinrichtungen aufzugreifen und wir hatten mit SIN einen Partner gefunden, der uns bei der Umsetzung eines entsprechenden Projektes mit großer Erfahrung und fachlichem Know-how im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit unterstützen konnte.

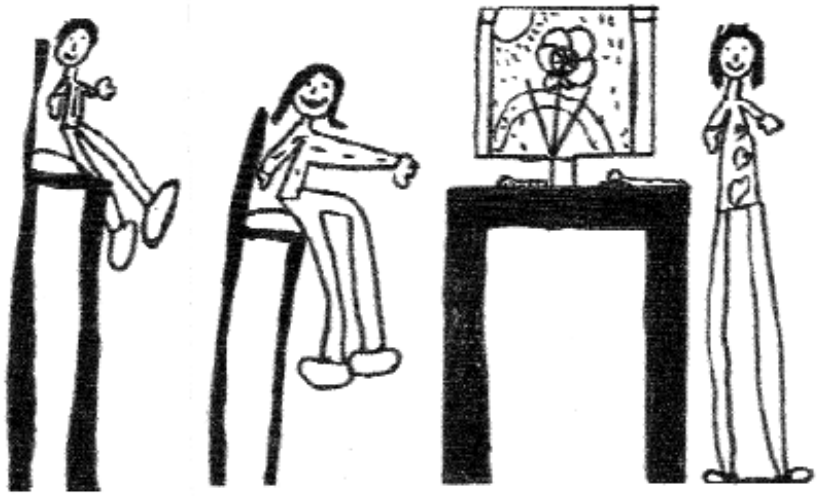
So verstrich nur kurze Zeit bis zu einem ersten Planungsgespräch zwischen der Fachabteilung und SIN. Als ich gefragt wurde, ob ich die Projektleitung gemeinsam mit SIN übernehmen wolle, stimmte ich gern zu. Es wurde ein Konzept entwickelt, das nicht nur den Kindern, sondern auch deren Eltern und Erziehungskräften ein Erfahrungsfeld für das neue Medium Computer bieten sollte.

So waren die Grundgedanken dieses Konzeptes von Anfang an folgende:

- Die heute geforderte Medienkompetenz können wir Kindern und Jugendlichen nicht vermitteln, indem wir Kindertageseinrichtungen als Schonräume bewahren wollen und die neuen Medien und Techniken ignorieren.
- Die Faszination, die für Kinder von Computern ausgeht, können wir nicht beseitigen, aber wir können sie aufgreifen und in pädagogisch sinnvolle Bahnen leiten.
- Kinder brauchen Begleitung und Orientierung durch ihre Erziehungsverantwortlichen, also müssen sich auch die zuständigen Erwachsenen entsprechende Kompetenzen aneignen und gemeinsam mit den Kindern Erfahrungen sammeln.
- Mädchen und Buben in Kindertageseinrichtungen den Zugang zu den neuen Medien zu verschaffen, bedeutet ein Stück Beitrag zu mehr Chancengleichheit. Es gibt in unseren Einrichtungen viele Kinder, die zu Hause diese Möglichkeiten nicht haben.
- Erziehungskräfte sollen auch Eltern gegenüber kompetente Ansprechpartner zum Thema Kinder und Computer sein.
- Pädagogisch Verantwortliche sollen sich „einmischen" und somit indirekt den Multimedia-Markt für Kinder und Jugendliche positiv beeinflussen.

Die Konzeption stand Ende 1996 fest und im Januar 1997 sollte das Projekt gestartet werden. Neben der Begeisterung, die wir für dieses Projekt entwickelt hatten, machten sich jetzt auch einige Bedenken breit. Wie werden die Eltern reagieren? Haben wir große Widerstände aus dem Kreis der Erziehungskräfte zu erwarten? Gibt es negative Reaktionen in der Öffentlichkeit? Doch Begeisterung und Überzeugung überflügelten unsere Bedenken immer wieder sehr schnell. Wir setzten darauf, dass durch die intensive Einbeziehung aller Beteiligten das Projekt nicht nur gelingen, sondern auch eine Menge Freude und spannende Erfahrungen bringen wird.

Diese Einschätzung bestätigte sich. Wir starteten das Projekt und keine unserer Befürchtungen trat ein. Die beteiligten Einrichtungen zeigten so viel Freude, Neugierde und Engagement, so dass schon nach kurzer Zeit die Weiterführung und Ausweitung des Projektes gesichert wurden. Nun liegen fast fünf Jahre Projektzeit hinter uns und wir haben noch ganz viel vor!



Edith Ilg
Schul- und Kultusreferat
Fachabteilung 5

Hans-Jürgen Palme
SIN – Studio im Netz e.V.

Schul- und Kultusreferat

Unsere Einrichtungen

Die Landeshauptstadt München ist der größte Träger von Kindertageseinrichtungen in Bayern. Alle Kindergärten, Horte und Tagesheime, die sich in städtischer Trägerschaft befinden, sind dem Schul- und Kultusreferat zugeordnet und werden von der Fachabteilung 5, Kindertagesstätten, geführt. In 252 Kindergärten, 134 Horten, 24 Tagesheimen und 16 Kooperationseinrichtungen werden ca. 25.000 Kinder betreut.

Das Platzangebot wird ständig erweitert. Die Kooperationseinrichtungen bieten Bildung, Erziehung und Betreuung für Kinder von 9 Wochen bis 12 Jahren und werden gemeinsam mit dem Sozialreferat geführt.

Das „Neue Steuerungsmodell“ und die „Qualitätssicherung und Qualitätsentwicklung“ garantieren einen hohen Standard in unseren städtischen Kindertagesstätten. Die Qualitätsstandards werden beschrieben und dokumentiert und in einem ständigen Entwicklungsprozess überprüft und aktualisiert.

Zeitgemäße und innovative pädagogische Entwicklungen werden aufgegriffen, Schwerpunkte und Projekte, wie z. B. „Multimedia-Landschaften für Kinder“, werden initiiert, unterstützt und begleitet.

Auszug aus dem Leitbild des Schul- und Kultusreferates

„Als Mitarbeiter des Schul- und Kultusreferates der Landeshauptstadt München an den Einrichtungen und in der Verwaltung sind wir den Werten unserer demokratischen Gesellschaft verpflichtet. Auf dieser Grundlage stellen wir im Rahmen des städtischen Dienstleistungsangebotes die Bedürfnisse der Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen in München in den Mittelpunkt unseres Handelns.

Die Tradition des Münchener Schul-, Bildungs- und Sportwesens ist für uns ständiger Auftrag: offen und sensibel auf die Veränderungen in unserer Gesellschaft zu reagieren und das Angebot in den Kindertagesstätten, Tagesheimen, Schulen und Sporteinrichtungen entsprechend zu gestalten.

Dabei geht es uns besonders darum, die Begabungen und Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen zur Entfaltung zu bringen und ihnen die Möglichkeit zu eröffnen, ihre Persönlichkeit zu entwickeln. Wir wollen ihnen in einer zunehmend unübersichtlichen und sich rasch verändernden Welt Orientierung bieten, um sie zu befähigen, ein sinnerfülltes, selbstbestimmtes und sozialverantwortliches Leben zu führen. Wir achten die Interessen der Einzelnen, berücksichtigen dabei aber stets unsere Verpflichtung gegenüber dem Gemeinwohl.

Als kommunaler Träger von Bildungs-, Erziehungs- und Sporteinrichtungen nehmen wir im Sinne einer selbstlernenden Organisation die bildungspolitischen Herausforderungen einer Großstadtgesellschaft an und betrachten unsere Arbeit auch als Beitrag zur sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Zukunftssicherung der Stadt München.“

Nähere Informationen unter: www.musin.de

SIN–Studio im Netz e.V.

Medienpädagogische Drehscheibe für multimediale Herausforderungen in der Kinder- und Jugendkulturarbeit

Das SIN–Studio im Netz (SIN) ist eine medienpädagogische Einrichtung, die bundesweit aktiv ist. Der Sitz des Vereins ist in München.

Das übergeordnete Ziel vom SIN – Studio im Netz e.V. ist es, die immer komplexer werdenden virtuellen Welten für junge Menschen transparent und zugänglich zu machen, sowie medienpädagogische Impulse für einen sinnvollen Umgang mit den digitalen Technologien zu setzen. Mit pädagogischer Energie trägt das SIN dazu bei, die veränderte „Kultur des Aufwachsens" in einer mediendynamisierten Wissensgesellschaft positiv mitzugestalten.

Letztendlich zielen die Aktivitäten des Studios darauf ab, die persönliche und soziale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zeitgemäß zu fördern und dabei insbesondere deren Medienkompetenz nachhaltig zu stärken. Die Gefahren der sich zunehmend etablierenden Computerwelten für Kinder und Jugendliche werden ebenso thematisiert wie die damit einhergehenden Chancen und Möglichkeiten für Bildung und Erziehung.

In der Entwicklung und Erprobung einer alltagstauglichen Medienpädagogik für die Kinder- und Jugendkulturarbeit sehen wir Verantwortlichen im SIN eine richtungsweisende pädagogische Herausforderung. Gemäß dieser Leitzielsetzung realisieren wir seit fünf Jahren zeitgemäße medienpädagogische Projekte im Kindergarten und Hort und führen spezielle Maßnahmen für Jugendliche durch.

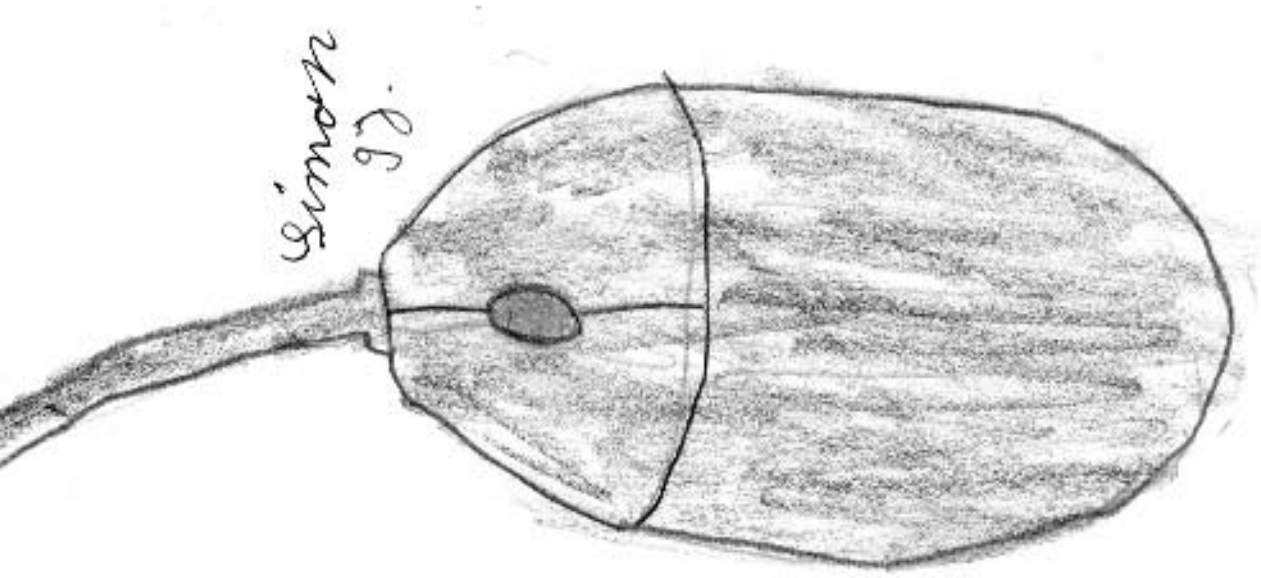
Die multimedialen Vorlieben der jungen Menschen und deren vitale Aneignungskräfte bilden das Koordinatensystem für unser medienpädagogisches Handeln. Kreativität, Lernen, Partizipationsmöglichkeiten und der präventive Jugendschutz spielen dabei eine genauso große Rolle wie die dringende Notwendigkeit, den Heranwachsenden relevante Orientierungshilfen in Bezug auf die virtuellen Welten zu bieten.

Als unabhängige Einrichtung kann das SIN die neuen pädagogischen Herausforderungen, die mit den multimedialen Entwicklungen einhergehen, praxisnah und kritisch aufgreifen. Die zahlreichen Erfahrungen und Ergebnisse werden in Seminaren, Fachtagungen und in pädagogischen Handreichungen konstruktiv an Erziehungsverantwortliche und -interessierte weitergegeben.

Das SIN ist nicht allein. In vielfältigen Kooperationen bringen wir unsere medienpädagogischen Ideen und Erfahrungen ein. Das Zusammenspiel im pädagogischen Netzwerk ist uns Garant für einen lebendigen Austausch, inklusive des damit verbundenen pädagogischen Mehrwertes.

Das SIN wurde 1998 mit dem Deutschen Kinderkulturpreis ausgestattet und erhielt als erste Einrichtung 1999 den Dieter-Baacke-Preis.

Nähere Informationen unter: www.sin-net.de



1 Multimediale Welten – eine neue Herausforderung für die Kindertageseinrichtungen

Pädagogische Fundierung

Spielplatz Computer

Kinderspielzeug einst und heute

Es gibt Spielzeuge, die unsere Kinder nicht mehr kennen. Die eiserne Spielzeugdampfmaschine zum Beispiel und das hölzerne Steckenpferd. Das Bild von den laufenden Dorfkindern, die einen großen Eisenring mit einem Holzstück zur immer schnelleren Umkreisung antreiben, ist längst ein Relikt aus einstigen Kindertagen. Heute gibt es Spielzeuge, die die Erwachsenen nicht kennen. ‚Dr. Brain' ‚Trudi entdeckt Ort und Zeit' oder auch ‚Die Schildkröte und der Hase' sind Bestandteile eines virtuellen Spielensembles für die Kinder von heute. Für die Eltern und pädagogisch Tätigen sind diese computerisierten Spielvariationen ein irritierender Faktor, der ungewollt in der heilen Welt der Kleinen seinen Platz findet. Ob seiner Fremdartigkeit wird der ‚Spielplatz Computer' vor allem von den pädagogisch Tätigen oftmals mit hilflosem Achselzucken, verneinendem Kopfschütteln oder zumindest mit skeptischen Blicken zur Kenntnis genommen.

Erlebnis- und Erfahrungsmöglichkeiten in der virtuellen Welt – Spielend lernen

In dem sich dynamisch weiterentwickelnden Gesamtspektrum der multimedialen Anwendungsmöglichkeiten ist der Grundstein für den interaktiv-virtuellen Lern- und Spielplatz längst gelegt. Wer demgegenüber auf medienberuhigte Schutz-Zonen für die Kinder pocht, argumentiert gegen deren vitales Interesse, sich auch mit diesem Teil der Welt in adäquater, also spielerischer Form, auseinanderzusetzen. Und die virtuellen Angebote bieten den Kindern eine Fundgrube an Erlebnis- und Erfahrungsmöglichkeiten, um die reale Welt und auch die Medienwelt auf ‚mediale' Weise und gemäß ihrer eigenen Wesensart zu erfassen.

Kinder sind neugierig. Sie beobachten die Erwachsenen und stellen fest, dass der Computer ein wichtiger Bestandteil der Erwachsenenwelt ist, und dass der Umgang mit ihm zum Großwerden dazugehört. Und sie haben Recht.

Neue Rahmenbedingungen für die Kommunikation - Kinder auf dem Datenhighway

Unsere ins dritte Jahrtausend gleitende Gesellschaft wandelt sich zunehmend zu einer Art Welt-Verbund, in dem die Kommunikation und die Information durch Multimedia und Internet eine immense Wertigkeit erhält. Der Multimediarechner und die virtuellen Informations- und Kommunikationsformen via Internet haben sich längst zu alltäglichen Bestandteilen der Erwachsenenwelt entwickelt. Der so genannte Datenhighway mit der zeitlosen, weltumspannenden und raumübergreifenden Informationsweitergabe wird für Kinder dieser Generation als Erwachsene selbstverständlich sein. Multimedia und Internet kreieren neue kommunikative Rahmenbedingungen, die unsere Gesellschaft nachhaltig zu verändern beginnen. Während für die meisten Erwachsenen diese neuartigen Informations- und Kommunikationsformen, wie Chatten, Mailen oder Surfen im Netz eine Terra incognita darstellen, wachsen die Kinder ganz selbstverständlich mit den virtuellen Welten als realem Bestandteil dieser Gesellschaft auf.

Wie sollen sich unsere Kinder diese immer komplexere Welt der Erwachsenen, in die sie hineingeboren werden, aneignen? Die effektivste Form dafür ist seit jeher das Spielen – das zeitgemäße Spielen. Dabei sind Kinder – Gott sei Dank – maßlos.
Es ist nicht beunruhigend, wenn auch die Multimediarechner und das Internet vor dem Spieltrieb unserer Kleinen nicht sicher sind.

Familiengerät Computer – Ran an die Maus!

Die multimedialen Technologien sind längst nicht mehr allein den Erwachsenen vorbehalten. Dazu kommt, dass die Computer mehr denn je auch in der Freizeit genutzt werden. Die multimediale Technik impliziert heute nicht mehr eine abgehobene Technologie, die als elitäres Arbeitsgerät oder als Luxusgut für private Anwender betrachtet wird. Der Multimediarechner hat sich vielmehr zu einem Volksgerät entfaltet, der sogar schon bei diversen Lebensmittelketten der Kundschaft offeriert wird. Obwohl zumeist von nur einem Familienmitglied, in der Regel vom Vater, angeschafft, steht der Rechner – einmal gekauft – prinzipiell der ganzen Familie zur Verfügung. Letztendlich geraten damit alle Familienmitglieder in den Sog der virtuellen Welten, so auch die Kleinsten.

Lernspielflut – Edutainment

Durch visualisierte Benutzeroberflächen und Maussteuerung ist die Bedienung im wahrsten Sinne des Wortes kinderleicht geworden. So ist es nicht verwunderlich, dass bereits für Kinder ab drei Jahren multimediale Produkte angeboten werden. Diese so genannten ‚Edutainment-Titel' überfluten den Lern- und Spielemarkt. Mit dem Kunstwort „Edutainment" ist die Synthese von Education und Entertainment gemeint. Es soll die gelungene Verbindung des angeblichen Gegensatzpaares Lernen und Spaß bezeichnen. Die Titel lauten z.B. „Secret Number", „Nur Oma und ich", „Mein erstes Lexikon", „Max und das Schlossgespenst"…
Neu an diesen elektronischen Spiel- und Lernwelten sind die Möglichkeiten, Wissen in neuen Erzähl- und Anschauungsdimension zu vermitteln. Die technische

Entwicklung erlaubt eine Verknüpfung verschiedener medialer Vermittlungsebenen: Worte, Bilder, Filme, Töne, Zeichen können als Darstellungsmöglichkeit mittels Computer vermischt und kombiniert werden. Das Trägermedium für diese medialen Kinderangebote ist die CD-ROM und damit umgehen kann jedes Kind.

Zu Hause auf der Homepage

Die etwas älteren Kinder versuchen sich bereits in der Gestaltung der WWW-Seiten. Einige Internet-Angebote, wie beispielsweise ‚www.kindernetz.de', bieten ihnen die Möglichkeit mit einfachen Mitteln eine eigene Homepage per virtueller Anweisung zu erstellen.

Durch die immer größere Vereinfachung der Bedienung scheint alles im Bereich des Möglichen zu liegen – für die älteren wie für die jüngeren Kinder.

Zeitgemäßes Lernen und Spielen – Spiegel der Gesellschaft

Zur Partizipation an unserer Informationsgesellschaft und zur Ausformung der kulturellen Identität nutzen Kinder alle ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten – also auch elektronisches Spielzeug. Kinderspielsachen sind immer auch ein Spiegel der gesellschaftlichen Realität. Kinder spielen nicht allein um des Vergnügens willen. Auch wenn die Spielfreude und der Spaß im Vordergrund stehen, so fungiert gerade das Spielen bei den Kindern als ein wichtiger Faktor für die Entwicklung der eigenen Identität und Enkulturation.

Die immer komplexere Gesellschaft stellt an unsere Kinder hohe Anforderungen, die Welt zu verstehen und an ihr teilzuhaben. Die virtuellen Welten können bei der Bewältigung dieser Aufgabe für die Kleinen einen wertvollen Beitrag leisten.

Die multimedialen Technologien generieren sich zunehmend als zeitgemäße Lern- und Spielwelten, die auch dazu verhelfen, die Welt kennen zu lernen und zu erfassen. Immer mehr Programme nutzen die auditiven und visuellen Darstellungsformen, um kindadäquat – also in spielerischer Form – Lernhilfen zu bieten. Dazu kommt, dass die multimedialen Welten den Neigungen und Interessen unserer Kinder vieles zu bieten haben.

Kleine Kommunikationsgenies – Mit Neugierde und Begeisterung dabei

Kinder sind kommunikationsbegierig. Ihre hohe Motivation zur Aneignung der unterschiedlichsten Mitteilungsformen verblüfft uns Erwachsene immer wieder. Nicht nur die Sprache, das gesprochene Wort, sondern auch computerisierte Bilder und Töne sowie aller Art Zeichen werden von ihnen bewundernswert schnell aufgespürt, gespeichert und verarbeitet. Kinder betten diese Kommunikations-Symbole in ihre ‚kognitive Landkarte' ein und erweitern in einem kreativen Verarbeitungsprozeß ihren Fundus an Mitteilungsformen. Die multimedialen Kommunikationsformen bieten dem Aneignungshunger unserer Kinder Nahrung in schmackhafter Form.

Herausforderung der Sinne

Kinder haben aber auch einen Entdeckungs- und Forschungsdrang und sie sind äußerst wissbegierig. Die multimedialen Angebote bieten hierzu jede Menge Entfaltungsmöglichkeiten. Die neue interessante virtuelle Welt, mit ihren Farben, Formen und Bewegungen, die neuen Kommunikationsformen, die interaktiven Geschichten zum Mitmachen, das Stöbern in den Internetseiten fordert all ihre Sinne heraus. Zudem reagiert der Computer geduldig und weist die Kinder sehr verständnisvoll auf die gemachten Fehler hin, so dass das Spielen zum spielenden Lernen werden kann. Die multimedialen Darstellungsformen kommen dem kindlichen Denken entgegen und erleichtern, bestimmte Strukturen und Zusammenhänge besser erkennen zu können.

Mit den elektronischen Medien entstehen neue Voraussetzungen für die Aneignung von Wissen, für den Erwerb von zeitgemäßen Fähigkeiten, für die Anregung der Kreativitätspotenziale und letztendlich auch für den Erwerb einer kommunikativen Kompetenz als Grundlage zur späteren Partizipation an nationalen und weltweiten Kommunikationsprozessen.

Virtuelle Lern- und Spielwelten: Herausforderung für Pädagoginnen/Pädagogen

Immer mehr Kinder tummeln sich in den virtuellen Spiel- und Lernwelten. Die Relevanz der interaktiven Medien für unsere Kinder kann nicht mehr ignoriert werden. Auch die institutionalisierten Einrichtungen werden verstärkt von dieser Entwicklung tangiert. Der ‚Spielplatz Computer' ist eine neue pädagogische Herausforderung für alle Erziehenden. Kindergärten und Horte stehen angesichts der qualitativen Veränderung der Medien vor einer neuen Aufgabe. Diese neue Herausforderung kann nicht allein mit tradierten Handlungs- und Lösungsstrategien bewältigt werden.

Erfahrungsaustausch ist notwendig

Um einen pädagogisch fundierten Umgang mit den virtuellen Welten zu finden, sind vor allem Praxiserfahrungen und der Austausch zwischen den pädagogisch Tätigen nötig. Die Fragestellungen sind vielfältig:

- Welche Möglichkeiten und Angebote bieten die virtuellen Welten?
- Was kommt wie bei Kindern an? – Welche kreativen Potenziale können durch den Einsatz von Multimedia geweckt und ans Tageslicht gebracht werden?
- Für welches Alter sind welche Angebote geeignet?
- Welche Vorlieben haben Kinder?
- Welche sinnvollen pädagogischen Rahmenbedingungen müssen geschaffen werden?
- Welche geschlechtsspezifischen Zugangsweisen sollten berücksichtigt werden? Usf.

Modellprojekte – Zukunftsweisende Erkenntnisse

Die Antworten auf obige Fragen können weder am grünen Tisch noch mit Zuhilfenahme von nostalgischen Kindheitsvorstellungen beantwortet werden. Nötig sind vielmehr zukunftsweisende Modellprojekte, die neue Wege einschlagen und auf zeitgemäßen pädagogischen Fragestellungen beruhen. Nötig sind aber auch Kooperationen, die nicht vor althergebrachten Erkenntnissen stehen bleiben, sondern mutig im Zusammenspiel mit vielen kompetenten Partnern die gewonnenen Erfahrungen reflektieren.

Das uns noch in vielerlei Hinsicht unbekannte Land der virtuellen Möglichkeiten mit seinen Herausforderungen kann nicht allein in Einzelkämpfermanier bewältigt werden. Die Schul-, Kultur- und Freizeitpädagogik stehen in Sachen Multimedia vor ähnlichen Aufgaben. Der pädagogisch sinnvolle Einsatz der multimedialen Möglichkeiten stellt sich als eine übergreifende Querschnittsaufgabe dar.

Resümee

Kindergärten und Horte übernehmen in einem sehr frühen Stadium der kindlichen Entwicklung wichtige Erziehungsfunktionen, die eine Auseinandersetzung mit der sich verändernden Welt der Kinder implizieren.

Für den Alltag der Kindergärten und Horte stellt sich zunehmend die Frage, inwieweit der Computer als ein zeitgemäßes und kreativitätsförderndes Spielzeug pädagogisch verantwortungsvoll eingesetzt werden kann. Die Zeiten, in denen über das Spielzeug Computer lediglich diskutiert wurde, sind bereits vorbei. Viele der Kinder sitzen schon an den Multimediarechnern ihrer Väter/Mütter. Die Kindertagesstätten fungieren auch als ausgleichende Instanz für Kinder aus anregungsarmen Milieus gegenüber anderen, um auch ihnen gleiche Möglichkeiten zu bieten. Im Informations- und Kommunikationszeitalter wächst aber auch die Gefahr der frühzeitigen Benachteiligungen von Kindern durch ungleiche Zugangsmöglichkeiten zum ‚Spielplatz Computer'.

Die Kindertagesstätten als übergreifende institutionalisierte Einrichtungen sind hier in neuer Form gefordert.

Trendanalyse

Eine neue Herausforderung für die Kindergärten, Horte und Tagesheime

Kinder werden heute schon im frühen Alter mit der Medienwelt konfrontiert. Fast jeder Haushalt verfügt über einen Fernseher und ein Tonbandgerät. Dadurch haben Kinder schon sehr früh Kontakt mit der Welt der Medien. Das Fernsehen bietet den Kindern ein reichhaltiges Angebot und versucht schon sehr junge Zuschauer anzusprechen wie z. B. mit der Sendung „Teletubbies“, die schon für Kinder im Alter von zwei Jahren geeignet sein soll. Aber auch die akustische Medienwelt bietet den Kindern ein reich sortiertes Angebot. Viele Kinder besitzen schon sehr früh einen Kassettenrecorder, den sie alleine bedienen können. Mit zunehmendem Alter kommen immer mehr Medien dazu wie z. B. Computer, Game-Boy, diverse Videospiele usw. Viele dieser Medien bringen Kinder auch in unsere Einrichtung mit.

Eine ganz große Faszination hat die Sendung „Pokémon“ auf die Kinder ausgeübt. Die Serie wurde von der Industrie vermarktet und die Kinder brachten die Produkte mit in die Einrichtung. Die Kinder konnten sich sehr lange mit diesen „Pokémonkarten“ oder „Game-Boy-Spielen“ beschäftigen. Es wurden Alben angelegt und Karten ausgetauscht oder „abgezockt“.

Einige Kinder richten sogar eine Zeitlang ihren Tagesablauf nach bestimmten Fernsehserien aus. Sie lassen sich an manchen Tagen von den Eltern abholen, damit sie ihre Lieblingssendung nicht verpassen.

Nach einiger Zeit lässt das Interesse an diesen Produkten und Fernsehserien wieder nach oder wird durch eine neue gezielte Vermarktung abgelöst.

Aber auch Zeitschriften und Bücher spielen für Kinder eine große Rolle. Sehr beliebt bei den Kindern sind auch die Comics. Hier bevorzugen die Kinder Walt Disneys Micky Maus und Donald Duck. Die Gruppe der Sechs- bis Neunjährigen nutzt Comics sogar zeitaufwändiger als Bücher. Kinder beurteilen die Comics als so schön lustig, witzig und komisch, aber auch als spannend und aufregend. Sie lassen sich schnell und einfach lesen und man kann sie einfach am nächsten Kiosk vom Taschengeld kaufen. Mit zunehmendem Alter lässt bei Kindern das Interesse an der Comic-Lektüre nach.

Das Buch fungiert in unserer Einrichtung meistens als pädagogisches Angebot. Hier können sich die Kinder zuordnen und das Angebot wahrnehmen. Vor allem sind Grusel-, Abenteuer- und Phantasiegeschichten, aber auch Bilderbücher sehr beliebt. Wir wollen den Kindern aus dem vielfältigen Angebot an Büchern möglichst viele vorstellen, damit die Kinder ihren eigenen Geschmack entdecken und entwickeln können. Auch regelmäßige Besuche in der Bücherei unterstützen das Interesse am Lesen.

Durch das Projekt Multimedia-Landschaften für Kinder ist unsere Einrichtung zu einem Computer gekommen. Der wurde von den Kindern natürlich mit großer Begeisterung in Empfang genommen und hat erst mal die anderen Spiel- und Beschäftigungssachen in den Schatten gestellt. Die Kinder dürfen an zwei Tagen in der Woche den Computer selbständig nutzen. Es wurde den Kindern ein reichhaltiges Angebot an Computerspielen zur Verfügung gestellt. Aber auch hier kann man feststellen, dass das Interesse nach einiger Zeit nachlässt und sich die Kinder wieder anderen Beschäftigungen widmen.

Meine Erfahrungen haben gezeigt, dass Kinder von der Medienwelt sehr fasziniert sind und sich gerne damit beschäftigen, aber wenn man ihnen Alternativen bietet, greifen sie sie gerne auf und die Medien treten in den Hintergrund.

In unserem Hort ist der Computer mittlerweile zu einem festen Bestandteil unserer Einrichtung geworden. Die Kinder nutzen ihn gerne, aber er ist nicht mehr Mittelpunkt. An manchen Computertagen spielen sie nur wenig oder gar nicht.

In unserer heutigen Zeit sind die Medien nicht mehr wegzudenken. Die Kinder wachsen mit ihnen auf und müssen lernen, sinnvoll damit umzugehen. Hier liegen unsere Aufgaben. Wir Erziehungsbeauftragten sollen den Kindern beibringen, nicht nur zu konsumieren, sondern verantwortungsbewusst mit den Medien umzugehen.

Claudia Schinseck
Hort Berg-am-Laim-Str. 126

2 Multimedia-Landschaften für Kinder – Das Projekt

Projektbeschreibung

Der Leitgedanke von Multimedia-Landschaften für Kinder ist, die pädagogischen Herausforderungen der Lern- und Spielwelten, die der Computer in zunehmenden Maße bereits für Drei- und Vierjährige eröffnet, im Kontext der Kindergärten, Horte und Tagesheime aufzugreifen. Im medienpädagogischen Blickfeld von MuLa steht insbesondere die Ausformung und Förderung der kindlichen Medienkompetenz in kindgerechter, also spielerischer Form mit vielen anderen. Der selbstbestimmte, aktive, kreative und verantwortete Umgang mit Medien ist ein pädagogisches Ziel, dessen Relevanz sich aus der von digitalen Medien determinierten Wissensgesellschaft ergibt. Unter sozialen Aspekten ist es dabei besonders wichtig, frühzeitigen Chancenungleichheiten entgegenzuwirken.

Für die Kinder bietet das Projekt einen pädagogisch-kreierten Erlebnisraum, in dem die virtuellen Spiel- und Lernwelten freigegeben sind zum eigenständigen Erkunden.

Für die beteiligten Erzieherinnen ist dieses Projekt ein praxisorientiertes Erprobungsfeld zur zeitgemäßen Frage, inwieweit der ‚Spielplatz Computer' für Kinder im Kindergartenalltag bereichernd ist. MuLa schafft einen Rahmen, in dem die Kompetenzen der pädagogisch Verantwortlichen vor Ort zusammenfließen können und aufgegriffen werden im Hinblick auf das neue Aufgabenfeld, das die interaktiven Spielwelten für die Kindertagesstätten (Kindergarten, Hort, Tagesheim) schaffen.

Für die Eltern bietet das Projekt pädagogische Orientierungshilfen zum Thema ‚Multimedia und Kinder' sowie die Möglichkeit, in unterschiedlichen Formen direkte Partizipationsmöglichkeiten (Aktionstage). Darüber hinaus können sie ihre Meinungen über die computerisierten Lern- und Spielprogramme kundtun (u.a. in Fragebögen).

Das Schulreferat – F 5 hat das SIN – Studio im Netz e.V. mit der Projektkoordination und der pädagogischen Betreuung beauftragt.

Das Gesamtprojekt ‚Multimedia-Landschaften für Kinder' hat sich dynamisch seit 1997 entwickelt und besteht derzeit aus fünf Modulen.

MuLa 1 – Der Computer-Ausflug

gibt interessierten Kindertagesstätten die Möglichkeit, mit einer Kindergruppe das SIN – Studio im Netz zu besuchen und den ‚Spielplatz Computer' zu testen. Dieses Projektmodul findet punktuell, vor allem in den Herbstferien, statt.

MuLa 2 – Die Computer-Karawane

bringt die neuen virtuellen Spiel- und Lernwelten für einen Zeitraum von ca. 8–12 Wochen direkt in den Kindergarten oder Kinderhort. Derzeit sind dafür drei Computersets (jeweils drei Multimedia-Rechner plus Farbdrucker) unterwegs.

MuLa 3 – Die Computer-Oase

integriert den ‚Spielplatz Computer' medienpädagogisch verantwortet in den Kindergartenalltag ohne eine zeitliche Limitierung.

MuLa 4 – Die Geheimnisse des Internet

eröffnet den Hort- und Kindertagesheimbereich das gesamte Spektrum der pädagogischen höchst interessanten Spiel-, Lern- und Kreativmöglichkeiten sowie der zeitgemäßen Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten, die mit den via Internet vernetzten interaktiven Computerwelten einhergehen.

MuLa 5 – Faszination Internet (Adventskalender)

Entspricht inhaltlich und in der Rahmenkonstellation MuLa 4. Zur Finanzierung dieses MuLa-Moduls hat das Schulreferat Mittel von der Süddeutschen Zeitung (Adventskalender) erhalten. In MuLa 1–4 werden die Einrichtungen so ausgewählt, dass alle Bezirke Münchens berücksichtigt werden. In MuLa 5 werden speziell die Horte berücksichtigt, die viele Kinder aus anregungsärmeren Milieus betreuen. MuLa 5 wendet sich damit speziell an die Kinder, die einer frühzeitigen Benachteiligung ausgesetzt sind.

Mit dem gleichnamigen Schlagwort ruft die Süddeutsche Zeitung jedes Jahr ihre Leser auf für wohltätige Zwecke zu spenden. Dieses Jahr hat die SZ einen Teil der bei ihr eingegangenen Spenden im Rahmen der Hilfeaktion ‚Adventskalender' dem Schulreferat der LH München/Fachabteilung 5 zukommen lassen, da sie hierbei das Vertrauen und die Zuversicht hat, dass die Gelder sinnvoll und gemäß den Spendenzielen verwendet werden. Der Zweck des Adventskalenders ist es, sozial benachteiligte Kinder

in städtischen Kindertageseinrichtungen zu fördern und zu helfen, die Chancenungleichheit im Bereich der neuen digitalen Medien abzubauen. Häufig befinden sich gerade in städtischen Horten Mädchen und Buben aus sozial schwachen Familien. Vor allem diese Kinder haben nur selten einen Zugang zu den neuen Medien, die in der heutigen Wissens- und Informationsära nahezu alltäglich geworden sind. Hier ist ein enormer Bedarf, diesen Kindern die Möglichkeit zu eröffnen, sich mit den neuen Medien zu beschäftigen, mit ihnen vertraut zu werden und einen sinnvoll Umgang zu erlernen. Dadurch wird die Medienkompetenz der Heranwachsenden gefördert und neue Chancen eröffnet, an unserer Gesellschaft aktiv und erfolgreich teilzunehmen.

Wichtige Ergebnisse

Die nachfolgenden Erkenntnisse beziehen sich auf medienpädagogische Erfahrungen mit dem Einsatz des ‚Spielplatz Computer' in Kindertagesstätten. Das heißt, die Erfahrungen wurden in einem pädagogisch verantworteten Rahmen gesammelt und verweisen auf medienpädagogische Chancen, die sich mit den multimedialen Lern- und Spielwelten eröffnen.

Die multimedialen Lern- und Spielwelten bieten Neues

Mit dem Computer steht den Kindern erstmals ein mediales Spielzeug zur Verfügung, das zur aktiven (interaktiven) Nutzung auffordert. Anstelle einer passiven Berieselung können die jungen Menschen gemäß ihren individuellen Vorlieben die virtuellen Spiel- und Lernwelten erkunden. Der Multimedia-Rechner in Verbindung mit Edutainment-Titeln, d.h. Programmen zum Spielen und Lernen, ist zweifellos ein Spielzeug, das pädagogisch interessant ist. Durch die visualisierte Oberfläche ist er kinderleicht zu bedienen und die bunten Darstellungsformen animieren die Kinder zum Spielen. Diese Grundkonstellation ist es, die den Einbezug des „Spielplatz Computer" in den Erziehungsprozess zur frühzeitigen Ausformung einer Medienkompetenz geradezu prädestiniert.

Kinder ‚computern' am liebsten gemeinsam

Entgegen dem oftmals bestehenden Vorurteil, dass der Computer vereinsamend wirkt, zeigt sich im Gegenteil, dass die Kinder im Vorschulalter am liebsten gemeinsam mit und am Computer spielen. Die damit einhergehenden regen Kommunikationsprozesse verweisen auf eine positive Gruppendynamik.

Mädchen ‚computern' genauso gern wie Jungen

Im Vorschulalter gibt es keine Dominanz der Jungen in der Nutzung der Computer, das zeigt MuLa ganz deutlich. Die Mädchen gehen genauso selbstverständlich mit der Hard- und Software um wie die Jungen. Ein deutlich erkennbares Verdrängen der Mädchen von der Maus oder Tastatur durch die Jungen kommt nicht vor. Geschlechtsdifferenziertes Verhalten ist allerdings in der Auswahl der Softwaretitel zu erkennen.

Der ‚Spielplatz Computer' aktiviert Eltern

Das Interesse der Eltern an dem Projekt ist erstaunlich hoch. An den Aktionstagen und Elternabenden ist vor allem die Beteiligung der Väter überraschend hoch. Sie nutzten die Aktionstage nicht selten dazu, mit ihrem Kind eigene Erfahrungen zu sammeln. Die häufig gestellten Fragen nach sinnvollen Programmen verweisen auf einen enormen Beratungsbedarf.

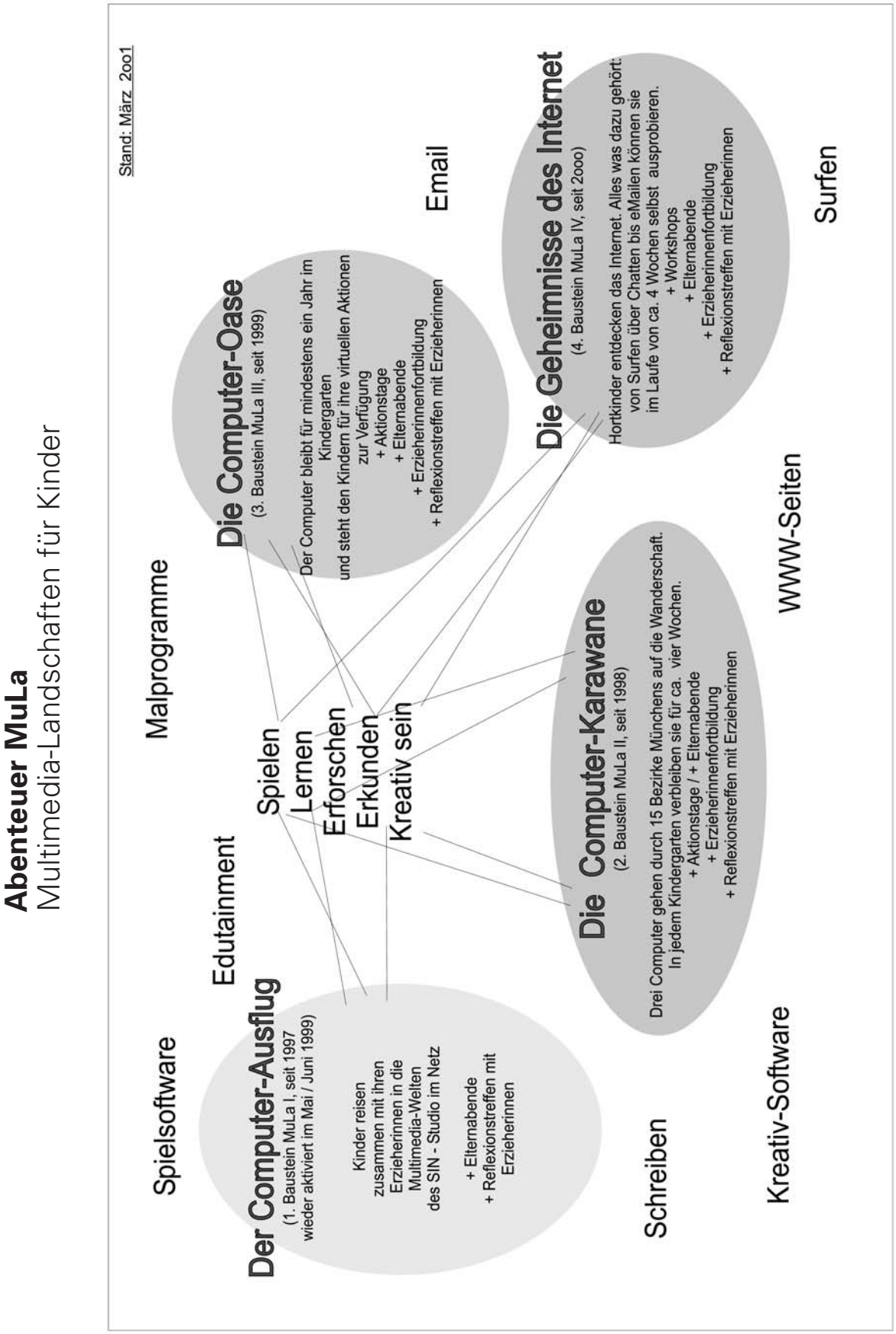
MuLa bietet Zugang für alle Kinder

Im Informations- und Kommunikationszeitalter besteht zunehmend die Gefahr ungleicher Zugangsmöglichkeiten von Jungen und Mädchen aber auch von Kindern aus wohlhabenden Elternhäusern gegenüber Kindern, deren Eltern sich die digitalen Spielewelten nicht leisten können. Die Kindertagesstätten als übergreifende institutionalisierte Einrichtungen haben hierbei die wichtige Funktion, gravierenden Benachteiligungen entgegenzuwirken. Ein Projekt wie MuLa gibt allen Kindern Möglichkeiten, Erfahrungen in den virtuellen Welten zu sammeln.

Fazit

Die frühzeitige Ausformung und Stärkung der kindlichen Medienkompetenz kann nur auf breiter Basis gelingen, wenn sie von einem starken politischen Willen, auch über parteiliche und soziale Grenzen hinweg, getragen wird. In ihrer Breite wird sie dann eine nachhaltige Wirkung erzielen, wenn über punktuelle Maßnahmen hinaus kontinuierliche und strukturelle Offensiven und Investitionen realisiert werden.

Jugend- und bildungspolitische Initiativen dienen der Qualifizierung einer Informations- und Wissensgesellschaft in Richtung einer zukunftsfähigen Bildungsgesellschaft, die der Multimedia-Dynamik gewachsen ist. Es gilt die ‚Mediengeneration' in Stand zu setzen, um eine medial-vernetzte Welt aktiv mitzugestalten, statt ihr passiv ausgeliefert zu sein. Sowohl Jungen als auch Mädchen brauchen zur gesellschaftlichen Teilhabe eine adäquat entwickelte Medienkompetenz.


Abenteuer MuLa
Multimedia-Landschaften für Kinder
Stand: März 2oo1
Spielsoftware
Malprogramme
Edutainment
Email
Surfen
WWW-Seiten
Kreativ-Software
Schreiben
Der Computer-Ausflug
(1. Baustein MuLa I, seit 1997
wieder aktiviert im Mai / Juni 1999)
Kinder reisen
zusammen mit ihren
Erzieherinnen in die
Multimedia-Welten
des SIN - Studio im Netz
+ Elternabende
+ Reflexionstreffen mit
Erzieherinnen
Spielen
Lernen
Erforschen
Erkunden
Kreativ sein
Die Computer-Oase
(3. Baustein MuLa III, seit 1999)
Der Computer bleibt für mindestens ein Jahr im
Kindergarten
und steht den Kindern für ihre virtuellen Aktionen
zur Verfügung
+ Aktionstage
+ Elternabende
+ Erzieherinnenfortbildung
+ Reflexionstreffen mit Erzieherinnen
Die Computer-Karawane
(2. Baustein MuLa II, seit 1998)
Drei Computer gehen durch 15 Bezirke Münchens auf die Wanderschaft.
In jedem Kindergarten verbleiben sie für ca. vier Wochen.
+ Aktionstage / + Elternabende
+ Erzieherinnenfortbildung
+ Reflexionstreffen mit Erzieherinnen
Die Geheimnisse des Internet
(4. Baustein MuLa IV, seit 2ooo)
Hortkinder entdecken das Internet. Alles was dazu gehört:
von Surfen über Chatten bis eMailen können sie
im Laufe von ca. 4 Wochen selbst ausprobieren.
+ Workshops
+ Elternabende
+ Erzieherinnenfortbildung
+ Reflexionstreffen mit Erzieherinnen

3 Projektbeschreibungen aus der Praxis

3.1 Multimedia-Landschaften 1

Der Computer-Ausflug gibt interessierten Kindertagesstätten die Möglichkeit, mit einer Kindergruppe das SIN – Studio im Netz zu besuchen und den „Spielplatz Computer“ zu testen. Dieses Projektmodul findet punktuell, vor allem in den Herbstferien, statt.

MuLa 1: Praxisbericht Kindertagesstätte Großhaderner Str. 52a

MuLa 1: Der Computer-Ausflug

Als uns angekündigt wurde, eine Kindergruppe jedes Bezirks könne mit ihren Erzieherinnen zum „Computerspielen“ gehen, war ich sofort Feuer und Flamme. Das machen wir!

Das Thema „Kinder und Computer“ war für mich nichts Neues, da ich zuhause – 3 Kinder, 2 Computer – schon öfters damit konfrontiert worden war, geeignete Software zu finden. Aber auf die Idee, dies könne ein Thema für den Kindergarten sein, war ich noch nicht gekommen.

Frau Liebers, unsere Fördererzieherin, war auch sofort mit von der Partie, aber weitaus skeptischer. Ob das für unsere Kindergartenkinder wirklich das Richtige ist? Aber Ausprobieren kann nicht schaden, zumal wir nicht einfach irgendwo hingehen sollten, um ein bißchen herumzuspielen. Wir sollten im „Studio im Netz“ unter medienpädagogischer Begleitung Erfahrungen mit Vorschulkindern und Computern sammeln. Mit unserer sofortigen Anmeldung rannten wir offene Türen ein, wir waren in unserem Bezirk die einzigen Interessenten.

Nachdem wir ein Vorbereitungsgespräch absolviert hatten und der Termin feststand, stellten wir unsere Gruppe zusammen. Wir brauchten 15 fünf- und sechsjährige Buben und Mädchen, möglichst unterschiedlich in Temperament, Nationalität, Interessen und Vorerfahrungen, die gern mitkommen wollten.

Die Zahl der Kinder auf 15 zu beschränken war das größte Problem, deshalb hatten wir auch nicht im Vorfeld die gesamte Elternschaft informiert. Schließlich hatten wir eine bunte Mischung zusammen: 7 Mädchen und 8 Buben aus 6 Ländern, die meisten ohne jegliche Computererfahrung, aber alle hoch motiviert. Den Jüngsten, Christian, 5, nahmen wir mit, weil er zu dieser Zeit Probleme hatte, sich in die Gruppe zu integrieren und gar nicht mehr gern in den Kindergarten kam. Andernteils war er der einzige, der daheim öfters am Computer spielen durfte.

Nach langer Reise mit Bus und U-Bahnen kamen wir bei dem riesigen Gebäude an und eilten aufgeregt die vielen Treppen hinauf, wo wir bereits sehr herzlich empfangen wurden. Wir betraten mit Spannung und Herzklopfen einen großen Raum, in dem, neben anderen spannenden Sachen, die Wände entlang Computer aufgestellt waren, auf denen Kuscheltiere saßen.

Zuerst setzten wir uns alle zusammen, die Kinder bekamen – soweit sie wollten – gleiche T-Shirts angezogen, außerdem bekam jedes ein Namensschild auf den Rücken geklebt und einen Schnellhefter ausgehändigt, in denen sie ihre Werke mit heim nehmen konnten. Daniela war ganz begeistert: „Endlich habe ich eine eigene Mappe, die brauche ich schon lange!“ Natürlich stellten wir uns auch alle vor und die Kinder erzählten, was sie schon von Computern und solchen Sachen wussten. Hans-Jürgen Palme und die anderen Leute vom Studio im Netz stellten sich auch vor und erzählten uns, was wir in den nächsten Stunden zusammen machen würden. Als erstes zeigten sie uns die Kinder-Büroecke mit Schreibmaschine, Ordnern, Stiften, Locher und allem, was zu einem Büro so gehört und den Kopierer. Sofort wurden mindestens 20 Hände, Arme und diverse Gegenstände kopiert und die Blätter anschließend gelocht und in die entsprechenden Mappen eingeordnet.

Dann ging es aber auch schon darum, die Computer näher kennen zu lernen, nur Anamarija blieb glücklich und zufrieden in der Büroecke und werkte dort emsig. Immer 2-3 Kinder setzten sich an einen PC und probierten als erstes die Tastatur aus. Die Ergebnisse konnten sofort auf dem Bildschirm bewundert werden:

123456 h t rrrrr mma
.....öällrlrlrlörelena,,ooooooooooooooooooliver,,,,,tt5678

Jetzt schwirrten viele Fragen durch den Raum: „Wie schreibt man denn große Buchstaben? Ich will aber eine neue Zeile! Warum macht der so viele O, ich brauch´ doch nur eins?“ Jetzt kam Christians große Stunde, er konnte Oliver erklären, dass ganz viele O´s kommen, wenn man zu lange auf die Taste drükkt. Aha! Nochmals kurz gedrückt, es klappte!

Auch die anderen Sachen konnten zufriedenstellend geklärt werden. Die fertigen „Texte“ wurden selbstverständlich auch ausgedruckt und gegebenenfalls kopiert. Selbst Anamarija wurde zu den Computern gelockt, als sie sah, dass man da „fast wie auf einer Schreibmaschine“schreiben kann.

Jetzt kam aber auch spezielle Software für den Vorschulbereich zum Einsatz. Auf jedem PC wurde ein anderes Spiel gestartet und schon ging es los. Viele Kinder bedienten die Maus mit einer Selbstverständlichkeit, als hätten sie dies schon ein Leben lang getan: Andere verrutschten die Maus beim Drücken der Taste, sie kamen besser mit dem „Power- Ball“, der „Kindermaus“ zurecht.

Wir Erzieherinnen schauten verschiedenen Gruppen über die Schultern, studierten die schönen bunten Schachteln und versuchten heraus zu finden, wobei

es bei den einzelnen Spielen überhaupt ging. Unser Vorsprung, durch den wir beim Schreiben Hilfestellung geben konnten, war auf einmal weg. Die Kinder hingegen probierten einfach aus, beratschlagten gegenseitig und holten die SIN-Mitarbeiter, wenn sie wirklich nicht vorwärts kamen oder etwas genauer wissen wollten. Die meisten blieben bei ihrem Spiel oder wollten nach einer gewissen Zeit ein anderes versuchen. Nur Marcel, Selin und Daniela schauten immer wieder zu den anderen Computern, ob da nicht doch was noch Besseres war. Als wir dann zusammen ein Kinderlexikon starteten, fand das vor allem Selin recht interessant *„das ist was zum Lernen für Schulkinder und wir kommen bald in die Schule, da brauchen wir das“*.

Aber schon war es Zeit, Brotzeit zu machen. Wir gingen ein Stockwerk hinunter, dort packten wir unsere Taschen und Rucksäcke aus, aßen und tranken und besprachen das bisher Erlebte. Anschließend machten wir ein flottes Bewegungsspiel, und schon ging es wieder zu den Computern. Obwohl auch eine Spielkonsole im Raum stand, zog es alle sofort wieder zu „ihrem“ PC. Elena, Oliver und Christian, die vorher bereits von „König der Löwen“ äußerst angetan waren, hatten nun mit „Max und das Schlossgespenst“ ein ungemein packendes Spiel erwischt, das auch mich total in seinen Bann riss. Es ist uns leider nicht geglückt, in der verbliebenen Zeit alle Socken zu finden! Auch meine Kollegin fand mehr und mehr Spaß daran, mit den Kindern am Computer zu spielen. Mitten im größten Spieleifer wurde plötzlich vom Aufhören gesprochen. Das kam keinem von uns gelegen, aber was sein muss, muss sein, schließlich hatten wir noch einen weiten Heimweg vor uns.

Um uns den Abschied zu versüßen „warf“ Herr Palme die CD vom Hasen und vom Igel „an die Wand“, das heisst wir sahen über den Beamer das Bild ganz groß an der Wand und alle durften mitbestimmen, was angeklickt werden sollte. Das war eine Gaudi! Die Geschichte hat uns gut gefallen, aber am allerbesten war die Seite, wo alle Tiere, die man anklickte Musik machten, und am aller-allerbesten auf dieser Seite war der Biber. Nicht nur weil acht unserer Kinder aus der Bibergruppe kamen, ertönte immer wieder auf dem Heimweg: Ich bin der Biber mit der Kappe und meine Raps sind nicht von Pappe.

Wir waren alle zusammen so begeistert von unserem Computerausflug, dass wir uns wünschten, so etwas sollte es öfters geben, allerdings vielleicht ohne Ausflug, denn die Hin- und Rückfahrt mit der langen Fahr- und Gehzeit wäre für viele allein schon genug Anstrengung und Attraktion. Die nachfolgenden Gespräche mit den Kindern und die Befragung der Eltern durch Fragebögen verliefen durchwegs positiv. Auch Christian hatte neuen Aufschwung bekommen und kam jetzt wieder viel lieber zu uns. Um es mit Elena zusammen zu fassen *„die Spiele waren ganz toll, aber am besten war – die Leute waren so nett“*.

Irmingard Lachmann-von Bally
Leiterin der Kindertagesstätte
Großhaderner Straße 52 a

Kinder erinnern sich an den Computer-Ausflug

Es ist erstaunlich, wie gut sich Kinder, die bereits die Grundschule besuchen, an die Computer-Erlebnisse im Kindergarten erinnern können.

Daniela, 9 Jahre, 3. Klasse

Kannst Du Dich noch an den Computerausflug von Multimedia-Landschaften für Kinder erinnern?

Ja, da haben wir viele Spiele gemacht, und da konnten wir auch Urkunden rausdrucken, was wir hatten, und viele Spiele waren auch drauf.

Und kannst Du Dich noch an ein Spiel erinnern?

Ja, das hab' ich selber gespielt, das war von König der Löwen, da hab' ich auch 'ne Urkunde gekriegt dafür, ausgedruckt, und das hab' ich damals mit der kleinen Maria gespielt.

Die Urkunde gab's für das Käfer finden, oder?

Ja, genau, da hab' ich das Käferfinden gemacht und dafür hat's die Urkunde gegeben. Die hab' ich immer noch zu Hause hängen. Ich glaub', ich bin Meister geworden.

Das war doch dann bei MuLa 2, als die Computer bei uns im Kindergarten waren?

Genau, da war des.

Weißt Du auch noch, wo die Computer standen?

Ja, da in dem großen Nebenraum, da war'n die drin. Und da haben wir auch „Max und das Schlossgespenst" gespielt, da mussten wir die gelben Socken suchen. Ich weiß auch noch ein Spiel, da war der Zauberer, des hab' ich auch ganz oft gespielt mit dem Zauberer („Das Zauberhaus"). Und ich kann mich noch erinnern da wo wir eine CD mit dem Computer selber gemacht haben. Da war'n wir alle bei Dir zu Hause. Die hieß „Wir sind die Computerkids", Die CD hab' ich auch noch zu Hause.

Erinnerst Du dich denn noch, wie wir bei dem Computerausflug zum Studio im Netz gekommen sind?

Ja, da sind wir mit der U-Bahn hingekommen und gegangen. Und im Studio im Netz waren ganz viele Computer auf den Tischen gestanden und die waren schon alle vorbereitet – mit Spielen, und dann hab'n sie uns alle erst begrüßt, und dann hab'n wir die Mappen bekommen am Anfang glaub ich und hab'n unseren Namen draufgeschrieben, so rote Mappen mit gelben Schildchen drauf glaub ich war'n des, die hab'n wir selber gemacht. In die Mappen hab'n wir was rein. Da war so 'n Apparat (Fotokopierer) gestanden, ich weiß aber nicht mehr, wie der heißt, dann hab'n wir beide Hände auf so 'ne Glasplatte draufgelegt und dann auf 'nen Knopf gedrückt und dann hab'n sie das gedruckt und unten ist das Papier schwarz-weiß rausgekommen. Da gab's aber auch noch eine Büroecke, da konnten die Kinder selber Bürospielen, da konnten sie schreiben, malen, lochen. Und bei den Mappen da haben wir auch noch so Prospekte für die Eltern gekriegt, so gelbe und grüne Prospekte haben wir noch gekriegt (das waren Infobriefe und Fragebögen für die Eltern).

In einem anderen Raum hab'n wir uns alle auf den Boden gesetzt und dann hab'n wir Brotzeit gemacht; in einem anderen Raum, weil da in dem Computerraum da sollte man nicht essen wegen den Computern und so.

Hast Du jetzt einen Computer zu Hause?

Ja, ich hab neuerdings einen gekriegt zu Hause. Der gehört meinem Papa und mir.

Und was machst Du da dran?

Da spiel ich Moorhuhn und Solitär und manchmal schreib ich was, und mein Papa macht da viel mit dem Internet und so.

Warst Du auch schon im Internet?

Mm, noch nicht. Aber ich glaube, das kommt bald.

Elena, 10 Jahre, 4. Klasse

Du kannst Dich also an unseren Computerausflug noch erinnern?

Ja, wir konnten da Computer spielen, wir konnten auch ein bisschen was ausprobieren und andere Sachen. Die haben uns da gezeigt, wie man mit'm Computer umgeht. Wir durften auch was malen auf'm Computer und schreiben durften wir auch was glaub ich. Wir haben so rote Mappen bekommen und da haben wir Sachen reingeklebt. Wir durften auch zum Schluss als wir wieder hier waren haben wir auch ein bisschen was gemalt drüber – Bilder vom Computer. Ich hab' noch ein paar Sachen aus dem Kindergarten in meiner Mappe.

Auf einem Bild hast Du drei Computer gemalt und die Kinder davor und die Kuscheltiere, die oben auf den Computern waren und die Leute vom Studio im Netz.

Ja, weil die so nett zu uns waren.

Ehemalige Kindergartenkinder der Kindertagesstätte Großhaderner Straße 52a

1.

Lustige Begebenheiten bei MuLa 1
Kindertagesstätte Großhaderner Straße 52a

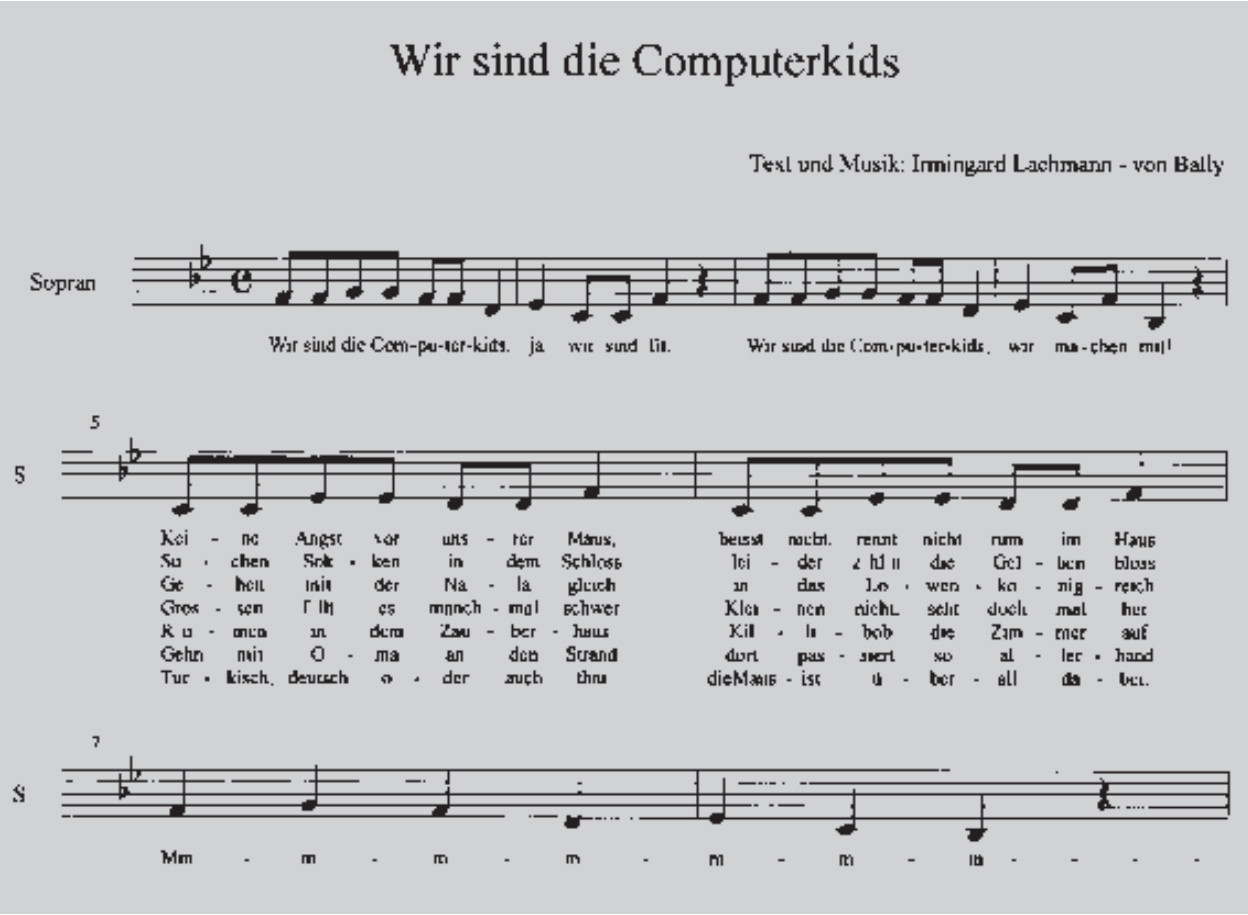
Heute bin ich mit ein paar Computerneulingen am PC, der in einem Nebenraum steht. Nur Jennifer ist schon ein „alter Hase" und bedient als erste die Maus. Leider treten aus unerklärlichen Gründen immer wieder Störungen im Spiel auf. Entnervt weiß ich jetzt nur noch den Rat: *„Wir gehen jetzt einfach noch mal raus und fangen neu an."* Jenny befolgt sofort diesen Vorschlag und fährt den Computer herunter. Da bemerke ich, dass die anderen Kinder plötzlich weg sind. *„Wo sind sie denn alle?"* will ich gerade fragen, als Alexander zur Tür hereinschaut und bittet: *„Dürfen wir jetzt wieder reinkommen? Wir waren doch noch gar nicht lange da!"*

Unsere Aktionstage zu MuLa sind noch nicht lange vorbei, da sprechen die Kinder untereinander, was es denn alles für schöne Feste im Kindergarten gibt. *„Nikolaus"* fällt Carina ein, *„das Osterfest"* steuert Daniela bei, auch Weihnachten wird nicht vergessen. *„Und"*, ruft Salih und bekommt ganz glänzende Augen, *„das Computerfest, da freue ich mich schon drauf!"* Gleich läuft er zu mir und fragt: *„Feiern wir morgen wieder Computerfest?"*

Franz-Joseph, ein dreijähriger Bayer/Tiroler schaut zwei Kindern, die *„Nur Oma und ich"* spielen, zu. Als eine Figur auf dem Monitor winkt, ist er ganz begeistert. *„Griaß di!"* winkt er zurück und fordert Alexandra auf: *„Gell, nacha laßt'n nommal winga!"*

Tom und Dennis, zwei Kinder, die schon häufig mit anderen am PC waren, wollen „Billi Banni" spielen. Ich helfe ihnen, das Spiel zu starten und gehe wieder in den Gruppenraum zurück. Nach etwa 10 Minuten kommt Tom. *„Du, der Computer geht nicht."* Ich frage: *„Was geht denn nicht?"* Tom: *„Alles geht nicht, der macht nichts!"* Darauf ich: *„Das hört sich aber nicht gut an."* Also gehe ich mit, um Abhilfe zu schaffen. Tom setzt sich wieder neben Dennis an den PC, ich stelle mich dahinter. *„Siehst du"*, klärt mich Dennis auf, *„da passiert nichts!"* Diesen Fehler kann man zum Glück leicht beheben. *„Ihr habt doch schon oft Computer gespielt, was muss man denn da nehmen?" „Ach, die Maus!"* Dennis schlägt sich mit der Hand vor die Stirn und auch Tom kann es gar nicht fassen, dass er das vergessen hat.

Jenny kommt aufgeregt in den Gruppenraum gerannt: *„Frau Lachmann, der Computer ist abgestürzt"*. Weil Boris gleich hinter ihr den Raum betritt, sehe ich unwillkürlich ihn an. Sofort verteidigt er sich: *„Ich war's nicht, ich hab' ihn nicht 'runtergeschmissen"*.



Kommt doch zu uns rein

Text Irmingard Luchmann - von Bally Musik Traditional

Sopran

Kommt doch zu uns rein zu den Com-pu-ter-kids
Wir spiel n heut al-le mit der Com-pu-ter-maus

3

S

zu den Com-pu-ter-kids kommt her macht al-le mit
das sieht ganz ein-fach aus wir ma-chen viel da-raus

5

S

Kommt doch zu uns rein zu den Com-pu-ter-kids
Wir spiel n heut al-le mit der Com-pu-ter-maus

7

S

kommt und macht al-le mit Wo hel-fen
mit der Com-pu-ter-maus Wir geh n mit
Wir ma-chen

9

S

Max und hel-fen Wil-li dem klei-nen Schloss-ge-spenst su-chen
Sim-ba und mit Na-la in das Lö-wen-kö-nig-reich dem
vie-le tol-le Sa-chen mit der Com-pu-ter-maus Ihr

11

S

Sok-ken in dem Schloss Wir fin-den
gibt es viel zu seh n - - - - Wir ma-len,
kommt heut al-les seh n Wir ler-nen

13

S

Gei-ster und Ge-spens-ter Vie-le Sok-ken ab-wie-so doch
schrei-ben ma-chen Spie-le al-lein und auch zu zweit und
schrei-ben. zäh-len. pau-sen und druk-ken al-les aus, dann

15

S

zähl n die Gel-ben bloss
woll n die wie-der geh n
ist s noch mal so schön.

Mula- Rap der Kindertagesstätte Großhaderner Straße 52a, Text: I. Lachmann –von Bally

Refrain:

M – M – U – U - L - L - A

Mula ist für alle da

ganz egal, ob klein, ob groß

ja, mit Mula ist was los!

1) Bei uns im Kindergarten ist heut Computertag
hier kann ein jeder spielen was er am liebsten mag
M .....

2) Wir tippen auf die Tasten und ziehen mit der Maus
mit Hardware und mit Software da kennen wir uns aus
M .....

3) und sagt wer, `s wär´ zu schwierig da lachen wir ja bloß
wir sind doch keine Babies wir sind ja schon so groß
M .....

4) Wir spiel´n mit Max und Mona und reisen um die Welt
besuchen Peter Lustig und tun, was uns gefällt.
M .....

5) Es gibt auch schlechte Spiele war´n sie auch gut gewollt
die besten kriegn nen Pädi in Bronze, Silber, Gold!

M – M - U - U – L – L – A

Mula ist für alle da

ganz egal, ob klein, ob groß

ja, mit Mula **ist was los!**

Geschlechtsspezifisches Verhalten am Computer oder computern Kindergartenmädchen besser, schneller, anders als Kindergartenbuben?

„Computer sind doch nichts für Mädchen!" diesen Satz bekommen wir schon manchmal zu hören, vor allem von den großen Brüdern unserer „Computermäuse". Aber davon lassen diese sich nicht beirren, der Spielplatz Computer ist genau so geschlechtsneutral wie der Brotzeittisch oder das Klettergerüst im Gegensatz zu Puppenecke oder Bauplatz, in denen doch, obwohl von beiden Geschlechtern benutzt, das weibliche bzw. männliche Element dominiert.

Bei MuLa 2 zeigten unsere großen Mädchen am meisten Begeisterung und Ausdauer, sie konnten sich manchmal nur sehr schwer von „Max und das Schlossgespenst" oder „König der Löwen" losreissen. Dies erklärten sie auch selbst mit der Kürze des Projekts: *„Die Computer sind ja nicht lang da, also müssen wir jetzt gaaanz lang spielen, weil es nachher nimmer geht!"*

Mit MuLa 3 hat sich die Situation entspannt, der PC steht immer da, jeder und jede kann dran, deshalb kann man ihn auch mal in Ruhe stehen lassen. Jedes Kindergartenjahr gibt es in meiner Gruppe 1–3 Computerspezialisten, die den anderen bei Schwierigkeiten helfen und fachgerecht Programme starten und beenden können. Im ersten Jahr waren dies ein Fünfjähriger, der bereits viel Erfahrung mitbrachte, weil er mit seinem großen Bruder einen PC und mannigfaltige Software besitzt. In diesem Jahr ist es ein Mädchen, das nur im Kindergarten Gelegenheit hat, mit dem Computer umzugehen.

Die Vorliebe für das Medium Computer hängt natürlich ganz von der zur Verfügung stehenden Software ab. Es gibt einige Hits, die von allen Kindern gleichermaßen geliebt werden. Diese sind leicht zu bedienen und zu verstehen ohne „Baby" zu sein.
Die großen Mädchen bevorzugen häufig Spiele, in denen man sein Können unter Beweis stellen muss oder jemand helfen kann, wie „Marigor und die Tobis". Hierbei handelt es sich um ein Lernspiel für die zweite Klasse, bei der man mit vielerlei Aufgaben versteinerte Wesen befreien kann. „Wir sind doch Kinder, wir können denen helfen!" rief die sechsjährige Maria voller Inbrunst, als sie hörte, dass diese Aufgabe nur Kinder übernehmen können und bei jeder vollbrachten Rettung umarmte sich die kleine Gruppe. Einige wenige Buben begeistern sich auch für dieses Spiel, wie zum Beispiel der fünfjährige Gary, der mit zwei Mädchen eine ideale Gruppe bildet. Jenny ist fix im Umgang mit Maus und Tastatur, Anne kann sehr viele Sachfragen beantworten und Gary liest perfekt.

Die meisten unserer Buben bevorzugen „Spiele, wo was los ist", das heisst viel Bewegung, wie die Lorenfahrt im Piyama-Pit und solche, bei denen man sich eine Urkunde oder anderes ausdrucken lassen kann.

Auch in der Herangehensweise ist kein großer Unterschied zu entdecken. Einige der Buben haben mehr Selbstvertrauen, manche der Mädchen fragen lieber nach als etwas falsch zu machen. Insgesamt gehen wohl die Buben etwas ruppiger und sorgloser mit dem Gerät um, allerdings hat es bis jetzt erst ein Kind, und zwar ein Mädchen, geschafft das Programm abstürzen zu lassen und sogar unseren selbstgemachten Bildschirmhintergrund beinahe unauffindbar zu verstecken.

Fazit: Bei unseren Kindergartenkindern hängt die Häufigkeit, mit der sie an den Computer gehen, der Umgang mit ihm und die Freude dabei mehr vom Alter, Temperament und persönlichen Vorlieben ab als vom Geschlecht .

Irmingard Lachmann-von Bally
Leiterin der Kindertagesstätte
Großhaderner Straße 52 a

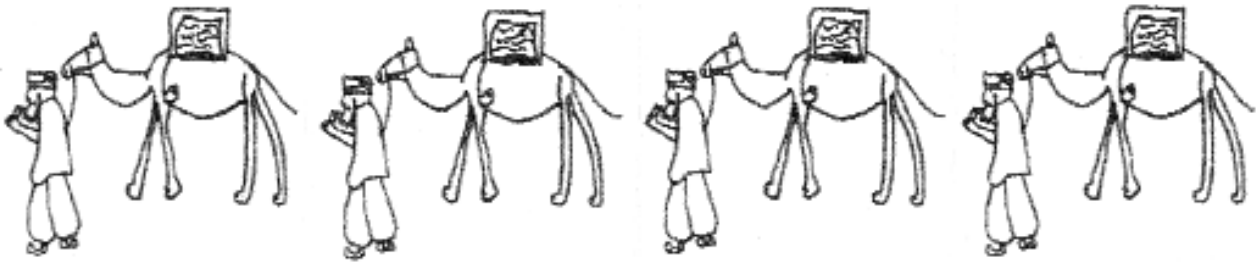
3.2 Multimedia-Landschaften 2

Die Computer-Karawane bringt die neuen virtuellen Spiel- und Lernwelten für einen Zeitraum von ca. 8–12 Wochen direkt in den Kindergarten oder den Kinderhort. Derzeit sind dafür drei Computersets (jeweils drei Multimedia-Rechner plus Farbdrucker) unterwegs.

Die Computer-Karawane

MuLa 2: Praxisbericht Kindertagesstätte Schussenrieder Straße 5a

MuLa 2: Die Computer-Karawane



Nachdem unsere Einrichtung bereits am Computerausflug teilgenommen hat, sind unsere Kinder und wir auf den Geschmack gekommen.
Wir wollten die Computer für einen längeren Zeitraum ausprobieren. Die Eltern wurden informiert, dass unsere Einrichtung an dem Projekt Computer – Karawane teilnimmt. Das Interesse der Eltern war von Anfang an sehr groß und sie begrüßten dieses Projekt. Sie hatten nun zu den verschiedenen Tageszeiten die Möglichkeit, an den Computern dabei zu sein.

Zu Beginn des Projektes fand ein Elternabend statt, der gemeinsam mit dem Studio im Netz durchgeführt wurde. Die Eltern, darunter viele Väter, kamen mit großem Interesse aber auch mit Bedenken und Erwartungen zu dem Elternabend.

Es wurden viele Fragen gestellt wie z. B.:
„Wie lange spielen Kinder im allgemeinen am Computer?“
„Welche Spiele werden angeboten, lernen die Kinder dadurch Gewalt kennen?“
„Was haben Kinder am Computer zu suchen?“
„Es ist toll, dass die Kinder schon so früh die Möglichkeit haben, mit dem Medium Computer umzugehen“.
„Es ist gut, wenn Kinder schon früh spielerisch und unter Anleitung mit dem Computer umgehen lernen.“

Für ca. 6 Wochen wurden 3 Computerstationen im Mehrzweckraum aufgestellt. Dazu bekamen wir reichlich Software für die Altersstufe 3 – 10 Jahre. Die Kinder kamen schnell und problemlos mit dem Medium „Computer“ zurecht. Die Handhabung der Maus war für sie kein Problem. Es saßen immer mehrere Kinder am PC und sie kommunizierten sehr intensiv und angeregt miteinander.
Es spielten Kinder gemeinsam, die sonst nie so schnell zueinander gefunden hätten.
Das Abwechseln mit anderen Kindern in der Bedienung funktionierte problemlos. Kinder, die schon etwas Erfahrung gesammelt hatten, gaben anderen Kindern bereitwillig Hilfe-stellungen, die gerne angenommen wurden.

Manche Kinder spielten länger, andere kürzer, einige Kinder haben nur zugeschaut und nicht selbst gespielt. Diese Kinder waren dann in beratender Funktion tätig und konnten anderen bei Lösungsmöglichkeiten eines Spieles behilflich sein.

Die Kinder waren sehr konzentriert bei der Sache. Zurückhaltende Kinder haben sich lebhaft und aktiv beteiligt.
Bei Beginn des Projektes griffen die Kinder bei den CD-ROM’s meist nach den Spielen, die auf der Grundlage von Filmen konzipiert waren. Die anderen Spiele wurden eingeführt und von den Kindern genau so gerne gespielt. Großer Renner war bei allen Kindern „Max und das Schloßgespenst“, das sie schon bei ihrem Besuch im Studio im Netz kennen gelernt haben.

Die Hortkinder liebten vor allem Spiele, in denen man rechnen, malen und sonstige Auf-gaben lösen musste. Sie stellten fest, dass der Computer nie ungeduldig wurde und er immer wieder aufforderte, es noch einmal zu versuchen. Bei manchen Spielen konnte man sich zum Schluss, wenn alles gelöst war, eine Urkunde ausdrucken. Dies fanden die Kinder besonders motivierend.

Viele Eltern nahmen sich die Zeit und blieben beim Bringen und Holen längere Zeit im Kindergarten und schauten den Kindern beim Spielen am Computer zu. Sie waren sehr erstaunt, wie ungezwungen die Kinder mit dem PC umgingen. Es gab rege Diskussionen, wo die Kinder mit der Maus hindrücken sollten. Dies wurde mit dem Zeigerfinger auf den Bildschirm kundgetan, so dass die Oberfläche von vielen kleinen Fingerabdrücken übersät war.

Manche Eltern sagten: *„Wenn wir es nicht selbst erlebt hätten, welchen Spaß und Freude die Kinder gemeinsam am Computer haben, würden wir dies nicht glauben“*.

Die Computerstationen wurden von den Kindern angenommen wie andere Angebote. Es war eines von vielen Aktionen im Kindergarten.

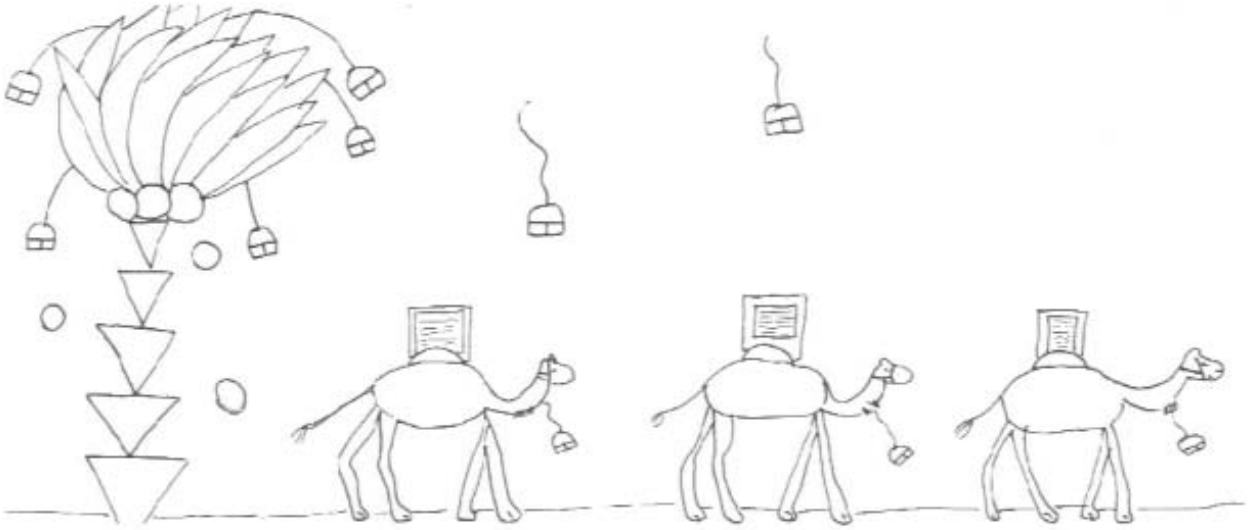
Der frühzeitige spielerische Umgang mit dem Computer ermöglicht den Kindern einen Zugang zu einem Medium, das aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken ist. Elektronische Medien sollten Kindern schon im Kindergartenalter zugänglich gemacht werden. Sie können selbst aus den vielen Informationen auswählen. Vorhandene Ängste, auch von Seiten der Eltern, können abgebaut werden.

Die Zeit der Computer-Karawane verging viel zu schnell. Zum Ende der 6 Wochen gab es einen Aktionstag, an dem ca. 10 Computer zur Verfügung standen. Die Eltern nutzten den Tag sehr intensiv, um möglichst viele verschiedene Software kennen zu lernen.

Eltern die vorher eher etwas skeptisch waren, konnten überzeugt werden. Bei einer Befragung der Eltern kamen z.B. folgende Äußerungen:
„Ich finde es toll, wenn Kinder die Möglichkeit haben, mit dem Computer zu lernen und zu spielen, da zu Hause nicht alle diese Möglichkeit haben“.
„Toll war, wie sie in der Gruppe Probleme lösten ohne dabei in Streit zu geraten“ usw.

Als die Computer-Karawane weiter ging meinten die Kinder: *„Es wäre herrlich, immer einen Computer hier zu haben“*.

Siglinde Seemann
Leiterin der Kindertagesstätte
Schussenrieder Straße 5 a



MuLa 2: Stimmen der Eltern

„Sehr interessantes Projekt! Im Hinblick auf heranführen im Umgang mit Computern sehr sinnvoll. Weiter so!“

„Zeitgemäß, da der Computer Gegenwart und Zukunft bedeutet.“

„Erfreuliches Projekt mit viel positiver Resonanz seitens der Kinder. Es ist ein faszinierendes Medium für sie, ähnlich wie TV. Als Elternteil hat man allerdings die Möglichkeit, sinnvolle Spiele auszuwählen, was beim TV nicht immer möglich ist. Toll war auch wie sie in einer Gruppe Probleme löste, ohne dabei in Streit zu geraten.“

„Es ist gut, wenn Kinder schon früh spielerisch und unter Anleitung mit dem Computer umgehen lernen.“

„Die Kinder lernen bei diesem Projekt sehr viel.“

„Das Angebot an Softwareprogrammen für Kinder war sehr umfangreich.“

„Ich finde es toll, wenn Kinder die Möglichkeit bekommen, mit Computern zu spielen und zu lernen, da zu Hause nicht alle die Möglichkeit haben.“

„Toll, fördert logisches Denken und lässt die Kinder Zusammenhänge richtig erkennen.“

MuLa 2: Stimmen der Kinder

„Ich wünsche mir, dass die Computer noch da wären. Die Spiele waren ganz gut!"

„Alleine zu Hause machen die Lernspiele nicht so viel Spaß. Im Hort mit anderen Kindern ist es viel schöner."

„Ich finde die Computer einfach geil und ich find´s schade, dass wir die Computer nicht immer haben."

„Ich habe schön gefunden die viele Auswahl an vielen Spielen und an den Computern. Man konnte malen, man musste viel denken und bei manchen Spielen musste man rechnen. Ich wünschte, dass ich einen Computer hätte."

„Die Computer waren gut, dass man die Flaschen herausnehmen konnte."
(Löwenzahn 2)

„Die Computer waren nicht schön, weil es einfach nicht schön war. Zuschauen hat mir besser gefallen als selber spielen."

„Ordnen und zählen, Max und die Piraten hat mir gefallen. Ich weiß nicht, ob Computer toll ist. Ich möchte öfter am Computer spielen."

„Ich wünsche mir, dass die Computer noch da wären. Die Spiele waren ganz gut. Ich wünsche mir einen Computer zu Hause und das Spiel die Rechenreise."

MuLa 2: Erfahrungen der Kolleginnen

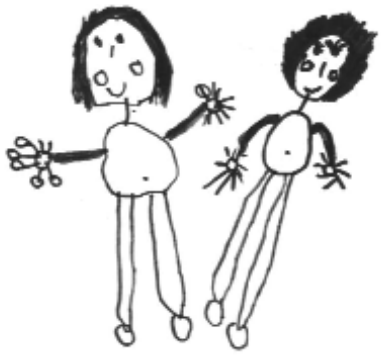
Es war ein gelungenes Projekt. Die Kinder sahen es als ein Angebot unter vielen. Mehrere Kinder saßen an einem PC. Sie berieten sich untereinander und wechselten sich in der Bedienung problemlos ab. Manche Kinder spielten länger, andere kürzer und einige haben am Anfang nur zugeschaut und nicht selbst gespielt. Die Kommunikation untereinander war lebhaft.
Die Kinder waren konzentriert bei der Sache. Zurückhaltende Kinder haben sich aktiv beteiligt.
Durch den Bekanntheitsgrad von Spielen, die auf Grundlage von Filmen konzipiert wurden, griffen die Kinder zuerst nach diesen CD-ROM´s. Die anderen Spiele wurden eingeführt und dann genau so gerne gespielt.

Elektronische Medien sollten Kindern auch schon im Kindergartenalter zugänglich gemacht werden. Sie können selbst aus den vielen Informationen aussuchen. Chancengleichheit für alle, nicht jeder hat einen PC zu Hause. Der frühzeitige Umgang mit dem Computer ermöglicht den Kindern einen Zugang zu einem Medium, das aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken ist. Vorhandene Ängste, auch von Seiten der Eltern, können abgebaut werden.

Viele Eltern waren positiv überrascht, welche Möglichkeiten Spiele bieten. Beim Erwerb von CD-ROM-Spielen ist es meistens nicht möglich, diese vorher auszuprobieren. Die Eltern nutzten daher jede Gelegenheit, möglichst viele Spiele selbst kennenzulernen.

MuLa 2: Interview von Kindern

Interviewer: Claudia (10 Jahre) und Isabella (10 Jahre)



Lukas (7 Jahre)

Was spielst du am liebsten am Computer?
Neun Siebenstein.
Wie findest du es, daß wir jetzt auch Computer haben?
Gut.
Weißt du eigentlich was MuLa ist?
Nein.
Claudia: Es ist Multimedien Landschaften für Kinder:
Hast du eigentlich einen Computer daheim?
Ja.
Wie findest du es mit dem Computer daheim?
Gut.

Tobias (9 Jahre):

Was spielst du am liebsten am Computer?
Needford Speed.
Wie findest du es, daß wir jetzt auch Computer haben?
Gut.
Weißt du eigentlich was MuLa ist?
Nein.
Isabella: Multimedien Landschaften für Kinder.
Hast du eigentlich einen Computer daheim?
Ja.
Wie findest du es mit dem Computer daheim?
Cool.

Ludwig (9 Jahre):

Was spielst du am liebsten am Computer?
Roller Coaster.
Wie findest du es, daß wir jetzt auch Computer haben?
Schön.
Weißt du eigentlich was MuLa ist?
Nein.
Claudia: Multimedien Landschaften für Kinder.
Hast du eigentlich einen Computer daheim?
Ja.
Wie findest du es mit dem Computer daheim?
Langweilig.

Benjamin (11 Jahre):

Was spielst du am liebsten am Computer?
Roller Coaster.
Wie findest du es, daß wir jetzt auch Computer haben?
Cool.
Weißt du eigentlich was MuLa heißt?
Nein.
Isabella: Multimedien Landschaften für Kinder.
Hast du eigentlich einen Computer daheim?
Ja.
Wie findest du es mit dem Computer daheim?
Cool.

Sabrina (7 Jahre):

Was spielst du am liebsten am Computer?
Billi Banny.
Wie hat dir der Ausflug ins Studio Netz gefallen?
Gut.
Was hat dir am besten gefallen?
Das Computerspiel.
Wie findest du es, daß wir jetzt auch Computer haben?
Schön.
Weißt du eigentlich was MuLa ist?
Nein.
Claudia: Es ist Multimedien Landschaften für Kinder.
Hast du eigentlich einen Computer daheim?
Ja.
Wie findest du es mit dem Computer daheim?
Schön.

Corina (7 Jahre):

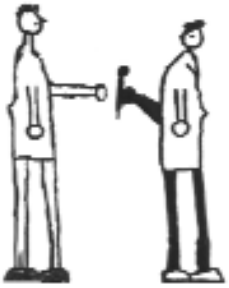
Wie findest du es, daß wir jetzt auch Computer haben?
Schön.
Weißt du eigentlich was MuLa ist?
Nein.
Isabella: Multimedien Landschaften für Kinder.
Hast du eigentlich einen Computer daheim?
Ja.
Wie findest du es mit dem Computer daheim?
Schön.

Peter (7 Jahre):

Was spielst du am liebsten am Computer?
Ritter Rost.
Wie findest du es, daß wir jetzt auch Computer haben?
Schön.
Weißt du eigentlich was MuLa ist?
Nein.
Claudia: Es ist Multimedien Landschaften für Kinder.
Hast Du eigentlich einen Computer daheim?
Ich habe einen mal gehabt, aber wir haben keinen mehr:
Wie fändest du es, wenn ihr einen Computer daheim hättet?
Gut.

Joanna (7 Jahre):

Was spielst du am liebsten am Computer?
Cosmix.
Wie findest du es, daß wir jetzt auch Computer haben?
Gut.
Weißt du eigentlich was MuLa ist?
Nein.
Hast du eigentlich einen Computer daheim?
Ja.
Wie findest du es mit dem Computer daheim?
Sehr gut.
Noch mal zur Frage, weißt du eigentlich was MuLa ist?
Nein.
Isabella: Multimedien Landschaften für Kinder.



Maxi (7 Jahre):

Was spielst du am liebsten am Computer?
Mein Puzzelspiel, hab ich Dir schon gesagt.
Wie findest du es, das wir jetzt auch Computer haben?
Gut.
Hast du eigentlich einen Computer daheim?
Ja.
Wie findest du es mit dem Computer daheim?
Gut.
Und noch dazu eine Frage vielleicht weißt du eigentlich was MuLa ist?
Es ist Multimedien Landschaften für Kinder.

Claudia (10 Jahre):

Claudia, weißt du was MuLa ist?
Ja, es ist Multimedien Landschaften für Kinder.
Wann hast du zum ersten mal mit Computern im Kindergarten zu tun gehabt?
Mm... da war ich 5 Jahre alt und da haben wir einen Ausflug gemacht zum Studio ins Netz.
Was habt ihr dort gemacht?
Da durften wir Computer spielen, da gab´s einen großen Drucker und da konnte man seine Hände reinlegen und die konnte man dann drucken.
Und weißt du noch welches Spiel Du am Computer gespielt hast im Studio im Netz ?
Nein, das weiß ich nicht mehr.
War das sehr aufregend?
Ja.
Claudia, Du bist jetzt im Hort und wir haben auch einen Computer im Hort. Spielst Du gerne Computer im Hort?
Ja, schon.
Und hast Du zu Hause auch einen Computer an dem Du spielen kannst?
Ja.
Und was spielst Du da zu Hause ganz gerne ?
Puh... alles mögliche, Pferdespiele..
Und im Hort auch?
Nicht so oft.
Nicht so oft. Da hast Du keine Zeit?
Mhm...
Danke schön.

Isabella (10 Jahre):

Isabella, als du bei uns im Kindergarten warst, wann bist du das erste Mal mit einem Computer in Berührung gekommen?
Ehm.., da haben wir einen Ausflug ins Studio im Netz gemacht und da gab`s Computer und da gab`s noch einen großen Kopierer und da konnte man die Hände und alles mög-liche halt kopieren.
Und was hat dir dort am besten gefallen?
Ehm... die Computerspiele.
Isabella, weißt du was MuLa ist?
Ja, Multimedien Landschaften für Kinder.
Wir haben jetzt im Hort auch einen Computer. Spielst du da auch manchmal?
Ja.
Und was spielst du so gerne?
Ehm...Fürst Marigor
Hast du daheim auch einen PC?
Ja.
Spielst du da auch?
Ja.
Und was?
Hanni und Nanni.
Isabella und Claudia, ihr seid ja beide schon 10 Jahre alt, habt schon viel über Computern mitbekommen und wir sind doch auch manchmal zur Pädi-Verleihung gefahren. Claudia weißt du noch was das war ?
Ja der Pädi, das war der Computerpreis für Computerspiele, es gab eine Bronze, eine Silberne und eine Goldene.
Isabella weißt du noch, welche Spiele Preise bekommen haben?
Ehm... Löwenzahn von Peter Lustig.
Claudia, bei der Pädi-Verleihung kannst du dich noch erinnern, was da besonderes war?
Ja, da war so eine Kindergartengruppe und die hat MuLa gesungen und da war aus dem Marienhof eine Frau und ein Fußballspieler.
Ja genau.
Isabella, was weißt du noch von einer Pädi-Verleihung?
Dass da ein Biber war, also kein richtiger Biber sondern ein Mensch halt, sein Künstlername ist „Biber" und der hat auf seiner Gitarre am Anfang ein Lied gespielt und wir haben auch mitgesungen. Da waren Leute ,die haben das fotografiert wo wir am Computer waren. Auf einer Leinwand sind dann die Fotos von Kindergärten und von Horten gezeigt worden.
Bei der Pädi-Verleihung?
Ja – und manchmal waren auch Fotos von uns dabei. Das haben wir auch selber gesehen.

Wir laden alle herzlich ein,
bei uns mal wieder Gast zu sein.

Online mit der Welt verbunden,
kann man das World Wide Web erkunden.

Es wird auch www genannt,
dies Wort ist jedermann bekannt.

Ob Pokémon, ob Diddl Maus,
im www sind sie zu Haus.

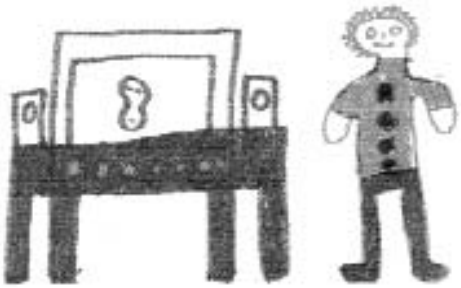
Online sind sie dort zu finden,
das Netz wird sie mit Euch verbinden.

Wollt ihr surfen, spielen, schreiben,
könnt ihr am Computer bleiben
Video, Rätsel, Leseecken,
es gibt vieles zu entdecken.

Kommst Du dann nach Haus,
schick ne Mail an unser Haus.

Plakat und Einladungstext
Kindertagesstätte Schussenrieder Straße 5a

Kindertagesstätte
Schussenrieder Str. 5a
Ergebnisse aus der Malecke

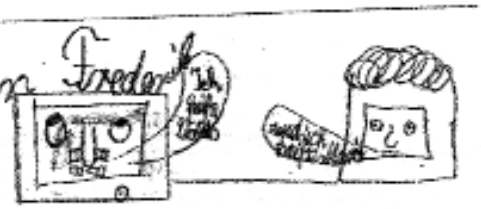


Ich fande den Tag in Lochhausen super toll. Das Spiel „Max und das Schloßgespenst" echt gut. Dort musste man gelbe Socken suchen. Schlecht hat mir gefallen das ich und Simone acht Socken gefunden haben aber zwei nicht. Viele Grüße von

Lisa

Ich fand es toll. Es soll so bleiben wie es ist. Die Idee waren fantastisch. Noch par spiele. Unser spiel war: Die Abteuer von Valda und Marie!

Von Frederik



„Ich fand es einfach gut, foralem Mahteland! Ich würde daran eigendlich nichts endern, aber die Zeit war knap."
Clara

Ich fand es foll schön es waren so viele Spiele. Und es war einfach eine sehr schöne Stürmung. Ich wäre am liebsten die ganze Schulzeit geblieb

MuLa 2: Praxisbericht
Kindertagesstätte Kemptener Straße 6

Welche Idee zuerst geboren wurde, ist nicht mehr genau nachzuvollziehen. Jedoch bot sich an, „Computern im Kindergarten“ und unser Faschingthema „Zukunft 2000“ zu verbinden.
Da von Kolleginnen anderer Kindertagesstätten durchaus positiv über den Computereinsatz im Kindergarten berichtet wurde, entschlossen wir uns, für den Zeitraum vom 10.01. bis 03.03.2000 an dem Projekt MuLa 2 – Computer-Karawane teilzunehmen. Der Name Computer-Karawane entstand, weil die PCs wie eine Karawane von Kindergarten zu Kindergarten ziehen.

Mit der ersten Besprechung im Mai 1999 begannen die Planung und das kennen Lernen der Mitarbeiter von SIN – Studio im Netz. Am 10.01.2000 war es dann so weit, die Computer waren aufgebaut und konnten bis nach Fasching bei uns bleiben. Das Projekt konnte beginnen.

Elternabend

Am 12.01.2000 fand unser Informationsabend zum Thema „Computern im Kindergarten“ statt. Eine Mitarbeiterin vom Studio im Netz war anwesend, um den Abend zu referieren. Mit 28 Eltern war der Abend überraschend gut besucht. Die Einstellung der Eltern war im Großen und Ganzen positiv.

Erfahrungen der Kolleginnen

Nach unserer Beobachtung lassen sich die zwei Projekt-Monate in 3 Phasen einteilen:

1. Phase

In der Anfangszeit wollten die Kinder natürlich hauptsächlich an den Computern spielen. Sie waren für andere Beschäftigungen nur schwer zu motivieren. In den Gruppenräumen war es unnatürlich ruhig.
Kommentare von Eltern:
- *Es ist hier so leise wie in einem Büro.*
- *Sind denn heute keine Kinder da?*
- *Sind so viele Kinder krank?*

Die Kinder machten aber auch negative Erfahrungen, z.B. stellten sie beim Aufräumen fest, dass sie heute „noch gar nichts gespielt hatten“.

2. Phase

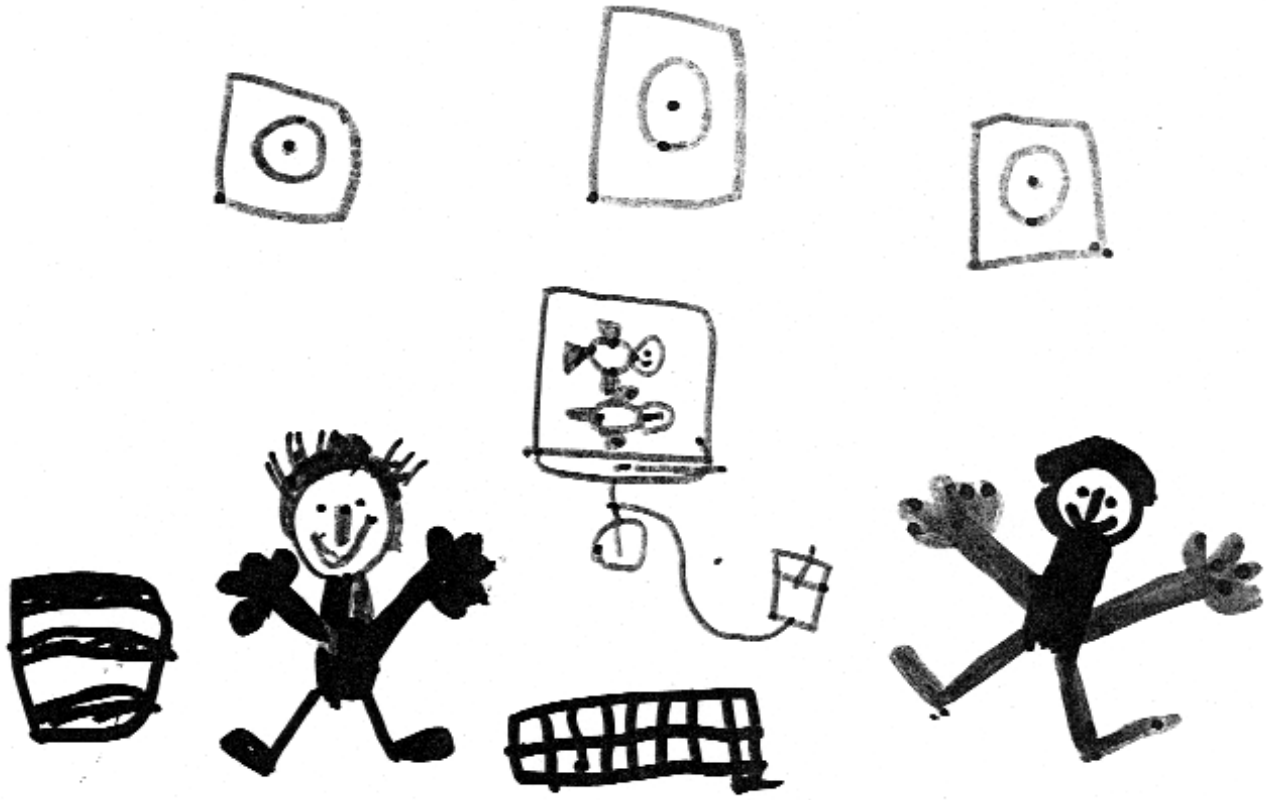
Inzwischen spielten die Kinder auch wieder etwas anderes, nach wie vor waren die Computer jedoch heiß begehrt. Die Kinder lernten aber auch zu unterscheiden, was ihnen wichtiger ist. Beispielsweise gab es ein Mädchen, das ganz konkret wusste: *„Erst male oder bastle ich jeden Tag etwas, dann gehe ich Computer spielen“*. Vereinzelte Kinder, die vorher nicht besonders gut in die Gruppe integriert waren, bekamen durch ihre Kenntnisse am PC einen viel besseren Stellenwert in der Gruppe.

3. Phase

Bis auf einige „computersüchtige Kinder“ hatte sich die Situation normalisiert. Die Computer waren als zusätzliches Freizeitangebot sehr beliebt.

Teambesprechung zur Halbzeit

Folgende Punkte wurden vereinbart:
- Erfahrene Computerkinder dürfen die Geräte selbstständig bedienen. Es sollte jedoch immer ein Erwachsener anwesend sein.
- Das Angebot der Spiele ist zu groß, deshalb sollen weniger gefragte CD’s weggeräumt werden. Eventuell wird nach einer gewissen Zeit ausgetauscht.
- Wir fanden eine zeitliche Begrenzung für die Kinder am Computer nicht notwendig, jedoch wollten wir sie beobachten und gegebenenfalls regulierend eingreifen. Grundsätzlich wurden die Computer während der Freispielzeit genutzt.
- Mit den Kindern sollen Gespräche geführt werden, was das Abwechseln betrifft.
- Die Kinder dürfen auch Computerspiele von zu Hause mitbringen, sie müssen aber zuerst von uns überprüft werden.



Reaktionen der Kinder

Als eines Tages die Computer nicht angeschaltet waren, reagierten die Kinder auf ganz interessante Weise. Spielzeugtelefone dienten zur Kommunikation, Papier und Stifte unterstützten die Reparaturarbeiten. Es war herrlich anzusehen. Obwohl die Computer zur Benutzung bereit standen, fanden einige Kinder es viel lustiger, aus bereitgelegten Holzstöckchen kleine Möbel zu bauen.
Am „Tag der offenen Tür" für neue und interessierte Eltern war es nett, mit anzusehen, wie ein ca. 2-jähriges Mädchen mit den Händen ihrer Puppe auf der Tastatur herumhantierte.
Ein türkischer Junge war ganz glücklich als er feststellte, dass manche Spiele auch in türkischer Sprache zu spielen waren. Obwohl sie diese Sprache nicht verstehen konnten, spielten deutsche Kinder gern mit. Beim Aktionstag zeigte dieser Junge seiner Mutter, dass es bestimmte Spiele auch in türkischer Sprache gibt.
Ein Mädchen meinte: *„Du sollst den Leuten, denen die Computer gehören sagen, dass das den Kindern viel Spaß macht!"*

Die größeren Kinder befragten wir: *„Welches Computerspiel gefällt dir am besten und warum?"*
Hier einige Antworten:

- *Addy Junior – mir gefällt, dass man da Puzzles machen kann und Kugeln werfen.*
- *Billi Banni – weil das ein Spiel für die Schulkinder ist.*
- *Billi Banni – da kann man was bauen, malen und einen Buchstabenzug bauen.*
- *Addy Junior – da gibt es Affen und Kanonen, da kann man Zielschießen.*
- *Max und das Schlossgespenst – weil man da Sachen suchen muss und das macht Spaß.*
- *Fritzi Fisch – darum, weil es mir halt gefällt.*
- *Max und die Geheimformel – da muss man immer Zahlen finden, wenn man alle Zahlen gefunden hat, dann muss man in die Rakete gehen.*
- *Oskar, der Ballonfahrer – da kann man anklicken und dann kommt Frühling, Sommer, Herbst oder Winter.*
- *Max und das Schlossgespenst – gelbe Socken suchen macht Spaß.*

Erzieherinnenteam der Kindertagesstätte Kemptener Straße 6

MuLa 2: Praxisbericht der Kindertagesstätte am Mariahilfplatz 17 b (LRA)

Aufstellort der Computer

Kindergarten mit zwei Gruppenräumen und einem dazwischen liegenden Mehrzweckraum. Die Längswände dieser Räume haben eine große Fensterfront in nordwestlicher Richtung mit Blick zu Garten und Schulhof.

Die Computer waren im Mehrzweckraum untergebracht. Sie standen, jeweils auf einem kleinen Tisch, nebeneinander. Zu Beginn der Aktion wurden, je nach Spielwahl der Kinder, nur 1 bis 2 Computer eingeschaltet; deren Lautsprecher leise gestellt waren. Aufgebaut wurden die Geräte auf den vorhandenen kleinen, rechteckigen Kindertischen, welche jeweils gerade so groß waren, dass ein Rechner mit Bildschirm, Tastatur und den beiden Lautsprechern darauf Platz fand.
Zum Tag der offenen Tür standen, ergänzt um einen kurzfristig ausgeliehenen Computer, zwei in einem Gruppenraum und zwei mit nun größerem Abstand zueinander im Mehrzweckraum.

Nach dem Tag der offenen Tür stellten wir alle drei Computer der Grundausstattung wieder im Mehrzweckraum auf, allerdings nun mit größerem Abstand voneinander, sodass immer alle 3 Geräte gleichzeitig eingeschaltet werden konnten.

Organisation

Die Geräte samt Zubehör holte ich am 11. September, dem letzten Tag der Sommerferien im Haus der Jugend in der Rupprechtstraße ab und baute diese mit Unterstützung meiner Kolleginnen in der Kindertagesstätte auf.

Richtig in Betrieb genommen haben wir die Computer erst nach Ablauf der ersten Tage des neuen Schuljahres, da die neu eingetretenen Kinder anfangs immer viel Zeit beanspruchen. Nach deren erster Eingewöhnung war es dann einfacher, eine Kollegin soweit frei zu stellen, dass sie unterstützend eingreifen konnte, wenn die Kinder Probleme hatten.

In erster Linie wurde die Freispielzeit von Betriebsbeginn bis etwa 10 Uhr vormittags und der späte Nachmittag bis Betriebsschluss für Computerspiele genutzt. Es gab aber auch Tage, an welchen sich die Kinder im gleichen Raum lieber mit anderem beschäftigten. Bei weniger Betrieb, speziell an Nachmittagen, nutzten wir dann auch schon mal die Möglichkeit, Plakate zu schreiben und zu drucken.

In der letzten Woche der Aktion wurden alle 3 Computer jeden Tag eingeschaltet. Am letzten Tag halfen die Kinder mit, die Computer wieder zu verpacken, damit diese am darauffolgenden Tag von der nächsten Einrichtung abgeholt werden konnten.

Erfahrungen mit den Kindern

Computer einschalten und hochfahren übernahmen die Erzieherinnen.
Computererfahrung hatten davor nur wenige der Kinder. Die Kinder fanden sich aber relativ schnell auf Grund der akustischen Erklärungen der Programme zurecht. Wichtig war das Spiel als solches; mit Tipps und Hinweisen halfen sie sich gegenseitig weiter; die „User-Wechsel" wurden weitgehend selbst eingeteilt. Bei manchen Spielen standen mehrere Kinder am Computer. Am späten Nachmittag dagegen spielten Kinder eher alleine.

Die Spielzusammenhänge erfassten sehr viel schneller die älteren Kinder, jüngere klickten eher ziellos auf irgend eine Stelle, Treffer waren eher zufällig.
Von den Spielprogrammen angeregt, spielten einige Kinder zu Hause weiter. Wie uns diese Kinder berichteten, konnten sie sich dazu Spiele aus der Stadtbücherei ausleihen.
In den letzen Wochen waren einige der größeren Kinder in der Lage, mit nur wenig Unterstützung unsererseits die Programme zu starten und zu beenden.

Absolute Renner waren …
… „Das Zauberhaus" von Cornelsen Software
… „Löwenzahn" von Terzio
… „Oscar, der Ballonfahrer und die Geheimnisse des Waldes" von Tivola.
Eher als schwierig empfunden und daher eigentlich nie richtig zu Ende gespielt wurden …
… „Schiffe bauen mit WILLY WERKEL" von Terzio
… „Bibi Blocksberg auf der Suche nach dem Superhexspruch" von Kiosk, Berlin.

Einbeziehung der Eltern

Da das Computerprojekt gleich nach den Ferien gestartet wurde, informierten wir alle Kindergarteneltern in einem Elternbrief noch einmal über diese Aktivität.
Zum Elternabend kamen relativ viele Väter. Wie sich nachträglich herausstellte, nahmen überwiegend Eltern teil, welche dem Projekt ohnehin offen gegenüber standen oder deren Kinder bereits zu Hause am Computer spielen durften.

Die überwiegende Mehrheit der Eltern begrüßte die Möglichkeit für ihre Kinder, dieses neue Medium kennen zu lernen, nachdem wir zugesichert hatten, dass Computerspiele auch wäh-rend der Zeit des Projekts nur einen Teil der pädagogischen Angebote ausmachen und die anderen, bei den Kindern beliebten Aktionen auch weiter stattfinden würden.
Im Laufe des Projektes setzte sich an manchen Tagen auch schon mal ein Elternteil dazu, wenn das Kind vor dem Abholen noch am Computer spielte.

Am Tag der offenen Tür kamen viele Eltern und überzeugten sich stolz von den entsprechenden Fähigkeiten ihrer Kinder.

Gegen Ende der Aktion sprach sich dann laut einer Umfrage auch der überwiegende Teil der Eltern dafür aus, dass Computer und Computerspiele auf Dauer im Haus zur Verfügung ste-hen sollten.

Erfahrungen des Kindergartenteams

Das Team hatte zwar Computererfahrung, aber fast alle nur mit Textverarbeitungen. Glücklicherweise hatten wir jedoch eine Kollegin unter uns, welche von den eigenen Kindern bereits mit Computerspielen vertraut war. Das half uns doch sehr beim Einstieg.

In der Folge halfen wir uns – einschließlich der Kinder – gegenseitig weiter, die Kinder waren dabei experimentierfreudiger als die Erzieherinnen.
Solange der Umgang mit dem „Spielplatz Computer" nicht so selbstverständlich ist wie mit anderen Medien, braucht es generell immer noch die Hilfe der Erwachsenen. Dies, um z. B. eine Anleitung (vor) zu lesen oder um technische Probleme zu lösen. Mit einem permanent zur Verfügung stehenden Computer dürfte sich diese „Selbstverständlichkeit" allerdings relativ schnell einstellen.

Inge Sandler
Leiterin

3.3 Multimedia-Landschaften 3

Die Computer-Oase integriert den „Spielplatz Computer“ medienpädagogisch verantwortet in den Kindergartenalltag ohne eine zeitliche Limitierung.

Die Computer-Oase

MuLa 3: Praxisbericht der Kindertagesstätte Lüdersstraße 7

In der heutigen Zeit ist der Umgang mit den elektronischen Medien zum selbstverständlichen Teil in unserer Lebenswelt geworden. Im Kindergarten und Hort sehen wir es als unsere Aufgabe, den Kindern eine kreative, alle Sinne ansprechende Erziehung zuteil werden zu lassen. Wir wollen ihnen Räume schaffen, in denen sie vielfältige Erfahrungen zur Entfaltung all ihrer Fähigkeiten und Begabungen machen können. Dazu gehört heute auch die Erkundung der mutimedialen Welten.

Deshalb entschlossen wir uns, an dem Projekt „Multimedia – Landschaften für Kinder" teilzunehmen. Nachdem wir bereits im Projektteil „MuLa 2 – die Computer-Karawane" erste Erfahrungen sammeln konnten, wurde im Jahr 1999 im Rahmen des Projektteiles „MuLa 3 – Die Computer-Oase" ein PC fest an unserer Dienststelle installiert.

Durch diesen Computer haben die Kinder die Möglichkeit, sich während der Freispielzeit ein Programm auf den Bildschirm zu holen, das ihrem Spieltrieb entgegen kommt. Im Gegensatz zum passiven Fernsehkonsum können die Kinder bei der von uns angebotenen, sorgfältig ausgewählten Edutainment- und Kreativsoftware selbst aktiv sein. Sie werden aufgefordert, selbst eine Rolle einzunehmen, Abenteuer zu erleben und Gefahren zu bestehen. Spannung, Wettkampf und Überraschungen sind jederzeit möglich. Die Kinder können genau das erleben, was sie fasziniert. Durch die Kombination von Grafik, Ton und Animation kann eine Aufgabenstellung verdeutlicht, abwechslungsreicher und auch interessanter zusammengestellt werden.

Der Einsatz und die Integration des Computers im Kindergartenalltag stellt auch für die Kinder eine sinnvolle Bereicherung dar, die beispielsweise keinen Zugang zum Computer zu Hause haben und in der Anwendung nicht begleitet werden.
Zu Beginn des Kindergartenjahres hatte der PC noch seinen Standplatz im Büro der Leiterin.
Täglich hatten ca. 8 Kinder aus verschiedenen Gruppen die Möglichkeit, die virtuellen Spiel- und Lernwelten zu erkunden und auszuprobieren. Die Projektleiterin stand ihnen dabei unterstützend und beratend zur Seite.

Da wir bei dieser Standortvariante immer nur 2–3 Kindern aus einer Gruppe gerecht werden konnten, entschlossen wir uns, ab Januar 2001 den Computer im wöchentlichen Turnus in den verschiedenen Gruppen weiterzugeben, um allen Kindern den Zugang zu ermöglichen.

Am Anfang stieß das auf Skepsis bei den Kolleginnen, die mit dem PC nicht vertraut waren.
Jedoch mit Hilfe der Projektleiterin war diese Scheu bald überwunden.
Die Kinder verhalten sich vor dem Monitor meistens sehr kooperativ. Oft sitzen sie in Gruppen am Computer, manchmal aber auch nur 1–2 Kinder. Dabei werden Spielaufgaben in angeregter Diskussion gemeinsam gelöst. Den Wechsel vor den Bildschirm regeln die Kinder weitgehend selbst, manchmal muss jedoch auch die Erzieherin eingreifen.
Durch den festen Standort des Computers in der Gruppe wird auch gehemmten Kindern die Möglichkeit geboten, selbstständig am Computer Erfahrungen zu sammeln bzw sich von Freunden oder der Erzieherin helfen zu lassen oder einfach nur aus der Ferne zuzuschauen.
Obwohl beim Umgang mit der Computermaus die Koordination von Auge und Hand nicht ganz einfach ist, schaffen das auch die jüngeren Kinder spielerisch.

Die Zeit vor dem Computer ist von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich geregelt, fließt jedoch meistens in die Freispielzeit ein. Dabei stehen Such- und Entdeckungsprogramme an erster Stelle – und dafür gibt es plausible Gründe: Klare Regeln, die Gewissheit, dass es einen erfolgreichen Lösungsweg gibt sowie am Ende den Sieg über die gestellten Hürden.
Gefragt sind Denkvermögen, Einfallsreichtum und Reaktionsschnelligkeit. Die Spieler erleben Fortschritte in ihren Fertigkeiten meist unmittelbar.
In Einzelfällen stärkt der Erfolg im Umgang mit dem Computer das Selbstvertrauen von Problemkindern und vergrößert ihre Kontaktfreude. Denn der PC ist nicht nur in der Lage, auf das individuelle Tempo des Benutzers einzugehen, er verfügt auch über eine Engelsgeduld. Die Kinder können in der Regel selbst bestimmen, was sie machen und wie sie zum Beispiel Übungen durchgehen wollen.

Zusammenfassend können wir nach unseren bisherigen Erfahrungen sagen, dass sich der Einsatz des Computers als kreativitäts- und lernanregendes Medium im Kindergartenalltag positiv auf die Gruppendynamik auswirkt und eine Bereicherung der pädagogischen Arbeit darstellt.
Oftmals stehen auch Eltern fasziniert vor dem Bildschirm, denn auch für sie sind gute Kinderprogramme unterhaltsam und entdeckungswert, vor allem zusammen mit den Kindern.

Brigitte Plenkers
Gisela Mühlstein
Kindertagesstätte Lüdersstraße 7

MuLa 3: Praxisbericht der Kindertagesstätte an der Denninger Straße 1 Pavillon

Im Januar, Februar und März 2001 hatten wir das Projekt Abfall. Unter anderem bauten wir einen Computer (siehe Foto!) und dichteten zu unserem gelernten „Alles- Aufheb-Lied“ drei neue Strophen.
Als die Lieblingsspiele unserer Kinder am Computer haben sich „Fritzi Fisch und das Flossengespenst“ sowie „Fritzi Fisch und der verschwundene Schatz“ herausgestellt.

Die Gründe, die die Kinder nannten

Weil man viele Dinge lösen muss.
Es ist sehr spannend.
Lustige Dinge passieren wie z.B. „Es wird die Seerobbe mit Tinte vollgespritzt.“
Die lustigen Mitspieler gefallen uns.
Weil die Haie das Spielzeug klauen wollen.
Außerdem kann man mit der Maus klick, klack, die Schildkröte abschießen

Auf die Frage an die Kinder: *„Warum spielt ihr so gerne Computer?“* lauteten die Antworten:

Ich spiele gerne Computer, weil ich da so klicken und dadurch etwas verändern kann.
ich kann über die Maus bestimmen:
Mir gefällt das Spiel: „Max und die Piraten“, weil die Mutter von dem Piratenmädchen Nina so lustig spricht, z.B. „du aufgeplusterter Kauz.“
Mir gefallen die Denkspiele, weil ich da raten und was lernen kann. Ich merke dann, dass ich schon so viel weiß.
Ich mag Max das Schlossgespenst. Denn es ist lustig, wenn das Gespenst den Besen als Gitarre nimmt. Oder ein Gespenst im Vogelhäuschen sitzt und „Essen ist fertig, ruft.“

Ein japanischer Junge liebt das Spiel Weltreise, weil er seine Heimat Japan sieht. Andere Kinder mögen das Spiel auch gerne, weil sie viele Länder kennen lernen. Viele haben auch Freude am Ausdrucken.
Eine weitere Frage an die Kinder war: „Spielt ihr lieber alleine oder mit Freunden?“
Einhellige Aussagen der Kinder waren: Sie spielen lieber mit Freunden, denn da hilft man sich gegenseitig und wechselt im Spiel ab. Außerdem erreicht man gemeinsam schneller ein höheres Level.

Aussagen der Eltern

Die Kinder kontrolliert und dosiert spielen lassen.
Sie sollten in der heutigen Zeit lernen, spielerisch mit dem Computer umzugehen.
Erst ab vier Jahren sollten die Kinder die Möglichkeit zum Spielen am Computer haben.
Die pädagogisch ausgewählten Computerspiele finden die Eltern gut.
Ebenso, dass sie an den Projekttagen die Möglichkeit haben, neue gute Computerspiele kennen zu lernen.

Meinungen der Gäste an den Aktionstagen

(Es waren eingeladen, die 3.+ 4. Klassen der Gebele Schule mit ihrem Lehrer, Kinder und Erzieher des Nachbarkindergartens, Ehemalige, die bei der ersten Phase des Computerprojektes vor drei Jahren teilgenommen hatten.)

Die Vielfalt der angebotenen Computerspiele und das kennen Lernen neuer pädagogisch sinnvoller Spiele und das Ausprobieren und die fachliche Unterstützung der Medienpädagogen vom SIN-Studio hat allen Beteiligten gut gefallen.

Monika Kasek (Leiterin)
Reinhild Schöpe-Carstiuc

Das Alles-Aufheb-Lied

Text: Karin Kinder, Melodie: Axel Meyer
Aus „Das lustige Kost Fast Nix Spass- Büchlein“
Die Sachenmacher von Wehrfritz

1. Guck, da liegt ´ne Heringsdose
und ´ne rote Plastikrose
und ein Strohhut für den Kopf
und ein alter schwarzer Topf...

Refrain:
Schmeiß nix weg, heb´ alles auf –
wir machen noch was Schönes draus!

2. Schau, dort liegt ein Fahrradreifen
und ein Instrument zum Pfeifen
und ein schöner großer Schuh
und ´ne lila Plastikkuh...

3.Drüben gibt´s ne Wäscheleine
und ein Tischchen ohne Beine
und ´ne bunte Zuckerdose
und ´ne Spitzenunterhose...

4. Guck, die schöne Kaffeemühle
und die grünen Gartenstühle
und ein Schirm für schlechtes Wetter
und die alten Kistenbretter...

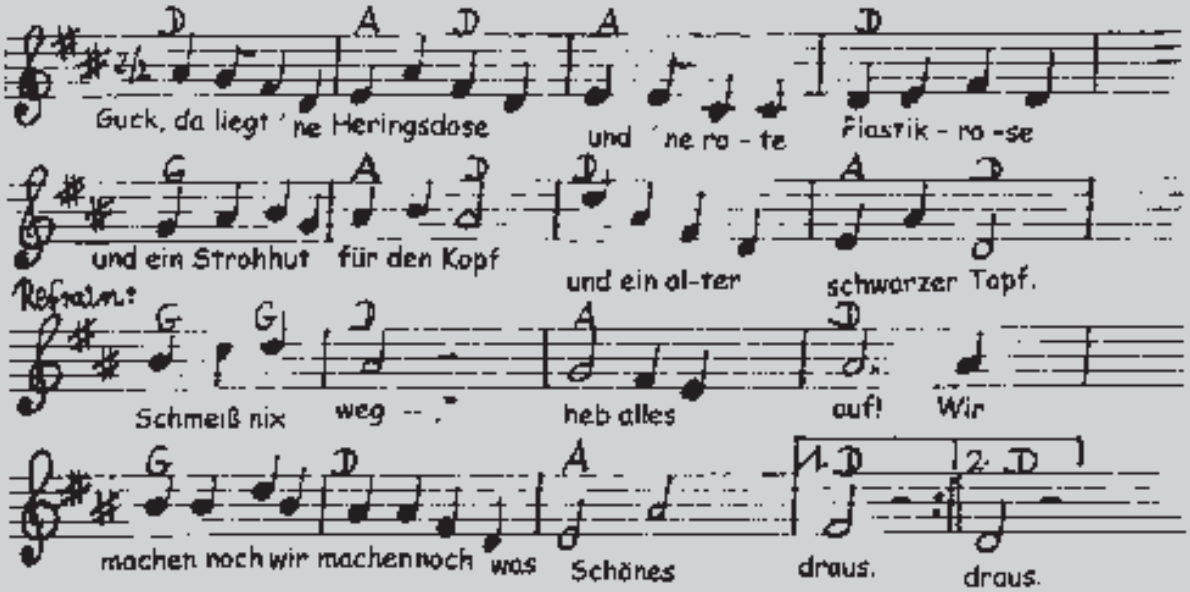
5. Wäscheständer, Nägel, Schrauben –
alles können wir gebrauchen!
wartet´s ab, Ihr werdet sehn,
was wir baun, wird wunderschön.

6. Styropor, Karton und Becher,
aus dem Keller Omas Fächer,
daraus wird ein superguter,
ganz phantastischer Computer.

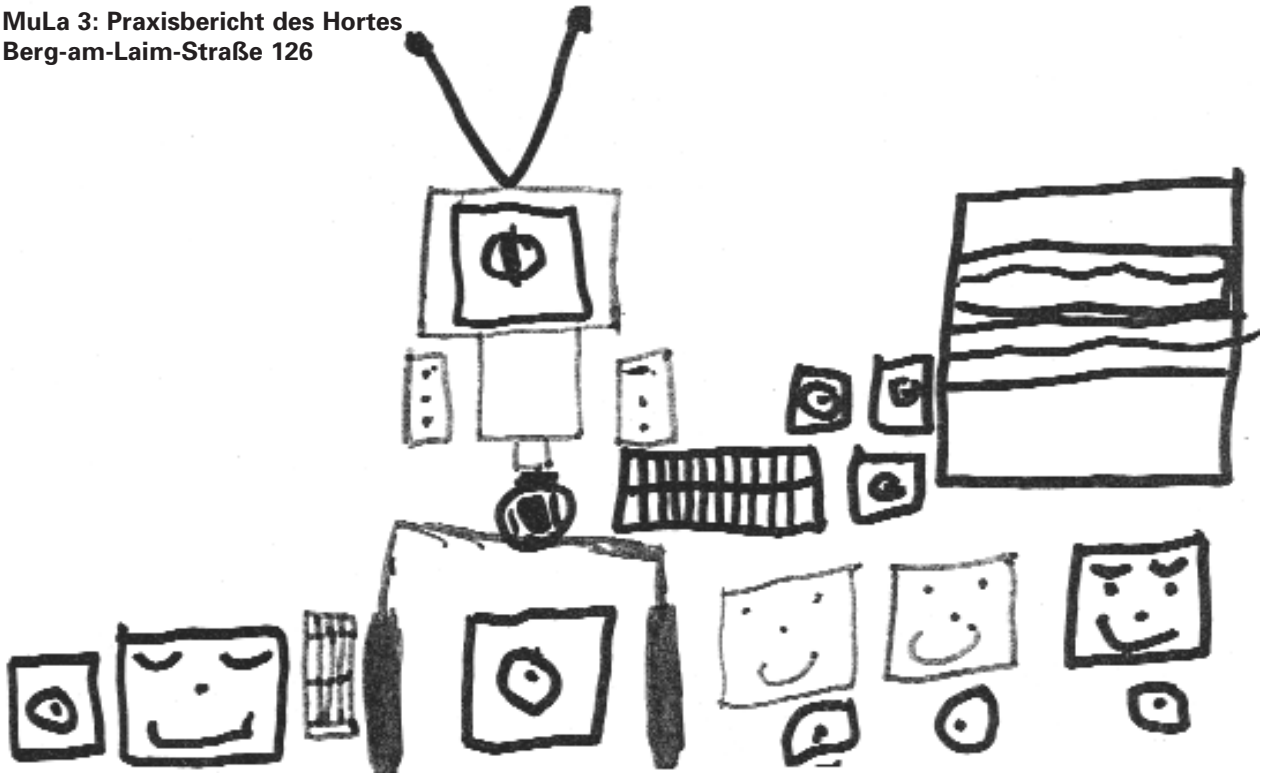
7. Korken, Alu, Fahrradschloß,
ja das finden wir famos,
doch verkabelt wird es auch,
mit Papas altem Fahrradschlauch.

8. Komm jetzt basteln wir noch schnell.,
eine Maus aus weichem Fell,
Ohren, Schwanz aus schönem Leder,
das erkennt doch wirklich jeder

Text: Strophen 6, 7, 8 © Städt. Kindertagesstätte Denninger Str. 1 Pavillon



MuLa 3: Praxisbericht des Hortes Berg-am-Laim-Straße 126



Unsere Hortgruppe macht bei dem Mula-Projekt 3 mit. Unsere Gruppe besteht aus 25 Kindern im Alter von 6–9 Jahren.

Seit 2 Jahren nutzen die Kinder an zwei Tagen in der Woche den Computer. Im Laufe der Zeit konnte ich feststellen, dass die Mädchen den Computer anders nutzen als die Jungen. Viele Jungen aus unserer Gruppe hatten schon eigene Erfahrungen mit dem Computer gemacht. Sie haben auch außerhalb des Hortes Interesse am Computer, Computerzeitschriften, Computersprache und dessen Anwendungsprogramme.

Einige Mädchen aus unserer Gruppe haben zwar auch schon Vorkenntnisse, aber der Computer ist ihnen im Hortalltag nicht so wichtig. Sie blättern nicht wie die Jungs gemeinsam Computerzeitschriften durch oder unterhalten sich über die neuesten Computerspiele. Bei den Buben kommt es auch häufiger vor, dass sie alleine ein Computerspiel spielen. Die Mädchen sitzen eher in einer Gruppe vor dem Computer.

Den Buben ist es wichtig, Spiele zu spielen bei denen man gewinnen oder jemanden besiegen kann. Die Mädchen bevorzugen eher Spiele, bei denen etwas gesucht, entdeckt oder verändert werden kann. Die Buben probieren mehr aus am Computer und versuchen alleine, ohne die Erzieherin, ein Problem zu lösen. Die Mädchen hingegen holen sich oft Hilfe, wenn sie nicht weiterkommen.

In unserer Einrichtung bedienen die Jungs den Computer wesentlich häufiger als die Mädchen. Viele Jungen nutzen an den Computertagen sofort nach Betreten unseres Hortes ihre Chance, am Computer zu spielen. Die Mädchen vergessen diese Tage oft und beschäftigen sich mit anderen Dingen. Sie lassen sich auch selten von ihrem Spiel unterbrechen, um am Computer zu sitzen. Die Jungen nehmen es eher wahr, wenn der Computer frei ist und unterbrechen dafür auch mal ihr Spiel. An schönen Tagen, wenn alle Kinder im Garten sind, denken die Jungen eher daran wieder ins Haus zu gehen, um an dem Computer zu spielen.

Damit die Mädchen mehr Interesse für den Computer zeigen, müsste unserer Meinung nach mehr entsprechende Software für Mädchen entwickelt werden. Auch wäre es in unserer Einrichtung ratsam, einen Computertag nur für die Mädchen einzurichten. An diesem Tag hätten sie die Möglichkeit, den Computer uneingeschränkt zu nutzen, ohne sich nach den Jungen zu richten. Dies werden wir für die weitere Projektarbeit einplanen.

Claudia Schinseck
Stellvertretende Leiterin

MuLa – auch ein Beitrag zur Integration

Es konnten sehr positive Auswirkungen des Umgangs mit dem Computer beobachtet werden bei sonst eher unkonzentrierten Kindern, bei Kindern, die schlecht deutsch sprachen und auch bei Kindern, die Schwierigkeiten hatten, Anschluss an eine Gruppe zu finden. Es gibt immer wieder Kinder, die am Computer ganz neue Fähigkeiten und Stärken entwickeln und erleben. Dies bedeutet für sie einen Zuwachs an Selbstbewusstsein und mehr Anerkennung in der Gruppe. Wir wollen grundsätzlich in unseren Einrichtungen einen „Defizitblick" vermeiden und gezielt an den vorhandenen Stärken des Kindes ansetzen. Deshalb ist es für uns eine sehr schöne Erfahrung, dass manches als unglücklicherweise „schwierig" bezeichnete Kind im Umgang mit dem Computer Fähigkeiten und Stärken erleben und zeigen kann, die bisher keiner wahrgenommen hatte. Auch für Kinder, die die deutsche Sprache noch erlernen müssen, sind Computerspiele oft die Brücke zu anderen Kindern und zudem eine sehr lustvolle Unterstützung beim Erlernen der Sprache. Einige Praxisbeispiele im Folgenden sollen dies verdeutlichen:

Geduld statt Jähzorn

Seppi braust sehr leicht auf, schimpft, flucht und wirft Spielzeug, das nicht tut, was er will, durch die Gegend. Auch Kinder, die ihn aufregen, bekommen das häufig zu spüren. Als ihm das erste Mal am PC beim „Zauberhaus" etwas nicht sofort glückte, wollte er mit „so ein Schmarrn" die Sache auf sich beruhen lassen. Aber dann ließ es ihm doch keine Ruhe, er wollte wieder „Zauberhaus" spielen und siehe da: Unser jähzorniger Seppe schmiss weder mit der Maus noch schlug er auf den Computer ein. Er probierte wieder und wieder und freute sich königlich, wenn er für den Zauberer Killibob wieder ein Zimmer in Ordnung gebracht hatte.

Spielen ohne Sprache

Waree kam mit über 6 Jahren direkt aus Thailand zu uns in den Kindergarten. Außer „bitte", „danke" und „guten Tag" sprach sie kein Wort deutsch. Als Älteste selten zu verstehen, worum es ging, war sehr schwer für sie. Beim Turnen machte sie eifrig mit, aber sonst malte sie meist für sich allein Bilder. Beim Spielen am Computer lernten wir dann eine andere Waree kennen, die viel Spaß an „Max und das Schlossgespenst" hatte und eifrig überall nach den gelben Socken suchte. Diese Aufgabe war ihr auch ohne Sprache sofort klar geworden. Auch andere Spiele, bei denen es auf Geschicklichkeit und nichtsprachliche Kombinationsgabe ankam, beherrschte sie sehr rasch. Natürlich stieg sie dadurch schnell in der Achtung der anderen Kinder und wurde immer öfter als Spielpartnerin, erst am PC, dann auch im

„Alltag", gewählt. Klar, dass auch die sprachlichen Fortschritte entsprechend gut waren.

Kleiner Wildfang

Fatih, 4,5 Jahre, war schon immer ein sehr lebhaftes Kind. Mal im Vorbeilaufen ein Regal leerfegen oder einem Kind einen Baustein an den Kopf werfen – kein Problem! Aber länger als eine Minute sitzen bleiben, zuhören oder mit anderen zusammen etwas spielen, das ging kaum. Als die PCs bei uns aufgestellt wurden, nahm er sie zuerst auf seine übliche Art zur Kenntnis: Er lief daran vorbei, tippte auf irgendeine Taste oder zog die Kinder, die daran saßen an den Haaren. Aber nach ein paar Tagen wollte er selber Computer spielen. Er suchte sich das Spiel „Nur Oma und ich", ein eher ruhiges Bilderbuch, bei dem man auf jeder Seite einige lustige Effekte durch Anklicken erzeugen kann. Zuerst half ich ihm ein bisschen und dachte, er würde gleich wieder zu einer anderen Beschäftigung übergehen. Aber weit gefehlt, er saß mindestens 20 Minuten bei diesem Spiel und hörte nur auf, weil es Zeit zum Essen war. Bei nächster Gelegenheit wollte er weiter spielen. Diese kam ein, zwei Tage darauf. Gegen die übliche Gepflogenheit war er allein am PC, er sah sich das gesamte Bilderbuch an, hörte aufmerksam dem Erzähler zu und erzielte mit der Maus alle möglichen Effekte. Bei der letzten Einstellung, bei der die beiden wieder ins Haus gehen, gelang es ihm sogar, alle Lichter im Haus zu löschen (auf diese Idee war vor ihm noch keines unserer Kinder gekommen). Danach lehnte er sich tief befriedigt zurück und sagte siegesgewiss :"Jetzt hab ich gewonnen!"
Ob er nun gewonnen hat, mag dahingestellt bleiben, aber er beschäftigte sich dabei über ungefähr eine Dreiviertelstunde konzentriert mit einer Sache und konnte auch viel später noch den Inhalt dieser

Geschichte wiedergeben. Es gelang uns dann, ihn über Spiele und Geschichten, die er am Computer kennen gelernt hatte, für Tischspiele und Bilderbücher zu interessieren. Sicher, Fatih war daraufhin immer noch ein Wildfang und etwas unberechenbar, aber er wurde unser ausdauerndster Memory- und Mensch-ärgere-dich-nicht-Spieler.

Endlich Anschluss

Brian, 5 Jahre alt, liest perfekt und rechnet ohne Probleme mit zweistelligen Zahlen. Dies hat er zu Hause gelernt und hat vielleicht aus diesem Grund mit den anderen Kindergartenkindern wenig gemeinsame Interessen. Spaß macht ihm vor allem das ausgiebige Herumtoben mit ein paar Kleinen. Natürlich dürfen sie auch toben, aber auf die Dauer macht das weder ihnen noch uns viel Freude. Wir schlagen ihm vor, mit den Größeren in den Computerraum zu gehen, und diesen zu „helfen". Er schaut sich die Sache einmal an, aber er ist skeptisch, ob er wirklich etwas helfen kann, da er ja keinerlei Erfahrung damit hat. Aber er kann wirklich helfen, er liest Passagen vor, sagt, welche Buchstaben jetzt gebraucht werden und anderes mehr. Aber er hat hier auch nicht diesen Vorsprung, den er sonst meist hat. Maria findet die Buchstaben auf der Tastatur schneller, Jessica bedient die Maus flink und sicher und Felix hat viele Ideen, wie es weitergehen könnte, jeder findet einmal eine Lösung. Und es darf auch jeder einmal an die Maus, auch wenn es mit der Feinmotorik noch nicht so ganz klappt. So wächst Brian, obwohl er ein Jahr jünger ist, in eine gleichberechtigte Arbeitsgruppe hinein, die auch weiterhin viel zusammen macht, natürlich auch ganz andere Dinge als Computerspiele. Schade ist, dass alle gleichzeitig in verschiedene Schulen eingeschult wurden.

(Beispiele aus dem Kindergarten Großhaderner Straße 52 a)

Heimweh nach Japan

Ein japanischer Junge 5,6 Jahre, besuchte seit einem Jahr unseren Kindergarten. Seine beste Freundin war ein japanisches Mädchen. Er verstand kleine Aufträge in deutscher Sprache und konnte sich verständlich machen. Als seine japanische Freundin mit ihrer Familie wieder nach Japan zog, hatte er großes Heimweh nach Japan. Es zeigte sich dadurch, dass er am liebsten alleine spielte und sich zurück zog. Auf Aufforderungen, die er vorher in deutscher Sprache verstanden hatte, reagierte er nicht. Etliche Kindergartenkinder wollten ihn gerne in Spielsituationen einbeziehen, aber er wollte nicht. Bei Aktivitäten im Stuhlkreis wie Singen, Geschichten, Bilderbücher Betrachtung, wandte er sich ab oder hielt sich die Ohren zu. Auch kam er immer später in den Kindergarten und wollte seine Mutter nicht gehen lassen. Seine Mutter litt auch unter Heimweh. Sie war mit der Mutter des japanischen Mädchens befreundet gewesen. Ein Versuch, ihn zu integrieren war z.B., dass wir die vor längerer Zeit gelernten japanischen Lieder sangen und seine japanische Kassette gemeinsam anhörten. Vom Sin-Studio im Netz hatten wir neue Computerspiele erhalten.
Darunter war die „Weltreise", dabei können die Kinder virtuell in fremde Länder reisen, auch Lieder des jeweiligen Landes hören und kleine Filme über das Land sehen. Die Kinder entdeckten in diesem Spiel Japan. Eifrig holten sie Y. her. Er zeigte große Freude, sang mit, lachte und erklärte den anderen Kindern Verschiedenes auf japanisch. Jeden Tag wollte er die „Weltreise" spielen, sobald er in den Kindergarten kam,. Es wurde ein Ritual, bis er sich gefestigt hatte. Dass er sich integriert hatte, merkten wir, weil er jetzt Aufforderungen wieder verstand und diese ausführte. Y. machte große Fortschritte in der deutschen Sprache. Schließlich, nach ca. einem Vierteljahr, konnte er „Dolmetscher" zwischen seiner Mutter und uns sein. Er suchte den Kontakt zu anderen Kindern. Gerne spielten sie mit ihm. *„Y. ist immer so lustig"*, sagten seine neu gewonnenen Freunde. Im Stuhlkreis nahm er an gemeinsamen Aktivitäten aufmerksam teil. Auch Verabredungen am Nachmittag wurden zwischen Y. und anderen Kindern des Kindergartens getroffen. So bekam auch seine Mutter Kontakt zu anderen Müttern. Als er Interesse an anderen Computerspielen bekam, blieb die „Weltreise" sein Lieblingsspiel. Auf die Frage: *„Was spielst du am liebsten?" „Die „Weltreise", weil ich Japan sehe,"* antwortete er.

Freundschaft

Zwei Jungen 4 und 5 Jahre alt, zankten sich oftmals. Der eine Junge war bei den älteren Jungen beliebt, durfte bei den Gruppenspielen mitmachen, der andere Junge fand bei den Buben des Kindergartens keinen Anschluss. In der Gruppe der Mädchen war er beliebt.
Beide spielten gerne am Computer, aber jeder mit seinen Freunden. Als wegen Erkrankung viele Kinder fehlten, spielten sie beide „Max das Schlossgespenst". Sie hatten gemeinsam Spaß am Suchen der Socken und beim gemeinsamen Lösen der Aufgaben. Als sie nach ein paar Tagen die Lösung hatten, kamen sie umarmt aus dem „Computerraum" und widmeten sich am Vormittag dem Aufbau von Playmobilstationen, d.h. sie spielten gemeinsam den Vormittag über. Seit diesem Tag spielten sie auch andere Spiele gemeinsam. Sie freundeten sich an und trafen sich auch am Nachmittag außerhalb des Kindergartens. Auch der vorher ausgeschlossene Junge durfte jetzt bei den älteren Buben mitspielen.

(Beispiele aus der Kindertagesstätte Denninger Straße 1)

3.4 Multimedia-Landschaften 4

Das Projektmodul „Die Geheimnisse des Internet“ eröffnet dem Hort- und Tagesheimbereich das gesamte Spektrum der pädagogisch höchst interessanten Spiel-, Lern- und Kreativmöglichkeiten sowie der zeitgemäßen Informations- und Kommunikaionsmöglichkeiten, die mit den via Internet vernetzten interaktiven Computerwelten einhergehen.

Die Geheimnisse des Internet

MuLa 4: Praxisbericht des Hortes am Hermann-Gmeiner-Weg 34

Schon bevor unsere Einrichtung an dem Projekt Multimedia-Landschaften für Kinder – Horte und Tagesheime im Internet – teilnahm, hatten unsere Kinder die Möglichkeit, erste Erfahrungen am Computer zu sammeln.

Besonderen Wert legten wir dabei darauf, den Kindern zu vermitteln, dass der PC nicht nur zum Spielen da ist, sondern dass auch vieles Andere mit ihm gemacht werden kann.
So entstanden schon vor MuLa-Zeiten Jahresrückblicke, Geschenke und Karten am Computer.

Im April 2000 war es dann endlich soweit. Durch die Teilnahme unserer Einrichtung am Projekt bekam unser Hort einen Internetzugang und einen Multimedia PC.
Durch das Internet und einen „besseren" PC steht den Kindern nun zusätzlich ein neues Medium zur Verfügung. Genauso wie den Computer wollen wir auch das Internet in den täglichen Tagesablauf integrieren und es nicht als etwas „Besonderes" darstellen.

Der Computer mit Internetanschluss steht im Nebenzimmer der Hortgruppe II. Er ist für Kinder aus zwei Hortgruppen frei zugänglich, das heißt für ca. 50 Kinder. Etwa die Hälfte der Kinder interessieren sich für den PC und das Internet. Täglich 2 Stunden können die Kinder im Internet surfen, wenn sie das möchten. Dabei lassen wir sie nicht alleine, sondern sind immer als Ansprechpartner für sie da. Vor allem in den Ferien wird bei uns das Internet genutzt, da während der Schulzeit wenig Zeit bleibt.

Zu Beginn des Projekts gab es eine feste Internet-Gruppe von 10 Kindern. Bald entstanden zeitliche Probleme, da schulische und außerschulische Aktivitäten eine kontinuierliche Gruppe nicht entstehen ließen. Immer wieder fehlten Kinder aus verschiedenen Gründen, und so lösten wir nach kurzer Zeit diese Gruppe auf.

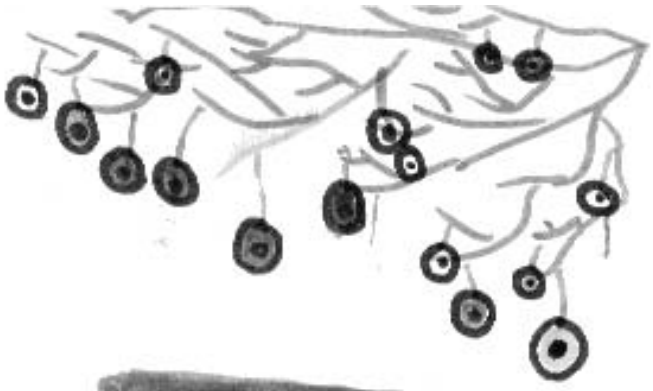
Trotz Internet-Gruppe hatten während dieser Zeit alle interessierten Kinder die Möglichkeit, im Internet zu surfen oder am PC zu spielen. Dabei war zu beobachten, dass die älteren Kinder den jüngeren halfen, wenn diese bei Spielen nicht weiter kamen. Trotz „Traubenbildung" vor dem Computer entstand nie ein Streit, wer denn die Maus führen darf. Die Kinder wechselten sich ab, wobei sie den Rhythmus der Abwechslung vorher festlegten. Einige gaben Ratschläge und Tipps, während andere als Zuschauer dabei waren.

Heute bilden sich Interessengruppen, um im World Wide Web aktiv zu werden. Die Kinder treten zu kleinen Online-Spielen gegeneinander an, suchen Informationen für Referate, die sie in der Schule halten müssen oder zu Themen, die im Hort behandelt werden. Sie speichern auch Animationen oder Bilder ab. Internet ist für sie interessant, aber noch mehr begeistern sie Spiele, vor allem Detektivspiele, für die sie gemeinsam versuchen, Lösungen zu finden oder Kreativprogramme, wie den Music Maker für Kids von magix.

Stimmen der Kinder

„Ich finde es toll, im Netz surfen zu dürfen und eine eigene Homepage zu haben."
„Es macht Spaß, im Internet zu surfen, weil wir zu Hause keinen Anschluss haben."
„Es macht Spaß im Netz zu surfen. Ich arbeite gern an meiner Homepage und mag es, mit dem Music Maker für Kids Musik zu machen."
„Interessiert mich nicht. Ich spiele lieber Fußball."
Spielen macht zu mehreren viel mehr Spaß, war die einstimmige Meinung der Kinder. *„Weil man sich da helfen kann, wenn man nicht mehr weiter weiß."*

Das Internet wird von Ihnen, soweit sie es benutzen, positiv bewertet.



Stimmen der Eltern

Die Eltern unserer Einrichtung stehen dem Projekt „Horte und Tagesheime im Internet“ überwiegend positiv gegenüber. Aber es sollten „klassische“ Spiele (Lego, Bausteine, Gesellschaftsspiele) oder der Aufenthalt im Freien nicht vernachlässigt werden. Sie sehen das Projekt vor allem als wichtig für die Zukunft ihrer Kinder an.

Die Grundaussage der Eltern:
„Gut, dass die Kinder im Hort die Möglichkeit haben, Computer und Internet kennen zu lernen, da beides für die Zukunft unentbehrlich ist.“
„Interessantes Projekt, an dem jeder Hort teilnehmen sollte, da es durch Fachleute unterstützt wird.“
Nur ganz wenig Eltern waren der Meinung, dass es noch zu früh sei, um die Kinder mit diesen beiden Medien vertraut zu machen. Es würde die Kinder phantasielos machen.

Stimmen der Erzieherinnen

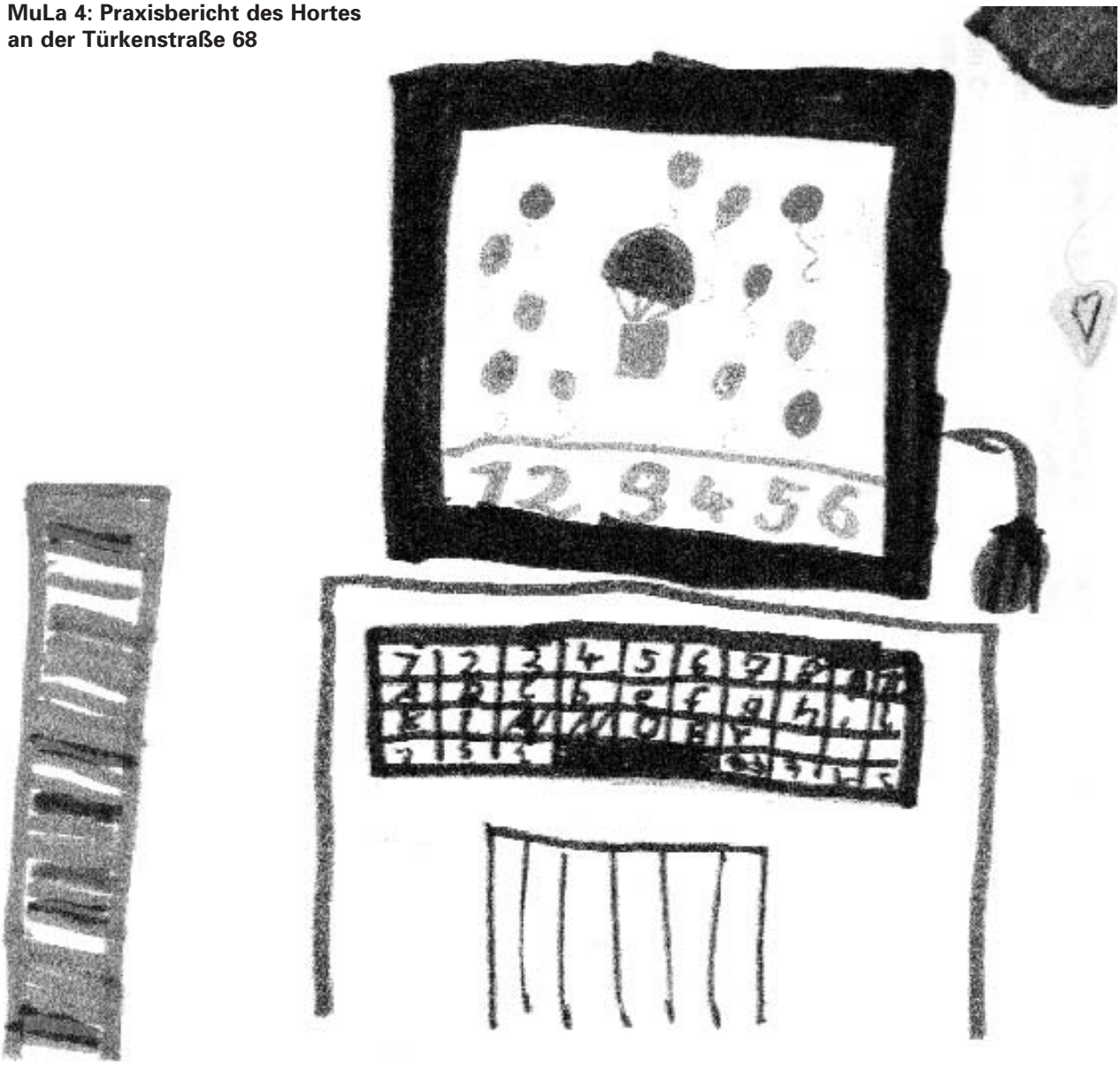
Die Erziehungskräfte unserer Einrichtung stehen dem Projekt positiv gegenüber. Eine typische Aussage: *„Computer und Internet werden in Zukunft zum Alltag gehören!“*

Es wird als Notwendigkeit gesehen, den Kindern den Umgang mit den Medien Computer und Internet nahe zu bringen und ihnen einen sinnvollen und verantwortungsvollen Umgang damit aufzuzeigen.

Auch ist es für uns wichtig, dass es Fortbildungen gibt, die auf die Bedürfnisse der Erzieherinnen und Kinder abgestimmt sind.

Sabine Ritz

MuLa 4: Praxisbericht des Hortes an der Türkenstraße 68



Das Projekt MuLa 4 startete mit einer Fortbildung für die verantwortlichen Erziehungskräfte aller teilnehmenden Einrichtungen. Diese fand im Pädagogischen Institut des Schulreferats von Januar bis März 2000 an 7 Vormittagen statt. Durch die Teilnahme wurde der „Internet-Führerschein" erworben.

Die Freischaltung an den Münchener Bildungsprovider Musin erfolgte Ende April 2000.

Am 08.05.2000 schrieb ich einen Elternbrief, stellte das Projekt vor und ließ mir das Einverständnis zur Teilnahme der Kinder am Projekt von den Eltern geben. Am 15.05.2000 haben wir dann mit den Kindern der 4. Klasse begonnen. Jede Klassenstufe hat 7–9 Wochen Zeit für das Internetprojekt. Selbstverständlich ist während der gesamten Zeit, in der die Kinder sich im Internet befinden, der verantwortliche Erzieher zur Hilfe, aber auch zur Kontrolle anwesend, das heißt die Kinder sind nicht allein im Internet.

Von 101 in 4 Hortgruppen betreuten Kindern hatten 6 Kinder kein Interesse, alle anderen nehmen teil.

Bisherige Erfahrungen

Wir haben die Kinder nach Altersstufen zusammengefasst, nicht nach Gruppenzugehörigkeit. Von 43 teilnehmenden Kindern der 3. und 4. Klassen haben 38 einen Computer zu Hause, auf dem sie größtenteils spielen dürfen. In 21 Haushalten existiert ein Internetanschluss. Alleine darf kein Kind zu Hause in das Internet und die meisten dieser 21 Kinder waren auch noch nicht selbstständig im Netz, sondern wenn, dann nur mit den Eltern.

Zu Beginn habe ich mich mit den Kindern zusammengesetzt und folgende Themen erarbeitet:

- Was ist das Internet?
- Wie funktioniert das Internet?
- Welche Möglichkeiten für Kinder gibt es im Internet?
- Was wollen die Kinder im Projekt?

Am Wochenanfang setze ich mich mit allen Kindern zusammen, die gerade am Projekt beteiligt sind. Dann teilen wir ein, wer wann in der Woche das Internet nutzen kann. Es macht meist wenig Sinn, wenn zu viele Kinder an dem Rechner sitzen. Bei uns hat es sich als günstig erwiesen, wenn 3–4 Kinder eine Stunde lang das Internet erforschen können. Die Kinder, die schon viel Erfahrung haben, muss man oft bremsen, denn sie würden den Unerfahrenen keine Möglichkeit des Ausprobierens geben. Die Zeit der Internetnutzung ist festgelegt auf insgesamt 2 Stunden täglich von 14.00–16.00 Uhr.

Ich helfe bei der Einteilung, nachdem ich die Wünsche der Kinder notiert habe. Erfahrungsgemäß bleiben die Mädchen und Jungen eher unter sich, weil sie unterschiedliche Interessen haben. Die Buben mögen vorwiegend die Bereiche Pokemon, Kigimon, Sport und Spiele. Die Mädchen interessieren sich eher für das Schreiben und Versenden von e-mails, für Stars, Musik, Tiere und Filme. Die Kinder sind aber oft sehr festgelegt und beschränken sich auf ihnen bekannte Webseiten, und dort vorwiegend auf die Seiten, die sie aus der Werbung und aus den Medien kennen. Deshalb ist auch Anregung durch die Erziehungskräfte wichtig. So musste ich andere Möglichkeiten wie z. B. Dateien aus dem Internet herunterladen, e-mails und interessante Kinderangebote selbst zu Hause vorbereiten, in den Hort schicken und den Kindern dort präsentieren. Daraufhin wurden diese Angebote auch genutzt wie z.B. Mp3-Treiber, Filme, e-mails etc.

Vorwiegend benutzen die Kinder das Internet um zu surfen, e-mails zu schreiben und zu versenden, leider bisher fast nur an Familienmitglieder.
Nicht frequentiert wird bei uns das Chatten. Es fehlen aber auch oft Chaträume, in denen Kinder im Grundschulalter erwünscht sind.

Die guten, pädagogisch wertvollen Angebote für Kinder im Netz sind nicht leicht zu finden, hier brauchen die Kinder viel Unterstützung. Das Internet ist manchmal einfach zu groß. Zum Beispiel findet die Suchmaschine 1.700.000 Fotos von der Sängerin Britney Spears, da fällt es schon schwer, das Richtige zu entdecken.

Die Kinder haben auch noch keine Lust, auf die Anfragen der anderen Kinder im MuLa-Projekt zu reagieren, sie sind noch zu sehr mit sich und den neuen Möglichkeiten beschäftigt.
Da das Medium Internet das Lesen als Grundlage erfordert, fällt es den jüngeren Kindern oft schwer, die Geduld dafür aufzubringen.

Seit März 2001 haben wir einen zweiten Rechner für das Projekt erhalten. Nun können bis zu 8 Kinder gleichzeitig bei den Internet-Erfahrungen begleitet werden, die Effizienz ist dadurch erheblich gesteigert worden.

Alle Teammitglieder sind in das e-mail Programm und das Internet eingeführt worden. Die Eltern sind überwiegend begeistert über das Angebot, nur bei Eltern unserer jüngsten Kinder gibt es auch Skepsis, was für mich nachvollziehbar und verständlich ist.

Die Kinder, die beim Projekt jeweils an der Reihe sind, machen begeistert mit und sind eher enttäuscht, wenn es für sie erst mal zu Ende geht. Sie fragen dann, wo die anderen Kinder im Netz sind, wann sie endlich wieder rein dürfen und nutzen jede sich bietende Gelegenheit, wieder im Internet aktiv sein zu können.

Abschließend ist festzuhalten, dass das Medium Internet für die Kinder viel Interessantes, Lehrreiches und Abwechslungsreiches bietet. Viele, vor allem pädagogisch wertvolle Inhalte, werden von den Kindern aber nur schwer gefunden. Hier sind die Erziehungskräfte gefordert, sich selbst entsprechende Internet-Kompetenzen anzueignen, damit sie den Kindern und Jugendlichen anregende Begleitung geben können.

Ulrich Kopf
Leiter

MuLa 4: Praxisbericht des Hortes an der Nanga-Parbat-Str.105

Seit Februar 2000 haben wir an unserer Kindertagesstätte im Grundschulhort einen Computer mit Internetanschluss. Unser Hort besteht aus 2 Gruppen mit je 25 Kindern.

Der PC wurde von den Kindern mit großem „Hallo" begrüßt und sofort eifrig auf seine Spielbarkeit getestet. Stundenlang probierten sie die auf der Festplatte installierten Spiele aus. CD-ROM-Spiele wurden von zuhause mit in den Hort gebracht und den Hortfreunden und Erziehern vorgeführt mit erwartungsvollen Augen: *„Na wie findest du mein Spiel?"* Da tauchten kreative Spiele auf, wie „Meisterdetektive suchen Lork", aber auch destruktive Spiele, wie "WarCraft", die wir natürlich „aussortierten". Nach ungefähr zwei Monaten erschöpfte sich allmählich das Interesse an den Spielen, und die Kinder begannen langsam das Mal- und Zeichenprogramm für sich zu entdecken, wobei das Ausdrucken der erstellten Bilder stets das Hauptereignis darstellte. Und erst, als auch hier die wichtigsten Gestaltungsmöglichkeiten ausgeschöpft waren, so ungefähr nach einem halben Jahr, fragten die Kinder: *„Können wir auch ins Internet gehen? Gibt es auch in unserem Computer www.rtl.de?"* Seitdem wechselt das Spielbedürfnis der Hortkinder im Jahreslauf ständig zwischen diesen drei Ebenen, beim Einzelnen wie bei der Kleingruppe; mal ist das kreative, zeichnerische Gestalten gefragt, mal die Freude am Spielen, mal das Abenteuer der Entdeckung von Internetseiten.

Der manchmal einseitigen Bevorzugung der Kinder für actionreiche Games begegneten wir gezielt durch die Einführung pädagogisch sinnvoller, abwechslungsreicher Spiele, die ich im Studio im Netz auslieh oder über das Internet für den Hort selbst beschaffte. Mit Abenteuern wie „Max und die Piraten" oder „Der Fluch der Azteken" hatten wir dabei großen Erfolg. In dem Eifer, alle Spielmöglichkeiten auszuschöpfen, wurden die Actiongames zeitweise fast vergessen. Dabei fiel meiner Kollegin und mir auf, daß die Hortkinder fast nie allein am Computer spielen, sondern mindestens zu zweit, am liebsten aber zu viert. Es fällt ihnen in der Gemeinschaft leichter und es gelingt ihnen in der Gruppe schneller, die Fragen und Rätsel der Spielwelten zu beantworten und zu lösen.

Der große Sturm auf das Internet, den wir auf Grund der Erzählung unserer Kinder, auf welchen Seiten sie schon überall gewesen seien, erwartet hatten, blieb überraschender Weise aus. Meine Kollegin und ich halten die Kinder im Hort an, dass sie bestimmte Internetseiten, die sie interessieren, gezielt anwählen. Das Eintippen bestimmter Adressen erweist sich aber für die Kinder als sehr mühevoll, und es erfordert für viele schon ein sehr großes Interesse an einem bestimmten Thema, um diese Mühe auf sich nehmen zu wollen. So wird das ziellose Surfen auf natürliche Weise vermieden; ohne großes Verbot. Neben dem bekannten Besuch der World Wide Web Seiten ist das zweite, große Internetthema das Erstellen und Versenden von E-Mails. Die Jungen unserer beiden Hortgruppen waren dafür gar nicht zu gewinnen, die Mädchen vereinzelt.

Das erste Interesse wurde geweckt, als wir eine E-Mail von Kindern eines anderen Hortes bekamen, an die ein kleiner Film angehängt war, der einen Mann zeigte, der im Zorn seinen PC zerschlug. Diese Film-E-Mail begeisterte zwei Mädchen so, dass sie mit mir zusammen eine E-Mail als Antwort schrieben, der sie ein selbstgemaltes Bild anfügten. Da sie aber die Kinder, die den Film geschickt hatten, nicht persönlich kannten, schlief der elektronische Briefkontakt wieder ein. Anderen Kindern erging es ähnlich.

Sie schrieben einen Brief, das kontaktierte Kind antwortete lange Zeit nicht, dann kam endlich die Antwort, da waren unsere Kinder krank, als unsere Mädchen endlich zurück mailten, war das andere Kind aus seinem Hort ausgetreten und dieser E-Mail-Kontakt damit beendet. Zu einem neuen Anlauf waren die Kinder dann nicht mehr bereit; die Anonymität schreckte sie ab: *„Ich kenn die vom andern Hort ja gar nicht."*

Seitdem sammeln wir die privaten E-Mail-Adressen der Kinder, um zu einem späteren Zeitpunkt einmal den Eltern und Freunden Nachrichten aus dem Hort zu schicken, und hoffen so, auf diese Art und Weise unseren elektronischen Briefverkehr beleben zu können.

Im Laufe der Zeit wurden zwei Kinder für ihre Lieblingsspiele richtige Experten. Ich habe diesen Beiden (auf Rat vom Studio im Netz) vorgeschlagen, ihr Spezialwissen doch den Kindern der anderen Horte zur Verfügung zu stellen, in dem sie ihnen per E-Mail mitteilen: *„Wenn Ihr Schwierigkeiten beim Spielen habt, könnt ihr uns gerne um Rat fragen"*. Langsam bekommen die Kinder Mut dazu, denn sie fragten mich vor kurzem: *„Wie sollen wir denn das den Kindern schreiben?"* So könnten zwei Computerebenen, die Spiele-Ebene und die E-Mail-Ebene, miteinander verbunden werden. Ich hoffe sehr, daß sich diese Experten-E-Mails verwirklichen lassen.

Betreff: Wie geht es dir heute
Datum: Thu, 15 Mar 2001 14:58:42 +0100
Von: "hort-nang" <team@hort-nang.musin.de>
An: "hort hermann-gmeiner-weg" <team@hort-herm.musin.de>

Hallo Judith
Wir haben gehört das du krank bist. Wir wünschen dir eine gute besserung. Was machst du jetzt zur Zeit?
Wir machen zur Zeit, alles aus Bausteinen, ins Internet gehen und mit der Frau Kas spielen Die Frau Kas ist unsere neue Kindererzieherin

Deine
Jasmin, H., Jasmin,H. und deine Aida.

Betreff: Danke für eure Nachricht
Datum: Thu, 8 Jun 2000 16:25:30 +0200
Von: "hort-nang" <team@hort-nang.musin.de>
An: "hort schussenriederstraße" <team@hort-schu.musin.de>

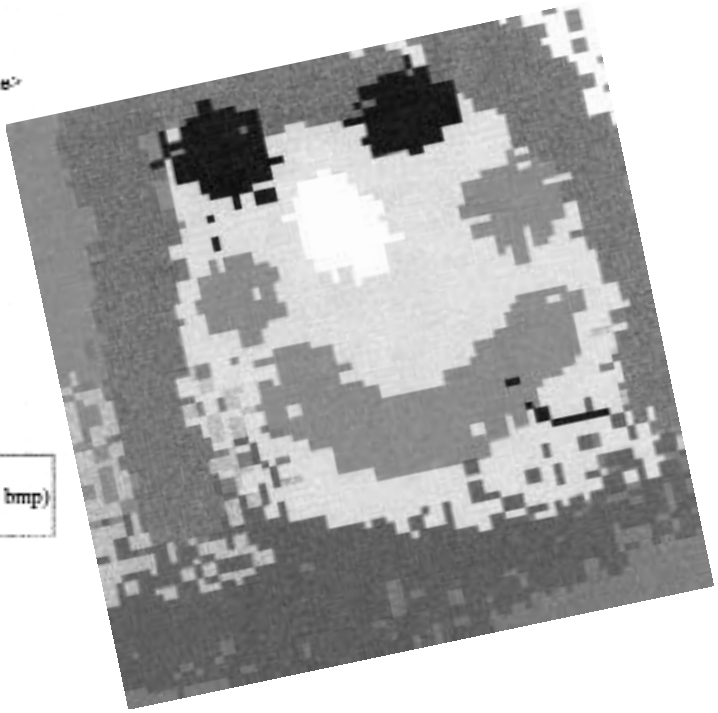
8.6.2000

Liebe Gitischa und Rebecca,

wir haben uns über eure Antwort gefreut.
Kennt ihr das spiel Max und die Piraten?
Wird ihr schon im Internet?
Wir sind ab und zu im Internet aber sehr
oft spielen wir Max und die Piraten.

Schöne Pfingstferien.
Fritzi (10 Jahre), Jasmin (9 Jahre), Merve (10 Jahre)P
P.S. Wir hängen euch noch ein Bild an

Merveline2.bmp	**Name:** Merveline2.bmp **Type:** Windows Bitmap (image/x-MS-bmp) **Encoding:** base64



In der Anfangszeit, als der PC in unserem Grundschulhort Einzug hielt, gab es von Seiten der Eltern vereinzelt kritische Stimmen, die warnten, wir Erzieher möchten doch darauf achten, dass der Computer nicht die normalen Spiele und Betätigungen verdränge. Als der Alltag dann bewies, dass den Kindern Bewegung im Freien, gemeinschaftliches Spiel in den Spielecken, Malen und Basteln oft wichtiger ist als das Spielen am PC, gab es von Seiten der Eltern bei uns überhaupt keine negativen Stimmen mehr. Eher wurde der gezielte und geregelte Umgang mit dem modernen Spiel- und Arbeitsgerät noch begrüßt: „Für die Zukunft unserer Kinder ist es enorm wichtig, daß sie den richtigen Umgang mit dem Computer lernen!“

Scheu mit dem Computer umzugehen und Bedenken, ob dieses Gerät mit seiner großen angeschlossenen Internetwelt für die Kinder pädagogisch wertvoll sein kann oder nicht, haben im Moment noch am meisten die Erziehungskräfte. Schuld daran haben, meiner Meinung nach, die Medien (Fernsehen und Presse) mit ihren zahlreichen Negativschlagzeilen über schlechte, gewaltorientierte CD-Spiele und unmoralische Internetseiten; einhergehend mit fehlenden persönlichen Computer- und Interneterfahrungen. Denn alles hat zwei Seiten und, wie bei vielem im Leben, kann auch hier nur die persönliche Erfahrung dem Einzelnen zeigen: „Was ist daran für mich und meinen Lebenskreis gut, und was nicht.“

Ortwin Haertel
Leiter

Das Bild heißt „Melvine“ und ist mit „Paint“ gemalt worden.

4

MuLa 4: Praxisbeicht des Hortes an der Nanga-Parbat-Straße 105

Spielen und Lernen am Computer – eine zusätzliche Chance

Ein Fallbericht

S. ist ein stilles, kontaktfreudiges Kind, das sehr um Anerkennung bei den anderen Hortkindern bemüht ist. Sie hat einen kleinen, ausgesuchten Freundeskreis, auf den sie sich in ihren Kontakten beschränkt. Auf Grund ihrer gespannten familiären Situation hat S. massive Konzentrationsschwierigkeiten und dementsprechende Probleme in der Schule, vor allem in Deutsch. Die Probleme im Deutschunterricht werden durch ihr Sprachproblem (Lispeln) noch verstärkt. S. versucht mittels Scheinlösungen (heimliches Abschreiben) ihr Lerndefizit zu verbergen. Die Kinder kommen ihr entgegen, indem sie sie nicht „auffliegen" lassen, also ihr Mogeln aus Not nicht verpetzen.

Bisher ist S. nicht in der Lage gewesen, ihr Defizit durch eine Betätigung auf einem anderen Gebiet auszugleichen, was ihr gut getan hätte. Vor gut einem halben Jahr, zu Weihnachten, besorgte ich der Gruppe das Tivola CD-ROM-Spiel „Max auf dem Mond" und stellte es den Kindern vor. Zuerst zeigte sich S. dem neuen Spiel gegenüber desinteressiert, als aber viele Kinder der Gruppe sich damit zu beschäftigen begannen, nahm sie wenigstens als Zuschauerin daran teil. Ihr Zuschauerdasein dauerte gute drei Wochen.

Anschließend fragte sie immer in den Randstunden zwischen 16:00 und 17:00 Uhr, ob sie sich das Spiel aus dem CD-Schrank nehmen dürfe und spielte dann allein damit, bis sie abgeholt wurde. Während sie spielte, war sie dabei so in die Geschichte und ihre Ereignisse vertieft, dass sie jedes mal richtig aufschreckte, wenn ich sie am Computer ansprach. Nach ungefähr zwei Wochen dieses „heimlichen" Spielens wagte sie es, sich auch am Spiel der anderen Kinder zu beteiligen und ihre Spielerfahrungen weiter zu geben. Wenn eines der Gruppenkinder sich beklagte, dass es bei einem Spielvorgang nicht mehr weiter wisse, hörte ich S. oft sagen: *„Aber ich weiß, wie es weiter geht!"* und ihre Tipps zeigten auch wirklich jedesmal den richtigen weiteren Fortgang der Ereignisse. So wurde in unserem Hort S. für einige Zeit eine richtige Expertin für „Max auf dem Mond".

Seit das Gruppeninteresse an dieser CD nachgelassen hat, ungefähr seit Anfang Juli, beschäftigt sich S. mit dem Spiel nicht mehr. Leider hat sie damit gleichzeitig auch ihr Expertinnendasein aufgegeben. Ich hoffe, sie im Herbst wieder dafür gewinnen zu können, wenn neue Kinder in die Gruppe kommen. S. hat sich in „Max auf dem Mond" überraschender Weise ein Computerspiel ausgesucht, das vorwiegend Wissen und Erfahrungen über die Sprache vermittelt. Das Spannungsverhältnis zwischen Sprach- und Geschichtenerlebnis zog sie so in den Bann, dass sie fähig wurde, Konzentration über längere Strecken durchzuhalten (zuerst 10, dann 20, schließlich 30–45 Minuten lang). Unerwartet gelangte sie so über ihr Sprachproblem zu einer größeren Konzentrationsfähigkeit, wenigstens für einige Zeit, und konnte gleichzeitig sich und den anderen zeigen: *„Ich kann auch etwas sehr gut."*

„Eine neue Zeit bricht für mich an
Mit verwirrend bunten, multimedialen Dingen.
Ich weiß nicht, was ich damit kann,
Was soll der ganze Elektrorummel mir bringen?
Ich genieße den Ton, ich bestaune den Glanz:
In dem Geflimmer vergess ich meine Ängste ganz;
Und wage verwegen, was ich noch nie gewagt!"

Ortwin Haertel
Leiter

MuLa 4: Praxisbericht des Hortes an der Droste-Hülshoff-Str. 3

Einstieg

Auswahl der Gruppe

Bevor wir uns mit dem Internet beschäftigten, sollte jedes Kind den Umgang mit Hardware und Software kennen lernen. Das „Innenleben“ alter, ausrangierter Computer diente uns als Anschauungsmaterial. Mit Hilfe der Hardwareteile, wie z.B. der Festplatte, konnten wir den Kindern veranschaulichen, wie empfindlich ein PC ist. Dadurch konnte von den Kindern nachvollzogen werden, was bei falscher Bedienung, wie z.B. dem Ausschalten, bevor er heruntergefahren wurde, kaputt gehen kann.

Des Weiteren lernten die Kinder den elementaren Umgang mit den verschiedenen Programmen. Dazu gehörte das Aufrufen und Schließen der Programme, das Öffnen und Schließen von Fenstern, sowie das korrekte Herunterfahren des Computers. Im nächsten Schritt installierten wir mit ihnen Spiele und Lernprogramme. Nachdem ein Kind diesen „PC-Grundkurs“ absolviert hatte, bekam es den begehrten Computerführerschein, der es dazu berechtigte, den Computer ohne Erzieher zu benutzen. Unabhängig vom Internet-Projekt kann jedes Kind im Hort den „PC-Führerschein“ machen.

Durchführung

Rahmenbedingungen

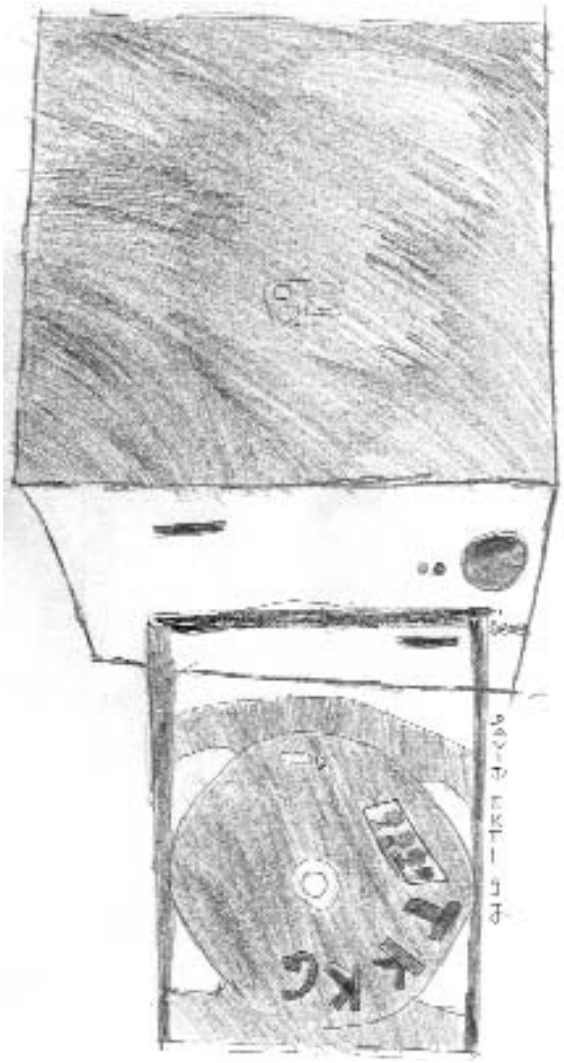
Der Hort besteht aus zwei Häusern die je 50 Kindern Platz bieten.
Der Internet-Anschluss, der sich im Pavillon befindet, wurde nachträglich eingerichtet.
Der Computer steht im Aufenthaltsraum, in dem auch gegessen wird und die Hausaufgaben erledigt werden. Um Störungen so gering wie möglich zu halten, haben wir für den PC mit Hilfe eines Raumteilers einen eigenen Platz geschaffen. Dort können drei Personen bequem sitzen.

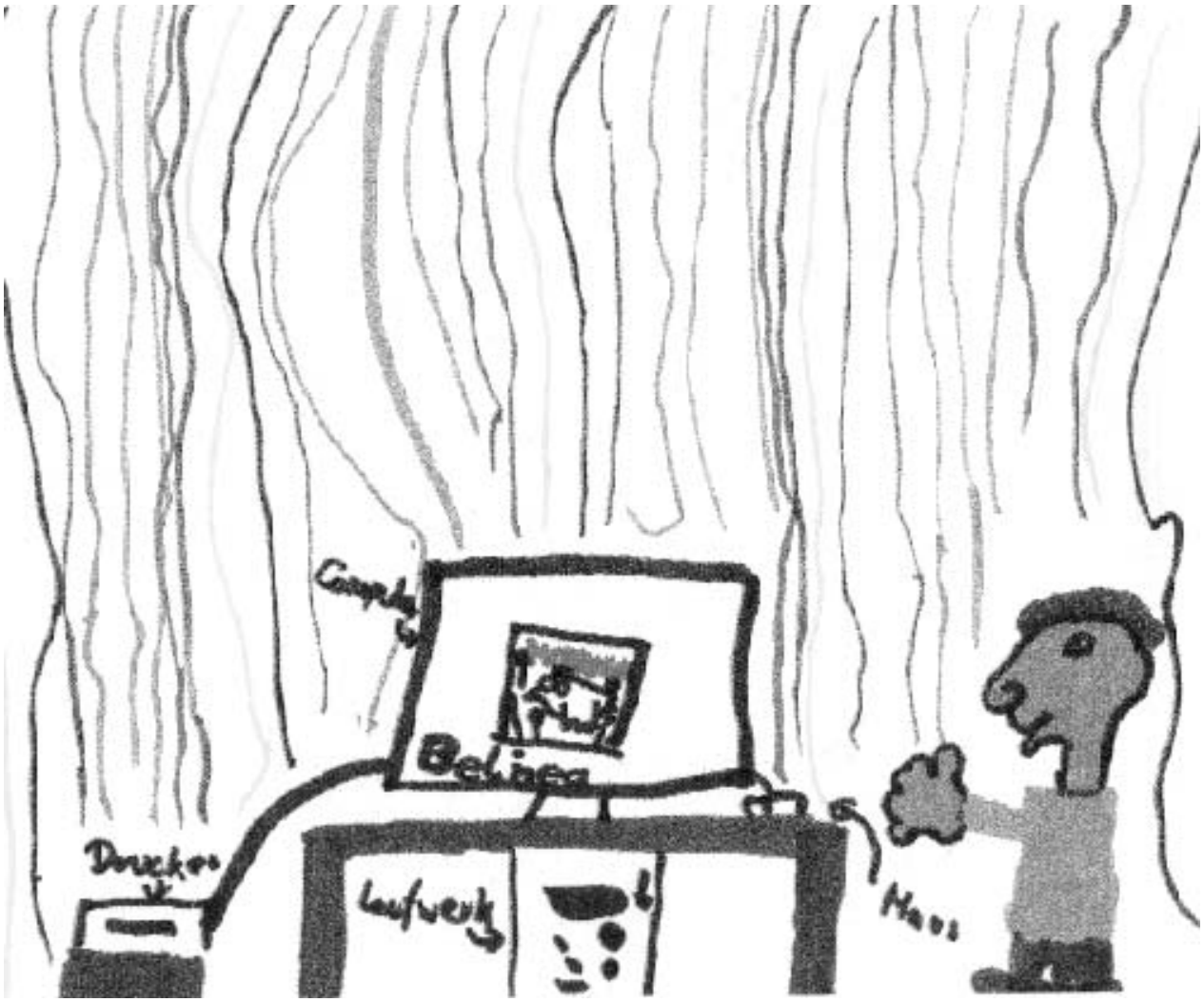
Für die Nutzung des Internets sind die Zeiten begrenzt. Im Monat stehen uns 40 Stunden zur Verfügung und wenn möglich soll der Internet-Zugang erst ab 13.00 Uhr genutzt werden.

Ausnahmen bestätigen die Regel, und so wird gelegentlich schon am Vormittag auf die Suche nach Seiten zu bestimmten Themen gegangen, bzw. nach E-Mails geschaut.
In den Ferien steht uns das Internet den ganzen Tag zur Verfügung.

Unsere Einrichtung ist ab April 2000 ins Internet gestartet. Nach einiger Zeit der Übung veranstalteten wir einen Elternabend zu dem Thema MuLa 4. Dabei wurden wir von zwei Mitarbeiterinnen des Studio im Netz unterstützt. Die Meinungen der Eltern bezüglich Computerspiele gingen teilweise auseinander. Monate vorher wurden die Eltern durch einen Infobrief über unser Vorhaben unterrichtet. Sie standen dem Projekt positiv gegenüber.

Unsere erste Projektgruppe setzte sich aus acht Jungen im Alter zwischen acht und neun Jahren zusammen. Die Auswahl der Kinder erfolgte nach deren Interesse und ihren Vorkenntnissen am PC. Sechs aus der Gruppe besitzen zuhause einen Computer, vier davon verfügen über einen Internet-Anschluss. Dennoch war das Internet für die Kinder etwas Neues.





4

Kennen lernen des Internet

Das erste Mal gingen wir in Kleingruppen, jeweils mit zwei Kindern ins Netz. Dabei bediente zunächst eine Erzieherin den Computer, um einige Dinge zu demonstrieren. Wir erkundeten eine der besten Kinderseiten im Netz, www.Kindernetz.de, und schauten uns den Aufbau einer Homepage mit den verschiedenen Links an. Danach durfte jedes Kind einige Zeit alleine die verschiedenen Funktionen dieser Seite ausprobieren und sich durch Links klicken. Anschließend hatten die Kinder die Möglichkeit, andere Kinderseiten aufzurufen und verschiedene Seiten miteinander zu vergleichen.

Nach dem praktischen Teil setzten wir uns gemeinsam im Gespräch mit der Gestaltung der Seiten und deren Inhalten auseinander.
Die Kinderseite www.Kindernetz.de blieb der Favorit wegen der Onlinespiele und Geschichten zum Lesen und Weitererzählen.

Suche nach bestimmten Seiten

In der nächsten Einheit lernten die Kinder den Umgang mit den verschiedenen Suchmaschinen, z.B. www.altavista.de. Nach dem Eingeben ihrer Stichworte hatten sie in wenigen Sekunden die gewünschte Adresse auf dem Bildschirm, um dann wieder eine andere anzuklicken und um zur Homepage einer gewünschten Adresse zu kommen. Die Kinder haben ohne große Erklärung die Bedienung der Suchmaschine verstanden und sich auf die Suche nach Infos gemacht.

Alle Kinder haben nach den selben Seiten gesucht – Pokémon. Sie sind sehr schnell fündig geworden und haben eine Menge über ihre momentane „Leidenschaft“ herausgefunden.
Natürlich waren sie sehr begeistert und fasziniert, was man im Internet alles finden kann. Eine eigene, sehr gute, mehrmals mit Preisen ausgezeichnete Suchmaschine extra für Kinder ist www.blinde-kuh.de.

E–Mails schreiben

Im Lauf der Zeit haben wir mit dem Schreiben von Emails an die Eltern und Freunde begonnen. Die Übertragung zum Empfänger in Sekundenschnelle fanden alle sehr spannend.

Resümee

Die Kinder gehen unbefangen mit dem neuen Medium Computer um. Der PC ist für sie ein weiteres, interessantes Spielgerät geworden, neben Kicker, Billard, Fußball, Puppenecke u.ä. Weniger Geübte werden in den Kreis der Profis aufgenommen.

Inzwischen wird an einer eigenen Homepage gearbeitet. Für den Heimat- und Sachkundeunterricht werden selbstständig Infos aus dem Internet geholt. Ohne Zweifel ist der PC mit Internetanschluss eine große Bereicherung für den Hort und nicht mehr wegzudenken.
Die anfänglichen Bedenken einiger Eltern, dass die Kinder nur noch vor dem PC sitzen würden, haben sich nicht bestätigt. Andere Freizeitbeschäftigungen sind für unsere Hortkinder immer noch genauso wichtig, wie zwischendurch einmal ein Computerspiel auszuprobieren.

Was sagen die Kinder zum Mula-Projekt?

Peter, 10 Jahre: *„Ich find's eigentlich gut, dass Kinder im Hort Computer spielen dürfen. Am liebsten mag ich die Spiele, die die Erzieher beim SIN für uns ausleihen."*

Sandra, 9 Jahre: *„Den Computer find' ich super, mag ihn gar nicht mehr hergeben. Internet find ich auch gut, da kann man rumsurfen und lernt viel."*

Christian, 8 Jahre: *„Ich find den Computer super. Ich will jetzt bald den Computer-Führerschein machen, weil ich mich schon gut auskenn. Ich weiß, wie ich an und ausschalten muss und wie ich spielen kann."*

Stimmen der Eltern

„Ich bin froh, dass die Kinder nicht ohne Betreuung ins Internet gehen dürfen, so ist gewährleistet, dass sie nicht auf Seiten geraten, die nicht für Kinder bestimmt sind."

„Mein Kind ist vom Computer-Projekt begeistert. Ich finde es toll, dass Kinder, deren Eltern sich keinen Computer, bzw. Internet leisten können, die Möglichkeit bekommen, sich mit diesem Medium vertraut zu machen."

„Anfänglich hatte ich Bedenken, dass die Kinder nur noch vor der Kiste sitzen und spielen. Doch das haben die Erzieher mit der beschränkten Zeit gut eingeteilt. Ich bin erstaunt, wie sicher und selbstverständlich mein Kind schon mit Computer und Internet umgeht und sich die Informationen beschafft, die es braucht. Und wenn's mal nicht so klappt, ist ja immer noch jemand da, der weiter helfen kann."

Stimmen des Erziehungspersonals

„Ich find das Projekt natürlich klasse! In fast allen Arbeitsbereichen wird heute schon mit dem Computer gearbeitet. Ich sehe es nur von Vorteil, wenn die Kinder sich früh damit vertraut machen."

„Es hat ja schon ein bissl gedauert, bis wir endlich dem Computer im Haus hatten. Ich war von Anfang an begeistert. Es ist schön zu sehen, wie die Kinder neugierig und unbefangen mit dem ‚neuen' Medium umgehen. Teilweise sind die Kinder schon fitter am Computer als das Personal."

„Im Zeitalter der Multi-Media-Gesellschaft ist der Computer unerlässlich geworden. Gerade durch das Internet kann man sich Informationen downloaden und mit anderen kommunizieren. Die Kinder wachsen mit diesem Medium bereits auf und werden hier im Hort auf kindgerechte Weise eingeführt. So wird für sie der Umgang selbstverständlich."

Ursula Roud
Leiterin

3.5 Aktionstage

Praxisbericht der Kindertagesstätte Schussenrieder Straße 5a

Einleitung

Die Multimedia-Aktionstage wurden von den am Projekt beteiligten Einrichtungen gemeinsam mit dem SIN – Studio im Netz e.V. durchgeführt. Zusätzlich zu dem vorhandenen Gerät der Einrichtung standen für diese Tage drei weitere Computerstationen aus dem MuLa-Projekt zur Verfügung und weitere Stationen stellte das SIN nach Bedarf bereit. Des Weiteren konnten eine Digital-Videokamera, ein Digital-Fotoapparat, ein Scanner sowie zwei Mikrofone für die Aktionstage genutzt werden. Die Aktionstage waren geöffnet für Kinder, Eltern und Erziehungskräfte aus dem Stadtteil.

Im Rahmen der jeweiligen Projekte finden zum Abschluss immer Aktionstage statt. Hier haben Kinder, Eltern und Kolleginnen und Kollegen die Möglichkeit, einen ganzen Tag an ca. 10 PC`s zu spielen.
Nachdem unsere Einrichtung schon seit Beginn an dem MuLa-Projekt teilnimmt, haben sich aus der Erfahrung heraus auch unsere Aktionstage von ein auf zwei und zum Schluß auf eine ganze Woche verlängert. Es sollten möglichst viele die Chance haben, das Angebot zu nutzen. Durch die Teilnahme an MuLa 4 hatten in diesem Jahr zum Erstenmal alle die Möglichkeit im Internet zu surfen.
Im Team überlegten wir uns, wie wir die Aktionstage attraktiv gestalten konnten. So gab es verschiedene Stationen die von allen in Anspruch genommen wurden.
So gab es z.B.:

- Mal- und Rätselecke
- Bücherecke
- Videofilm
- Hörkassetten
- Internetstation

Diese Angebote sollten für alle auch zur Entspannung dienen. Als besonderer Anreiz war beim Erstenmal ein Quiz, das gelöst werden musste. Das Quiz war altersentsprechend, so dass alle ihren Spaß daran hatten. Bei der richtigen Lösung gab es dann einen kleinen Preis.

In diesem Jahr haben wir für die Schulkinder ein Kreuzworträtsel erstellt. Für die größeren Kindergartenkinder gab es ein Bilderrätsel und für die jüngeren Kinder einen Irrgarten.
Ferner malten die Kinder zwischen dem Spielen am PC, als Entspannung. Die Bilder wurden dann gleich ausgehängt. Als Belohnung für eine Zeichnung gab es ein kleines Lebkuchenherz.
Unsere Einladungen an Eltern, Lehrer, Kolleginnen und Kollegen, sowie an die Fachabteilung F 5 wurden mit Begeisterung angenommen.
Täglich besuchten uns in der Zeit von 10–12 die Schulklassen der Grundschule an der Schussenrieder Strasse, sowie an einem Tag von 8.30–10 Uhr die 4. Klasse der Grundschule von Puchheim Bhf.
An verschiedenen Vormittagen waren Kindergartenkinder von anderen Kindertagesstätten aus unserem Bezirk bei uns zu Gast.
Dazwischen wurden die Computer von Kindern und Eltern unserer Einrichtung genutzt. Es wurden Spiele getestet und Altbewährtes gespielt.
Die Kinder zeigten ihren Eltern, Großeltern und Geschwistern ihre Lieblingsspiele und erklärten Spielabläufe.
Oft beschäftigten sich mehrere Familien an einem Computer und kamen dadurch miteinander in Kontakt. Es fand ein reger Erfahrungsaustausch zwischen Eltern und Kinder statt.
Am Nachmittag wurde das Angebot von Horten unseres Bezirkes wahrgenommen.
Für die älteren Kinder dieser Gruppen war das Surfen im Internet besonders reizvoll. Sie wussten genau, worüber sie Informationen wollten, z.B. Britney Spears, Pokemon, Harry Potter, Musik, Viva u.a.
Erst nachdem sich die Kinder über das Angebot informiert hatten, fanden alle einen Platz zum Spielen. Den Kindern fiel es schwer, sich auf ein Spiel zu konzentrieren. Sie wollten möglichst viele Spiele ausprobieren und hatten deshalb oft keine Geduld, den Spielanweisungen bis zum Ende zu zuhören. Es fanden schnell Kinder zusammen, die ein Spiel gemeinsam spielen wollten. Meist ging es dann recht lebhaft zu.

Einige gaben schnell auf und wendeten sich den anderen Angeboten zu. Besonders gern nahmen die Kinder an unseren Malwettbewerb zum Thema „Computertage“ teil.
Rätsel (Labyrinth, Zuordnung. Kreuzworträtsel) die wir für die verschiedenen Alterstufen bereitstellten, wurden eifrig gelöst. Für besonders gelungene Bilder und richtige Lösungen wurden die Kinder mit einem Preis belohnt.

In diesem Jahr fand eine besonders rege Beteiligung der Eltern statt. Man konnte feststellen, dass der Umgang mit den Computern für viele selbstverständlicher geworden ist.
Ängste und Vorbehalte, die im letzten Jahr noch deutlich zu spüren waren, konnten in diesem Jahr noch mehr abgebaut werden.
Ausgewählte Spiele wurden von den Eltern zum größten Teil selbständig installiert und gespielt. Man merkte ihnen die Freude an, auch mal Zeit zu haben und mit ihren Kindern gemeinsam Spiele auszuprobieren.
Die gesamte Veranstaltung wurde sehr positiv aufgenommen und der Wunsch geäußert, weiterhin Aktionstage durchzuführen.

Erfahrungen von Kolleginnen und Aussagen der Kinder

Für die Kinder ist es immer eine Freude, wenn sie am Computer spielen dürfen. Im Kindergarten besteht die Möglichkeit, sich täglich am Computer zu beschäftigen.

Die Kinder wählen ihre Spiele immer selbst aus und helfen sich gegenseitig bei der Lösung der Aufgaben. So kommen die Kinder immer zum Erfolg. Während der Aktionstage hatten alle Kinder die Möglichkeit, an den Computern zu spielen.

Hier sind Aussagen von Kindern, wie sie auf Zetteln geschrieben wurden:

„Mir hat das Mateland gefalen. Ich finde es aber auch toll einen Internetzugang haben."

„Ich fande den Ausflug cool. Ich fande es nicht so gut das der Computer von uns immer abstürzte."

„Ich fande den Tag in Lochhausen super toll. Das Spiel ‚Max und das Schlossgespenst' echt gut. Dort musste man gelbe Socken suchen. Schlecht hat mir gefallen das ich und Simone acht Socken gefunden haben aber zwei nicht. Ich würde es lassen wie es ist, denn mir gefellt es sehr sehr gut.."

„Ich fand Wettlauf ins All sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, gut, weil da konnt man selber Forschen und bauen."

„Mich hat das Spiel Toy sehr intrisirt, ebenfalls war auch Legoland ein lustiges Spiel."

Meinungen der Eltern zu den Aktionstagen

Eltern und Besucher der Aktionstage fanden es sehr wichtig, dass Kinder die Möglichkeit erhalten, am Computer Erfahrungen zu sammeln.
Dies sollte aber in Maßen geschehen und andere Aktivitäten wie z.B. Sport, nicht verdrängen.
Kinder haben Spaß und die Beschäftigung mit dem Computer stellt eine gute Kombination aus Spielen und Lernen dar.
Viele Kinder haben zu Hause einen Computer und können diesen auch nutzen. Trotzdem spielen die Kinder lieber im Kindergarten am Computer, da es mit anderen Kindern viel mehr Spaß macht.
Der Computer im Kindergarten wird von den Eltern allgemein begrüßt, wenn er nicht zur Dauerbeschäftigung wird und unter Aufsicht in begrenztem Maße eingesetzt wird. Er soll ein Angebot unter vielen sein.
Bei einer Umfrage bei den Aktionstagen äußerten sich die Eltern wie folgt:

- *„Kind und Computer" gehören zusammen, da es keine Zukunft mehr ohne Computer gibt.*
- *Der Computer wird in Zukunft zum Alltag eines Kindes dazu gehören.*
- *Es ist wichtig, dass Kinder es als Spielmöglichkeit kennen lernen.*
- *In der heutigen Zeit eine gute Medienarbeit.*

Eltern nutzten die Gelegenheit neue Spiele zu testen und bekannte Spiele mit ihren Kindern zu spielen.
Auch in diesem Jahr war z.B.:
- Max und das Schlossgespenst,
- Spiel mit mir im Kindergarten,
- Valdo und Marie
- Legoland usw. große Favoriten.

Die Aktionstage haben das Interesse an „Kind und Computer" geweckt und auf Wunsch der Eltern sollen weitere folgen.

Siglinde Seemann
Leiterin

Eine Fahrt auf der Datenautobahn

Anfang Oktober war es wieder so weit, die Kindertagesstätte an der Schussenrieder Straße lud zu einer Fahrt auf der Datenautobahn ein. Was sollte man sich darunter vorstellen?

Tatsache war, dass mittlerweile mehrere Computer im Schlafraum und im Gruppenraum I installiert wurden. Ich hatte mir bereits vorgenommen einen Nachmittag mit meinen Kindern dort zu verbringen.

Möglicherweise würden meine Sprösslinge die eine oder andere Anregung für ein nützliches Computerspiel finden.

Aber es kam alles ganz anders. Am Montagvormittag traf ich zufällig unsere Tochter Katharina (8 Jahre) im Kindergarten am Computer. Sie nutzte mit ihrer Klasse das Angebot und beschäftigte sich sehr interessiert mit einem Weltreisespiel. Am Ende konnte sie sich gar nicht mehr losreißen. Nur das Versprechen nach Schulschluss wiederzukommen, konnte sie überzeugen. Mittlerweile kam auch unser Kindergartenkind Valentin (5 Jahre) dazu und baute mithilfe eines „Willys" ein Auto zusammen. Schließlich landete er bei einem Spiel mit einem Schlossgespenst, das u.a. seine gelben Socken suchte. Dies sollte uns noch zum Verhängnis werden. Katharina war auch wieder zu uns gestoßen und nun bemühten wir uns beide mit vereinten Kräften, das Geheimnis des Regenbogenfisches zu erkunden. Nach etwa zwei Stunden versuchte ich meine Kinder zum Aufbruch zu bewegen. Vergeblich, die gelben Socken waren noch nicht gefunden. Eine Stunde später ließ sich Valentin dann doch zum Heimgehen überreden, wir versprachen ihm, den Spielstand zu speichern und noch einmal wiederzukommen. Ich dachte mir, die Gelegenheit wäre günstig und unser Johannes (10 Jahre) könnte sich ein wenig mit dem Internet vertraut machen.

Nach einer eintägigen Pause traten wir also wieder an, diesmal wollte auch noch die Freundin unserer Kinder mitkommen. Jetzt hatte ich fünf Kinder im Schlepptau. Würde ich heute noch einmal nach Hause kommen? Valentin machte sich erneut auf die Suche nach den gelben Socken. Unsere Katharina versuchte sich an einem Rechenspiel, auch unser Maximilian (2 Jahre) war mit einem Malspiel versorgt und ganz bei der Sache. Bemerkenswert war für mich aber, dass die Kinder nie allein vor dem Computer saßen, sondern ganze Trauben von Mitspielern ihre Meinungen und Anweisungen an den Operator weitergaben. Es entstanden lebhafte Diskussionen.

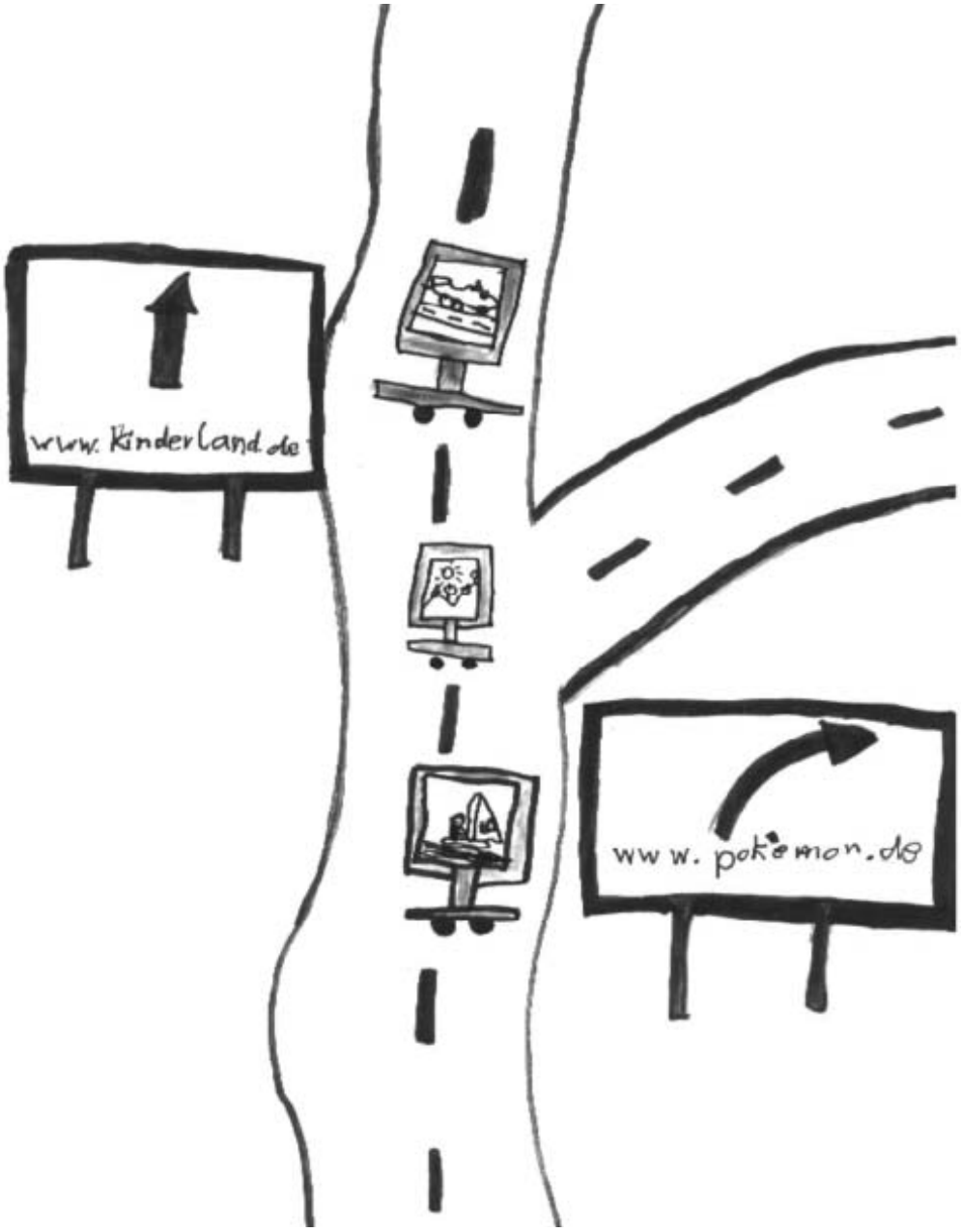
Da jetzt alle soweit zufriedengestellt waren, konnte ich mich mit Johannes dem Internet wid-men. Wir surften zu Harry Potter, schauten auch noch kurz bei Britney Spears vorbei. Natürlich wollten die Großen auch die nicht ganz jugendfreien Seiten testen. Aber da war wirklich nichts zu machen, der Zugang wurde ihnen verwehrt. An diesem Nachmittag blieben wir bis zum Schluss. Aber die Fahrt auf der Datenautobahn sollte noch nicht beendet sein. Am nächsten Tag kam unser Johannes nicht von der Schule heim. Natürlich konnte ich mir gleich denken, wo ich ihn finden werde. Richtig, wie ein Magnet wurde er vom Internet angezogen und die magische Kraft reichte auch noch für einige Klassenkameraden aus. An diesem Tag waren wir wieder bei den Letzten.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die Medientage für uns sehr informativ und folgenreich waren.

Ich selbst habe mich, bis dato der Sache vollkommen unkundig, inzwischen in die Materie eingearbeitet. Mittlerweile kann ich, wie man sieht, mit dem Computer ganze Texte erstellen. Ich bin jetzt im Besitz eines eigenen Notebooks und privat sind wir jetzt „auch drin".

Abschließend bleibt mir nur noch zu sagen: Zu Risiken und Nebenwirkungen der Computertage fragen sie die Kindergartenleitung und ihre Mitarbeiter.

Doris Sachmann
Vorsitzende des Elternbeirats



4 Resümee

Abenteuer MuLa 1997 – 2001
Übersicht und Statistik

Teil 1 **1997**

1. Einrichtungen
2. teilnehmende Kinder
3. teilnehmende Erwachsene
4. Elternabende
5. Aktionstage
6. sonstige SIN-Veranstaltungen rund um MuLa

1997 Der Computer-Ausflug (MuLa 1) ins SIN

zu 1: 14 Kindertagesstätten aus allen Bezirken Münchens
Feldmochinger Straße 247
Lüdersstraße 7
Munckerstraße 1
Schussenrieder Straße 5 a
Angererstraße 19
Flustraße 8
Kirschseeoner Straße 9
Denninger Straße 1 Pav
Strehlanger 6/Max-Kolmesbergerstraße 2
Wackersberger Straße 15
Hirschbergstraße 33
Burmesterstraße 23
Großhaderner Straße 52a
Thomerstraße 3

zu 2: 193 Kinder (92 Mädchen und 101 Jungs) im Alter von 4-7 Jahren nahmen insgesamt an MuLa teil. An ‚MuLa für alle' partizipierten ca. 45 Kinder, an der Veranstaltung ‚Ver-rückte Mäuse' ca. 50 Kinder

zu 3: 28 Erzieherinnen und 8 Mütter nahmen direkt an den Projekttagen teil. 120 Eltern wurden über Fragebögen erreicht. Die Veranstaltung ‚MuLa für alle' besuchten ca. 30 Eltern, die Veranstaltung ‚ver-rückte Mäuse' wurde von 45 Erwachsenen besucht.

zu 4: es fanden noch keine EA statt

zu 5: auch Aktionstage gab es noch keine

zu 6: Info-Veranstaltung für alle beteiligten Einrichtungen; MuLa-Feedbackrunde; Projektpräsentation (MuLa-Fachtag); ‚Ver-rückte Mäuse'; 3 Tage ‚MuLa für alle'

Gesamt:
Ca. 290 Kinder
Ca. 30 Erzieherinnen
Ca. 210 Mütter und Väter
14 MuLa Projekttage
3 Rahmenveranstaltungen
3 Tage ‚MuLa für alle'

Abenteuer MuLa 1997 – 2001
Übersicht und Statistik

Teil 2 **1998**

1. Einrichtungen
2. teilnehmende Kinder
3. teilnehmende Erwachsene
4. Elternabende
5. Aktionstage
6. sonstige SIN-Veranstaltungen rund um MuLa

1998 Die Computer-Karawane (MuLa 2)

zu 1.: 16 Kindertagesstätten aus allen Bezirken Münchens, von denen viele bereits am Computerausflug 1997 teilgenommen haben:
Lüdersstraße 7
Munckerstraße 1
Schussenrieder Straße 5a
Angererstraße 19
Denninger Straße 1 Pav. (KiTa)
Denninger Straße 1a (Hort)
Strehleranger 2
Wackersberger Straße 15
Hirschbergstraße 33
Burmesterstraße 23
Großhaderner Straße 52a
Thorner Straße 3
Berg-am-Laim-Straße 126
Hugo-Lang-Bogen 33
Walliser Straße 7
Königswieser Straße 7

Zu 2.: ca 1100 Kinder aus 37 Gruppen nahmen an MuLa 2 1998 teil. Die Veranstaltung ‚MuLa für alle' wurde von ca. 520 Kindern besucht.

Zu 3.: 64 Erzieherinnen begleiteten die Kinder während der Projektphasen in den einzelnen Einrichtungen. Ca. 650 Eltern wurden durch Elternabende oder Projekttage erreicht.

Zu 4.: 12 Elternabende fanden vor Ort in den Kindertagesstätten statt.

Zu 5.: 6 offene Nachmittage (Aktionstage) wurden in den Einrichtungen durchgeführt.

Zu 6.: Es wurden 2 technische Einführungen für Erzieherinnen (Seminar) angeboten. Zudem gab es ein Koordinationstreffen und ein Zwischentreffen. Am MuLa-Fachtag wurde das Projekt der Öffentlichkeit vorgestellt.

Gesamt: Bei der zweiten Zahl in Klammern ist MuLa für alle mitgerechnet:
ca. 1100 Kinder (ca. 1620)
64 Erzieherinnen
ca. 650 Mütter und Väter (ca. 850)
12 Elternabende
6 Aktionstage
5 Rahmenveranstaltungen
5 Tage MuLa für alle mit ca. 520 Kindern und ca. 200 Erwachsenen

Abenteuer MuLa 1997 – 2001
Übersicht und Statistik

Teil 3 **1999**

1. Einrichtungen
2. teilnehmende Kinder
3. teilnehmende Erwachsene
4. Elternabende
5. Aktionstage
6. sonstige SIN-Veranstaltungen rund um MuLa

Die Computer-Karawane (MuLa 2) und die Computer-Oase (MuLa 3)

zu 1: 17 Kindertagesstätten aus allen Bezirken Münchens
Lüdersstraße 7 (M3)
Munckerstraße 1 (M3)
Schussenrieder Straße 5 a (M3)
Denninger Straße 1 Pav (M3)
Wackersberger Straße 15 (M2)
Burmesterstraße 23 (M3)
Großhaderner Straße 52 (M3)
Berg-am-Laim-Straße 126 (M3)
Dietzfelbinger Platz 7 (M2)
Farnweg 12 (M2)
Königswieser Straße 7 (M3)
Max-Bruch-Straße 8 (M2)
Petrarcastraße 2 (M2)
Pippinger Straße 95 (M2)
Quedlinburger Straße 33 (M2)
Rheinstraße 12 (M2)
Scherfweg 8 (M2)

zu 2: ca. 1870 Kinder im Alter von 3-12 Jahren nahmen insgesamt an MuLa teil. An ‚MuLa für alle' partizipierten ca. 3000 Kinder

zu 3: ca. 75 Erzieherinnen und ca. 560 Mütter wurden direkt durch Elternabende oder Aktionstage erreicht. Die Veranstaltung ‚MuLa für alle' besuchten ca. 500 Eltern.
zu 4: es fanden 11 Elternabende statt

zu 5: das SIN organisierte 22 Aktionstage

zu 6: Es wurden zwei Multimedia-Einstiegskurse angeboten. 4 Projekttreffen wurden veranstaltet und an zwei Tagen die Sonderaktion ‚Sinnenreich Multimedia'
Am MuLa-Fachtag wurde MuLa einer breiteren Öffentlichkeit präsentiert. Zum zweiten Mal vergab das SIN den pädagogischen Interaktivpreis Pädi.
Die Veranstaltung ‚MuLa für alle' wurde auf fünf Tage ausgedehnt

Gesamt: bei der zweiten Zahl sind die Besucher der Sonderveranstaltungen miteingerechnet
Ca. 1870 Kinder (ca. 4970)
Ca. 75 Erzieherinnen
Ca. 560 Mütter und Väter (ca. 1120)
11 Elternabende
22 Aktionstage
10 Rahmenveranstaltungen
5 Tage ‚MuLa für alle'

Abenteuer MuLa 1997 – 2001
Übersicht und Statistik

Teil 4 **2000**

1. Einrichtungen
2. teilnehmende Kinder
3. teilnehmende Erwachsene
4. Elternabende
5. Aktionstage
6. sonstige SIN-Veranstaltungen rund um MuLa

Die Computer-Karawane (MuLa 2), die Computer-Oase (MuLa 3) und Die Geheimnisse des Internet (MuLa 4)

zu 1: 28 Kindertagesstätten aus allen Bezirken Münchens und 2 Tagesheime, davon nahmen 4 Einrichtungen an mehreren Modulen teil
Lüdersstraße 7 (M3) 100/30
Munckerstraße 1 (M3) 50/10
Schussenrieder Straße 5 a (M3/M4) 500/100
Denninger Straße 1 Pav (M3) 200/40
Kemptener Straße 9 (M2) 50/20
Großhaderner Straße 52 (M3) 120/50
Berg-am-Laim-Straße 126 (M3/M4) 100/10
Kirchseeoner Straße ? (M2) 80/30
Königswieser Straße 7 (M3/M4) 50/20
Karl-Marx-Ring 71 (M2) 100/35
Mariahilfplatz 15b (M2) 60/30
Eduard-Spranger-Straße 15 (M2) 80/30
Grafinger Straße 67 (M2) 80/25
Burmesterstraße 17-19 (M2/M4) 80/20
Torquato-Tasso-Straße 36 (M2) /45
Ludwig-Wörl-Weg 44 (M2)
Bazeillestraße 8 (M4) 100/10
Bergmannstraße 36 (M4) 75/4
Droste-Hülshoff-Straße 3 (M4) 20/2
Farinellistraße 7 (M4) 30/10
Hermann-Gmeiner-Weg 34 (M4) 50/15
Implerstraße 35 (M4) 50/5
Lerchenauer Straße 322 (M4) 50/4
Nanga-Parbat-Straße 105 (M4) 75/4
Perlacher Straße 116 (M4) 50/10
Rudolf-Zorn-Straße 33 (M4) 30/5
Theodor-Heuss-Platz 6 (M4) 25/4
Türkenstraße 68/II 100/5
TH Limesstraße 38 (M4)
TH Theodor-Heuss-Platz 6 (M4)

zu 2: ca. 2520 Kinder im Alter von 3-12 Jahren nahmen insgesamt an MuLa teil. An ‚MuLa für alle'" partizipierten ca. 1400 Kinder

zu 3: ca. 90 Erzieherinnen und ca. 720 Väter und Mütter wurden direkt durch Elternabende oder Aktionstage erreicht. Die Veranstaltung ‚MuLa für alle' besuchten ca. 740 Erwachsene.

zu 4: es fanden 15 Elternabende statt

zu 5: das SIN organisierte 31 Aktionstage

zu 6: über den Projektalltag hinaus wurde an 29 Tagen ein Rahmenprogramm zu MuLa für die beteiligten Einrichtungen angeboten. Darunter fallen Fortbildungen, das regelmäßige MuLa 4 Treffen, Koordinations- und Auswertungstreffen, der MuLa-Fachtag, 10 Tage ‚MuLa für alle',die Pädi-Verleihung usw.

Gesamt: bei der zweiten Zahl sind die Besucher der Sonderveranstaltungen miteingerechnet

Ca. 2520 Kinder (ca. 3920)
Ca. 90 Erzieherinnen
Ca. 720 Mütter und Väter (ca. 1420)
15 Elternabende
31 Aktionstage
19 Tage mit Rahmenveranstaltungen
10 Tage ‚MuLa für alle'

MuLa steckt an

MuLa – Ein Projekt das bundesweit Impulse setzt

Seitdem 1997 das Projekt MuLa gestartet ist, hat es in vielfältigen Formen bundesweit Wellen geschlagen. Zahlreichen Einrichtungen hat dieses Projekt Impulse gegeben, selbst aktiv zu werden. In vielen Referaten in Elternabenden oder auf Fachtagungen wurde das Projekt vorgestellt. Immer wieder gab es aber auch Projekte, die mit mehr oder weniger großem direktem Bezug zu MuLa stattgefunden haben.

Pädi – Der Pädagogische Interaktiv-Preis

Der pädagogische Interaktiv-Preis – bundesweit einzigartig in seiner Konzeption – basiert zu einem wesentlichen Teil auf praktischen Erfahrungen im Einsatz der multimedialen Produkte. Mit dem Pädi werden Lern- und Spielprogramme pädagogisch bewertet, die Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit nutzen. Der Pädi ist einerseits eine Orientierungshilfe im schier undurchdringlichen Dschungel der online- und offline-Angebote für die Heranwachsenden und andererseits eine Auszeichnung für die Hersteller von pädagogisch wertvollen Multimedia-Produkten. Er ist ein Ansporn für ihre Bemühungen, sinnvolle Produkte für Kinder und Jugendliche anzubieten und damit einen Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz zu leisten. Der Pädi wurde 1998 zum ersten Mal vergeben.

Kinderspuren im Internet

Das Projekt „Kinderspuren im Internet“ setzt an den komplexen Zielsetzungen einer modernen Medienpädagogik an und nutzt dabei erstmals im pädagogischen Kontext die Möglichkeit des Internets, mediale Kinderprodukte zeitlich unbefristet in das Netz zu stellen und die individuellen Zugriffe der am Projekt Beteiligten über Jahre hinweg zu gewährleisten.

Konkret hatten und haben über 100 Kinder im Alter von 5 bis 10 Jahren die Gelegenheit, mit digitalen Medien kreativ tätig zu werden. Ihre individuellen Kreationen können im virtuellen Raum unter der Adresse www.naschecke.de eingesehen werden. Die so geschaffenen virtuellen Kinderspuren bilden für die Kinder eine Heimatstatt im Cyberspace.
Da der mediale Gestaltungsprozess sich über die nächsten 13 Jahre fortsetzen kann, stellt dieses Projekt zugleich ein Entwicklungsportal für die beteiligten Kinder dar.
Das Projekt Kinderspuren im Internet wurde vom SIN zusammen mit SmithKline Beecham Pharma GmbH initiiert. Die Realisation erfolgte durch das SIN.

Für das innovative Modellprojekt hat Georg Schmid, Staatssekretär im Bayerischen Staatsministerium für Arbeit und Soziales, Familie und Frauen, die Schirmherrschaft übernommen. Das Projekt wird finanziell gefördert vom Fonds Soziokultur und dem Sozialreferat/Stadtjugendamt der Landeshauptstadt München. An diesem Projekt haben zahlreiche Kindertageseinrichtungen aus dem Projekt MuLa partizipiert.

Spielplatz Computer im Kindergarten

Ein Pilotprojekt vom Katholischen Kindergarten Bayrischzell, Caritas Kindergarten Irschenberg und Städtischer Kindergarten Miesbach-Straß, in Zusammenarbeit mit SIN – Studio im Netz e.V. Durchgeführt in der Zeit vom 7. Juni bis 23. Juli 1999.
Zum Projekt gehörten:

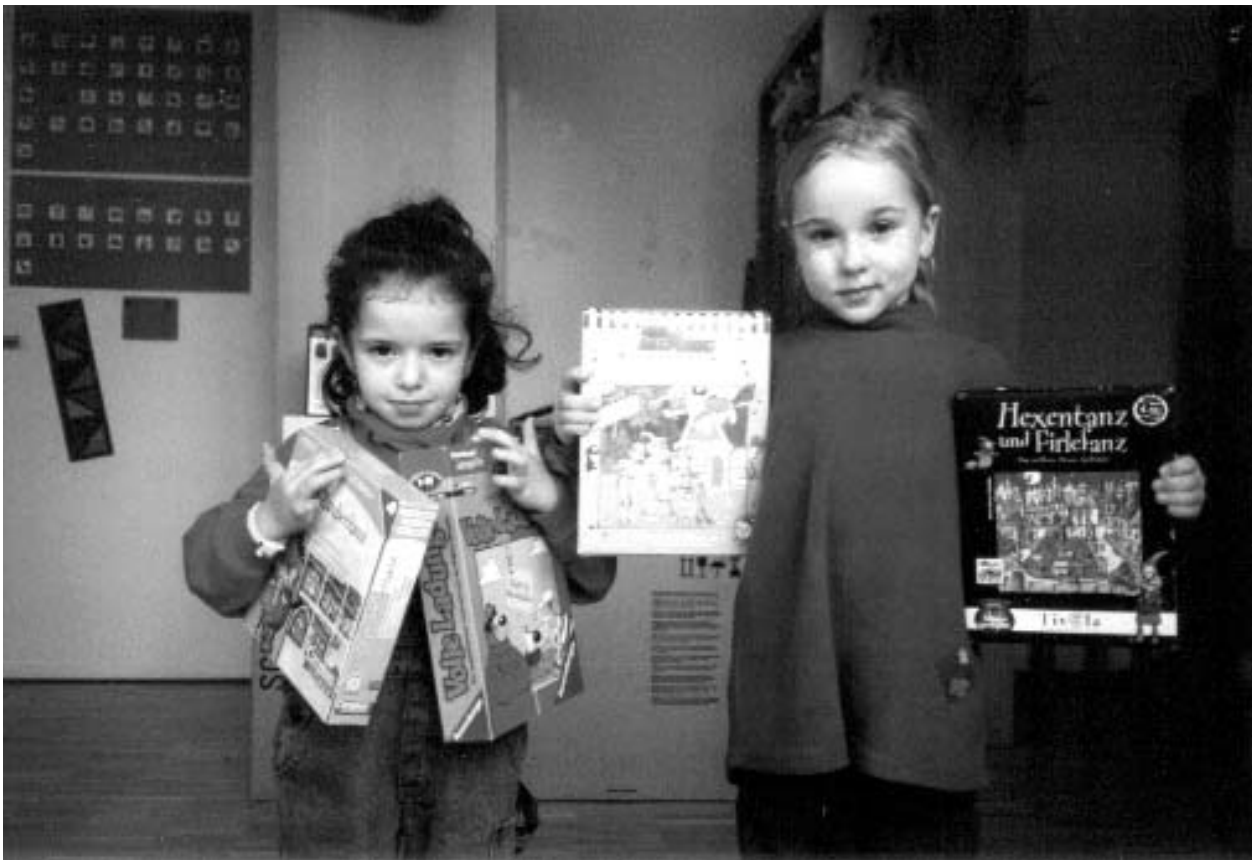
- Ein ca. vierwöchiger Computereinsatz mit pädagogisch ausgewählter Software im Kindergarten
- Elternabende
- Aktionstage für Eltern mit ihren Kindern sowie für Interessierte
- Elternfragebögen
- Reflexionstreffen
- Abschließender Fachtag im Bildungszentrum Wildbad Kreuth

Multimedia im Kindergarten

Fortbildung und Installierung einer Kompetenzdrehscheibe für pädagogisch Tätige im Kindergarten und Hort – Qualitätsentwicklung und -sicherung für die pädagogische Arbeit mit Kindern zum Bereich ‚Multimedia'.

Das Anliegen der Projekte war es, nicht nur eine Fortbildung im klassischen Sinne anzubieten, sondern u.a. die aufbereiteten Erkenntnisse auf die Praxistauglichkeit im Kindergartenalltag hin zu überprüfen und selbst Erfahrungen zu sammeln.
Obwohl mit dem Projekt „Multimedia im Kindergarten“ eine ganze Reihe von zusätzlichen Aufgaben und Aktivitäten im Rahmen des Kindergartenalltags und auch darüber hinaus verbunden waren, realisierten alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus 29 Einrichtungen ein praktisches Projekt – das Kernstück des Innovationsprojektes – mit Kindern.

Konzeption und Durchführung: Gustav-Stresemann-Institut e.V. (GSI) & SIN – Studio im Netz e.V. (SIN); Gefördert vom Ministerium für Arbeit und Soziales, Qualifikation und Technologie NRW.


Hexentanz
und Firlefanz

5 Rückblick und Ausblick

Fünf Jahre Multimedia-Landschaften für Kinder – ein Rückblick

Mit Blick auf die Kinder

Fünf Jahre Projektzeit liegen hinter uns und wir konnten in diesem Zeitraum gemeinsam mit Kindern und Eltern eine Menge neue, interessante Erfahrungen mit dem Spiel- und Lernplatz Computer erwerben.

Wir konnten feststellen, dass gerade in einer Kindertageseinrichtung die von Erwachsenen oft befürchtete Vereinsamung vor dem Computer sowie Computersucht nicht auftreten. In unseren qualitativ hochwertigen Einrichtungen gibt es zu viele anregende Alternativen, als dass sich Kinder nur auf das Spielen mit dem Computer fixieren würden. Natürlich steht ein neu erhaltener Computer erst einmal im Mittelpunkt des Interesses vieler Kinder (das kennen wir Erwachsene ja auch!). Es hat sich aber in allen Einrichtungen erwiesen, dass nach kurzer Zeit ein Normalisierungsprozess einsetzt und der Computer nur noch als willkommenes zusätzliches, zeitgemäßes Angebot unter vielen anderen Möglichkeiten genutzt wird.

Die Freude und Spontaneität der Kinder riss uns immer wieder mit, die Selbstverständlichkeit und Achtsamkeit, die sie im Umgang mit dem neuen Medium zeigten, erstaunten uns. Überrascht und zugleich erfreut sind wir über die Tatsache, dass es immer wieder Kinder gibt, die gerade durch das Spiel am Computer ihre bei anderen Tätigkeiten auftretenden Schwierigkeiten überwinden können oder besondere Fähigkeiten unter Beweis stellen. Besonders häufig konnten wir das beobachten bei Kindern mit Aufmerksamkeitsproblemen, mit Sprachproblemen und mit Schwierigkeiten, Anschluss an eine Gruppe zu finden.

Was die Hort- und Tagesheimkinder betrifft, kommt noch ein weiterer Aspekt hinzu. In diesen Einrichtungen einen Computer mit Internetanschluss zu besitzen, ist geradezu eine Prestigeangelegenheit. Unsere Zielsetzung war, diesbezüglich benachteiligten Kindern den Zugang zu der immer wichtiger werdenden Informations- und Kommunikationsquelle Internet in unseren Einrichtungen zu ermöglichen. Unser Bestreben war und ist, damit ein Stück Beitrag zur Chancengleichheit zu leisten. Die Hort- und Tagesheimkinder sind ganz einfach stolz, dass sie auch „mitreden“ können und „drin sind“.

Mit Blick auf die Eltern

Dass wir die Eltern von Anfang an voll mit einbeziehen wollten, war klar. Wie unterstützend, interessiert und kompetent Eltern unser Projekt mitgetragen haben, hat uns freudig überrascht. Ohne die Unterstützung der Mütter und Väter wäre vieles nicht möglich gewesen. Und dass sich in unseren Einrichtungen aufgrund des Computerprojektes mehr Väter als sonst üblich tummelten, freute uns natürlich ganz besonders. Auch die beteiligten Eltern konnten neue Erfahrungen mit ihren Kindern am Computer sammeln und auch sie konnten sich wie wir nicht der Freude und Spontaneität ihrer Kinder entziehen. So haben auch Skeptiker erlebt, dass Computerspielen große Freude und zugleich pädagogisch Sinn machen kann. Auch für Eltern war die Erfahrung beruhigend, dass ihre Kinder keineswegs nur noch mit dem Computer spielen wollen.

Mit Blick auf die pädagogischen Fachkräfte

Die Zielgruppen dieses Projektes waren aber von Anfang an nicht nur die Kinder und Eltern, sondern auch die Erziehungskräfte. Der pädagogische Auftrag beinhaltet natürlich auch den medienpädagogischen Bereich. Dennoch stand der Faszination der Kinder unserer Kindertageseinrichtungen für Gameboy, Playstation und Computerspiele eine weit verbreitete Abwehrhaltung der Erziehungskräfte gegenüber. Dabei wollten und konnten wir es nicht belassen. Wie konnten wir etwas verändern? In der Ausbildung der pädagogischen Fachkräfte spielen bisher die neuen Medien in bezug auf Kindertageseinrichtungen noch eine recht nebenrangige Rolle. Also, einfach abwarten? Die Kinder mit ihren Erfahrungen allein lassen? Den Fragen der Eltern ausweichend und achselzuckend begegnen? Das konnte es nicht sein. Somit war klar, dass wir uns mit den Kindern auf den Weg begeben mussten, um selbst in diesem Bereich kompetent zu werden. Natürlich war die Koppelung der praktischen Erfahrungen mit fachlicher Fortbildung Voraussetzung.

Inzwischen haben ca. 300 städtische Erziehungskräfte durch eigene Erfahrungen mit den Kindern und Eltern sowie begleitenden Fortbildungen und Projekttreffen einen großen Zugewinn an Medienkompetenz erworben und Freude an diesem Teilbereich der pädagogischen Arbeit gewonnen. Das Projekt hat eine enorme Breitenwirkung in unseren Einrichtungen, aber auch darüber hinaus. Die positiven Erfahrungen, die die beteiligten Erziehungskräfte sammeln konnten, haben Neugierde bei anderen geweckt. Inzwischen haben sehr viele Einrichtungen den Wunsch, sich am Projekt zu beteiligen. Leider erlaubt der finanzielle Rahmen nicht, alle 320 Kindertagesstätten gleichermaßen zu berücksichtigen. Zumindest ermöglicht die von Einrichtung zu Einrichtung ziehende Computer-Karawane die Beteiligung über einen auf 2-3 Monate begrenzten Zeitraum. Die Projektverantwortlichen in der Fachabteilung des Schulreferats und des Studio im Netz wollen alles in ihren Möglichkeiten stehende dafür tun, dass der Erwerb von Medienkompetenz in Form von „learning by doing“ möglichst vielen Erziehungskräften zuteil werden kann.

Fünf Jahre und noch viel mehr Multimedia-Landschaften für Kinder – ein Ausblick

Trotz der umfangreich erworbenen Erfahrungen gibt es also noch viel zu tun. Da wir uns mit dem Thema „Kinder und Computer“ für Kindertageseinrichtungen auf Neuland bewegen, mussten wir uns erst einmal grundlegend mit der Thematik befassen und eine Grundkompetenz erwerben. Nachdem dies erfolgreich geschehen ist, können wir uns nun intensiver mit speziellen Bereichen befassen. So ist für die weitere Projektarbeit geplant, besondere Schwerpunkte zu setzten und das Thema „Kinder und Computer“ unter diesen Aspekten genauer zu betrachten und praktisch zu erproben.

Die städtischen Kindertagesstätten stellen sich der Verantwortung gegenüber folgenden Themenbereichen und haben sich diesen Schwerpunktthemen besonders verpflichtet:

- Integration von Kindern mit Behinderungen und von Behinderungen bedrohten Kindern
- Integration von Kindern aus Familien anderer Länder und Kulturen
- Geschlechtergerechte Pädagogik – Mädchen und Buben
- Gewaltprävention

Für die weitere Projektarbeit ist somit geplant, diese besonderen Schwerpunkte zu setzen und das Thema „Kinder und Computer“ unter diesen besonderen Aspekten genauer zu betrachten und praktisch zu erproben. Teilweise ist dies bereits geschehen, aber eher nebenbei. Es ist aber notwendig, die Praxiserfahrungen künftig unter diesen speziellen Aspekten genauer „unter die Lupe“ zu nehmen, um verbindliche, mit systematischen Praxisbeobachtungen untermauerte und für den Alltag der Kindertageseinrichtungen verwertbare Erfahrungen zu erhalten. Dies setzt auch die Vernetzung mit den Fachberatungen und Fachkräften voraus, die für diese besonderen Bereiche zuständig und fachlich besonders kompetent sind.

Es gibt also noch sehr viel zu tun! Lasst uns beginnen!

6 Anhang

Alle Einrichtungen, die momentan am MuLa-Projekt teilnehmen

	Einrichtung	MuLa	Am Projekt beteiligt seit
1	Brittingweg 8	2	2000/01
2	Burmesterstraße 17-19	2	2000/01
3	Dieselstraße 12	2	2000/01
4	Eduard-Spranger-Str. 15	2	2000/01
5	Glasunowstraße 4	2	2000/01
6	Grafinger Straße 67	2	2000/01
7	Hess-Straße 85	2	2000/01
8	Ludwig-Wöhrl-Weg 44	2	2000/01
9	Mariahilfplatz 17b	2	2000/01
10	Radolfzeller Str. 15	2	2000/01
11	Ravensburger Ring 39	2	2000/01
12	Riderstraße 26	2	2000/01
13	Schnorr-von-Carolsfeld-Str. 9	2	2000/01
14	Stridbeckstraße 9	2	2000/01
15	Torquato-Tasso-Straße 36	2	2000/01
16	Traunsteiner Straße 6	2	2000/01
17	Berg-am-Laim-Straße 126	3	1998/99/00/01
18	Denninger Straße 1	3	1997/98/99/00/01
19	Großhadenerstraße 52a	3	1997/98/99/00/01
20	Königswieser Straße 7	3	1998/99/00/01
21	Lüdersstraße 7	3	1997/98/99/00/01
22	Munckerstraße 1	3	1997/98/99/00/01
23	Schussenrieder Straße 5a	3	1997/98/99/00/01
24	Bazeillesstraße 8	4	2000/01
	Berg-am-Laim-Straße 126	4	1998/99/00/01
25	Bergmannstraße 36	4	2000/01
	Burmesterstraße 17-19	4	2000/01
26	Droste-Hülshoff-Straße 3	4	2000/01
27	Farinellistraße 7	4	2000/01
28	Hermann-Gmeiner-Weg 34	4	2000/01
28	Implerstraße 35	4	2000/01
	Königswieser Straße 7	4	1998/99/00/01
29	Lerchenauer Straße 322	4	2000/01
30	Nanga-Parbat-Straße 105	4	2000/01
31	Perlacher Straße 116	4	2000/01
32	Rudolf-Zorn-Straße 33	4	2000/01
	Schussenrieder Straße 5a	4	1997/98/99/00/01
33	Tagesheim Limesstraße 38	4	2000/01
34	Tagesheim Th.-Heuss-Platz 6	4	2000/01
35	Türkenstraße 68/II	4	2000/01

Andere Einrichtungen, die seit dem Start 1997 an den Multimedia-Landschaften beteiligt waren

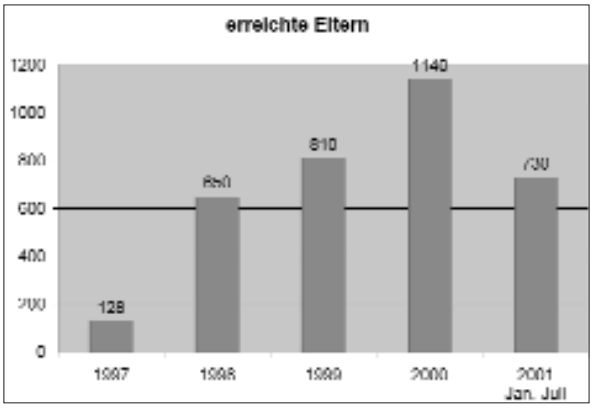
	Einrichtung	MuLa	Am Projekt beteiligt seit
36	Angererstraße 19	1/2	1997/1998
37	Burmesterstraße 23	1/2/3	1997/98/99
38	Dietzfelbinger Platz 7/1	2	1999/2000
39	(Am) Farnweg 12	2	1999/2000
40	Feldmochinger Straße 247	1	1997
41	Flustraße 8	1	1997
42	Hirschbergstraße 33	1/2	1997/98
43	Hugo-Lang-Bogen 33	2	1998
44	Karl-Marx-Ring 71	2	1999/2000
45	Kemptener Straße 6	2	1999/2000
46	Kirchseeoner Straße 9	1/2	1997 und 1999
47	Max-Bruch-Straße 8	2	1999/2000
48	Max-Kolmsperger-Straße 2	1/2	1997/1998
49	Petrarcastraße 2	2	1999/2000
50	Pippinger Straße 95	2	1999/2000
51	Quedlinburger Straße 33	2	1999/2000
52	Rheinstraße 12	2	1999/2000
53	(Am) Scherfweg 8	2	1999/2000
54	(Am) Strehleranger 6	1/2	1997/1998
55	Thornerstraße 3	1/2	1997/1998
56	Wackersberger Straße 15	1/2	1997/1998 1999
57	Walliser Straße 7	2	1998

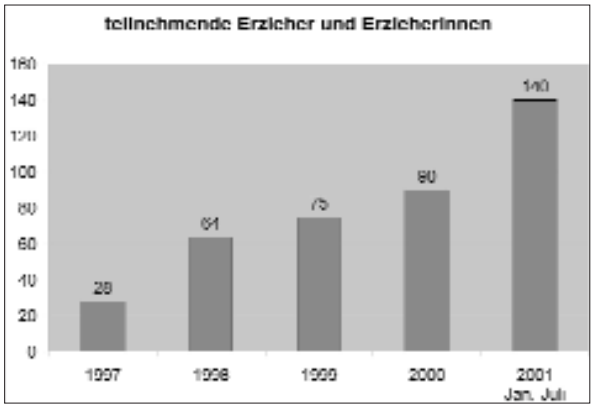
Alle Einrichtungen, die momentan am MuLa 5-Projekt teilnehmen

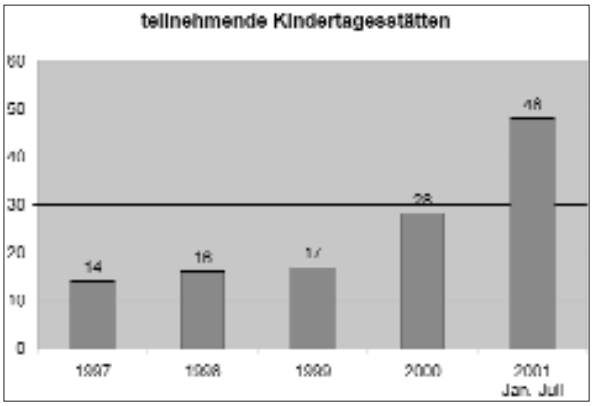
58	Heinrich-Braun-Weg 11	5	2001
59	Quiddestraße 110	5	2001
60	Zielstattstraße 72	5	2001
61	Wiesentfelser Straße 68	5	2001
62	Schleißheimer Straße 279	5	2001
63	Schloßstraße 4	5	2001
64	Fromundstraße 46	5	2001
65	Forellenstraße 1	5	2001
66	Grafinger Straße 69–69a	5	2001
67	Guldeinstraße 27	5	2001
68	Türkenstraße 68	5	2001
69	Nadistraße 3	5	2001
70	Riegerhofweg 5	5	2001
71	Dillinger Straße 15	5	2001
72	An der Stielerstraße 6	5	2001

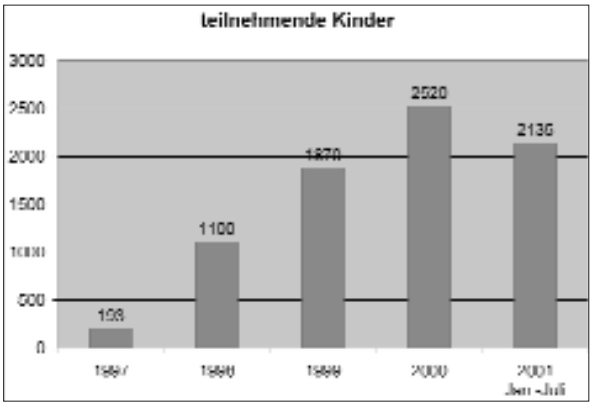
MuLa 5 wird durch eine Spende der Süddeutschen Zeitung finanziert. Über dieses Projektmodul erfolgt zu einem späteren Zeitpunkt eine gesonderte Veröffentlichung.

Entwicklung des Projektes Multimedia-Landschaften für Kinder von 1997–2001









Elternfragebogen: Kinderfagesstätte: SIN 06/01

Multimedia-Landschaften für Kinder - Mula 2 2001 - Die Computerkarawane

Alter Ihres Kindes:	Geschlecht Ihres Kindes:

Zu Ihrem Kind
Hat Ihr Kind viel vom Computer im Kindergarten erzählt? Wenn ja, was?
Hat es von besonderen Lern- und Spielprogrammen erzählt?
Ihre Einstellung zum Thema ‚Kinder und Computer'
Welche Meinung haben Sie zum Thema „Kinder und Computer"?
Haben Sie einen Computer zuhause und haben die Kinder Zugang zum Computer?
Was halten Sie vom Projekt „Multimedia-Landschaften für Kinder" (MuLa)?
Sollte der Kindergarten/Kinderhort eigene Computer haben?
Sonstige Anmerkungen:

Veröffentlichungen und Pressespiegel zu MuLa

Printmedien

- Michael Saumweber: Multimedia-Landschaften für Kinder (MuLa) in: Medienkompetenz Version 2001; Bielefeld 2001
- SIN: „Multimedia-Landschaften für Kinder"; in: Infodienst Kulturpädagogische Nachrichten Nr. 59. LKD-Verlag, Unna 2001
- Hans-Jürgen Palme: „MULA-Multimedialandschaften für Kindertagesstätten"; in: Wolfgang Zacharias (Hrsg.): „Interaktiv – Medienökologie zwischen Sinnenreich und Cyberspace". KoPäd, München 2000;
- Hans-Jürgen Palme: „Multimedia-Landschaften für Kinder Teil I+II (MuLa I+II)" (S. 239-240); in: Dieter Baacke; Susanne Kornblum; Jürgen Lauffer; Lothar Mikos; Günther Thiele (Hrsg.): Handbuch Medien: Medienkompetenz; Bühl 1999
- Hans-Jürgen Palme: „Multimedia-Landschaften für Kinder"; in: BLV (Hrsg.): Der Hort IM-Puls der Zeit, Dokumentation der Fachtagung am 12.11.1998; München 1999
- Hans-Jürgen Palme: „MuLa und xTrakt – zwei Modellprojekte aus der Kinder- und Jugendarbeit"; in: proJugend (Heft 1/1998); München 1998

Fernsehen

- „Frankenschau / Aus Schwaben und Altbayern";
  im: Bayerisches Fernsehen am 4.10.98 (18.05 - 18.45 Uhr)
  – (5-Minuten-Beitrag über MuLa)
  – (Oktober 1998)
- „Krabbeln Laufen Spielen; ver-rückte Mäuse und MuLa - Interview und Berichte";
  im: 3SAT am 29.10.98 (17.30 Uhr)
  – (Oktober 1998)

Radio

- „MuLa – KiGa Großhaderner Str."; im: NDR 3; Sendung „DAS" am 9.3.00 (18:45 - 19:30)
  – (März 2000)
- MuLa 3; KiGa Schussenrieder Str.; Frau Seemann: Interview: „Computer im Kindergarten";
  im: BR 3 am 8.6.1999
  – (Juni 1999)

Gollierstraße 53

Computerspiele für Kinder:

Ver-rückte Mäuse

Haben Sie schon mal einen Dreijährigen beobachtet, wenn er in die virtuellen Welten eintaucht? Wissen Sie, welche Computerspiele Kindern und Jugendlichen gefallen? Wie kann man ganz speziell die Mädchen für das Internet begeistern? Bei den offenen Nachmittagen im Haus der Jugendarbeit, Rupprechtstraße 25–27, können sich Kinder, Jugendliche und deren Eltern über Multimedia informieren und die Spiele an mehr als 20 Computern selbst ausprobieren. Das vom 4. bis 7. November 1997 täglich wechselnde Programm hat „SIN – Studio im Netz" im Rahmen von „Interaktiv '97" erarbeitet.

Von Dienstag bis Donnerstag, **4. bis 6. November,** werden zwischen 14 und 18 Uhr die „Multimedia-Landschaften für Kinder" ausgestellt. An dem Modell-Projekt nahmen von März bis Juni 1997 insgesamt 14 städtische Kindertagesstätten mit 193 Kindern im Alter zwischen 4 und 7 Jahren teil. Es entstand im Auftrag des Schulreferats/Kindertagesstätten der Landeshauptstadt München.

Am **4. 11.** stellt eine Fachfrau von „SIN – Studio im Netz" zwischen 14 und 18 Uhr Computerspiele vor, die Mädchen gefallen. Die Mädchen können im Internet surfen, chatten und persönliche E-mails verschicken. Am **5. 11.** werden Computerspiele für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf vorgestellt. Am **6. 11.** geht es um „Surfen, Chatten und Online-Radio im Internet". Kinder, Jugendli-

che und Eltern, die die virtuellen Welten nur vom Hörensagen kennen, können selbst aktiv werden und erste Erfahrungen mit dem Internet sammeln.

Am **7. 11.** kann man von 10 Uhr bis spät in die Nacht an Computern spielen. „Ver-rückte Mäuse" tummeln sich bis 18 Uhr im Haus der Jugendarbeit. Sie lernen virutelle Spiel- und Lernwelten kennen, können ein Computerspiel-Kino besuchen und zu einer Software-Hitparade in der Kinderdisco tanzen. Auch herkömmliche Spiele werden angeboten. Ab 21 Uhr heißt es für Jugendliche „Games bis Augen weg". Die Computerspielnacht dauert bis Samstag, 6 Uhr. pm

Sendlinger Anzeiger, 44/1997

79 MÜNCHNER STADTANZEIGER

SPIELKAMERAD COMPUTER: *Die Kleinen im Kindergarten an der Munckerstraße sind begeistert dabei.* Photo: cat

Obersendling: „Multimedia-Landschaften" in der Munckerstraße

Computerprobleme – ein Kinderspiel

Anne und Melanie (beide 6) stehen Erzieherinnen mit Vorschlägen hilfreich zur Seite

Von Christine Attenberger

Sie sind die Troubleshooter (Problemlöser) im Kindergarten an der Munckerstraße – wenn das Malprogramm spinnt, plötzlich ein Spiel auftaucht, das keiner kennt, dann rufen die Erzieherinnen nach Anne und Melanie. Die sind zwar erst sechs Jahre alt, aber mit den Computerspielen kennen sie sich aus. „Die Kinder wissen manchmal mehr als wir", sagt so Eva Schilling, Leiterin des Kindergartens. Gelernt haben die beiden ihr Knowhow bei „Multimedia-Landschaften für Kinder", einem Projekt, das das Schulreferat zusammen mit dem „Studio im Netz" gestartet hat.

Multimedia auf Wanderschaft

Im Rahmen dieses Projekts werden in städtischen Kindertagesstätten zwei Wanderstationen mit je drei Multimedia-Computern und einem Farbdrucker installiert. Die Stationen wandern ab April insgesamt durch 14 Tagesstätten (pro Bezirk kommt eine Tagesstätte in den Computergenuß), wo sie jeweils für vier Wochen installiert werden. Mit dabei in den Kindergärten: Ein ganzer Satz von Spiel- und „Edutainment"-Software. Vierjährige am Computer? Da zieht es dem Altphilologen die Birkenstockschuhe aus. „In Pädagogenkreisen sind viele Berührungsängste da", weiß Edith Ilg, Fachberaterin Kindergärten beim Schulreferat, „aber wir können uns aus dieser Entwicklung nicht ausklinken, die Kinder wollen auch keinen Schonraum, sie wollen sich mit ihrer Umwelt auseinandersetzen". Angefangen hat diese Auseinandersetzung im „Studio im Netz" – 193 Kinder aus den 14 Tagesstätten waren eingeladen, um erste Erfahrungen am Computer zu sammeln. Ein Erlebnis, das bleibenden Eindruck hinterlassen hat. „Die Kinder waren absolut begeistert, haben immer wieder gefragt, wann gehen wir da wieder hin", so Ilg. Das „Studio" hat eine ganze Flut von selbstgemalten Bildern gesammelt, in denen die Kinder ihre ersten Computererlebnisse festhielten.

Bevor jedoch die Computer in die Kindergärten kamen, waren die Eltern aufzuklären. Bei manchem Erziehungsberechtigten löst das Stichwort Computer akute Ängste aus nach dem Motto: „Mein fröhliches, gesundes Kind setzt sich davor und steht sechs Stunden später als kurzsichtiger, kommunikationsgestörter Beziehungskrüppel wieder auf." Diese Ängste haben sich inzwischen gelegt – und die Erfahrung vor Ort zeigt, daß sie weitgehend überflüssig sind. In der Munckerstraße ist der Computer nur eines von vielen Freispielangeboten und wird auch so genutzt. Die Erzieherinnen haben die Software vorsortiert und das rausgenommen, was ihnen für die Altersgruppe nicht geeignet schien. Sie achten darauf, daß die Kinder nie länger als 15 bis 20 Minuten vor den Computern sitzen, holen vor allem kreative Software auf den Bildschirm.

Friedliches Spiel

Das einsame Dämmern vor der Mattscheibe ist wohl ohnehin eher Sache der Erwachsenen – die Kinder spielen immer mindestens zu zweit oder zu dritt an der Maschine. Eva Schilling hat beobachtet, daß die „Kinder am Computer sehr friedlich miteinander umgehen, sie helfen sich gegenseitig, es gibt wenig Konflikte". Dabei entwickeln gerade Kinder, die sich sonst nur schwer auf etwas konzentrieren können, plötzlich ungeahnte Aufmerksamkeit und längere Konzentrationsspannen.

Eva Schilling kann sich die Computer als Dauereinrichtung im Kindergarten vorstellen. Aber das ist vorerst noch nicht geplant: Am 20. April müssen Anne und Melanie ihren Job als Troubleshooter abgeben, dann wandert ihre Multimediastation in die nächste Kindertagesstätte. Alicia findet die Hilfe ihre Kindergartenkolleginnen schon jetzt für überflüssig: „Das kann ich alleine, ich bin ja schon vier."

Süddeutsche Zeitung, 4./5.4.1998

MULTIMEDIA

Pädagogisch wertvoll in die Cyberwelt

„Pädi '98" – das klingt, wenn man es zum ersten Mal hört, ziemlich verdächtig, ist aber nur der Name einer Auszeichnung, die in Fachkreisen als durchaus honorig gilt. Das Kürzel steht für den „Pädagogischen Interaktiv-Preis", der an erzieherisch wertvolle Multimedia-Angebote für Kinder und Jugendliche verliehen wird. Die Preisverleihung ist öffentlich und findet am Dienstag, 3. November, 15.30 Uhr, im Gasteig (Raum 131) statt.

Mehr Spaß für die Kinder selbst dürfte ein Workshop versprechen, der am selben Tag im Kinder- und Jugendmuseum (Arnulfstraße 3) beginnt. Dort heißt es von 13 Uhr an: „Wir stellen einen eigenen Trickfilm her." Die Teilnehmer sollten mindestens acht Jahre alt sein.

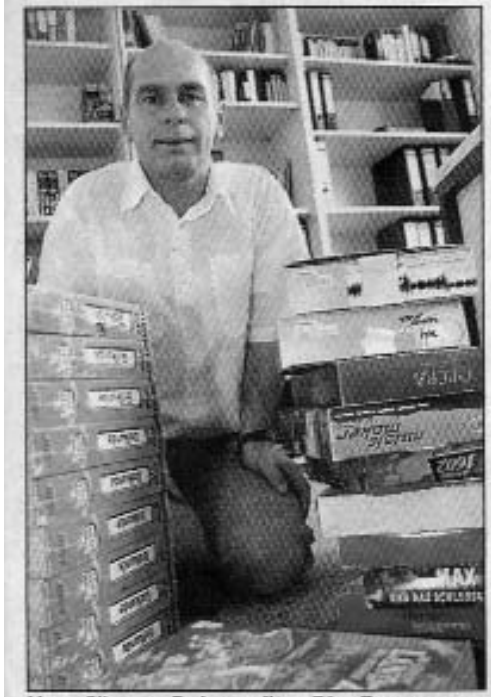
„Pädi"-Verleihung und Kinder-Workshop gehören zum Programm der Veranstaltungsreihe „inter@ktiv". Deren Leitthema – Computer und Neue Medien – widmen sich auch die offenen Nachmittage des Projekts „MuLa" (Multimedia-Landschaften für Kinder). Von Mittwoch, 4. November, bis Freitag, 6. November, können Eltern und Kinder Lern- und Spielprogramme selbst ausprobieren (täglich zwischen 13 und 17 Uhr, ebenfalls im Kinder- und Jugendmuseum). Zur großen Abschlußfeier unter dem Motto „Zauberwelt der Computerspiele" lädt die „inter@ktiv" dann am Samstag, 7. November, 20 Uhr.

Detaillierte Programminformationen und Anmeldungen für den Kinder-Workshop unter Telephon 2 60 92 08. BR

Süddeutsche Zeitung, 4.11.1998

Test in München

Computer im Kindergarten



Hans-Jürgen Palme rät: „Die Programme müssen einen klaren Aufbau und ein kindgerechtes Thema haben." Foto: Martin Hangen

Von ALEXANDER COHRS

München – **Das Schloßgespenst braucht Socken. Gelbe Socken und genau zwölf Stück sind es, die Computer-Figur Max für den Geist in dem alten Gemäuer suchen muß. Vor dem PC sitzen Kinder zwischen vier und sechs Jahren. Und der Computer steht im Kindergarten.**

Es ist ein Modellprojekt des gemeinnützigen Münchner Vereins „Studio im Netz" und des Schulreferates. Die Behörde stellt 14 Kindergärten für vier Wochen einen PC zur Verfügung. Medienpädagoge Hans-Jürgen Palme, geschäftsführender Vorstand des Vereins, und seine sechs Mitarbeiter schulen in dreitägigen Kursen die ErzieherInnen, stellen geeignete Programme vor.

„Wir wollen erkunden, ob der Computer ein zeitgemäßes Spielzeug für Kinder ist", sagt Palme. Der 43jährige glaubt: „Es ist jedenfalls besser, etwas aktiv am Computer zu tun, als vom Fernseher berieselt zu werden."

Beim Programm „Max und das Schloßgespenst" lernen die Kinder zum Beispiel zu zählen und Farben zu unterscheiden. Palme: „Im Kindergarten sitzt keiner allein vor dem Computer. Die Kinder tauschen sich aus, treffen gemeinsam Entscheidungen."

Aber wäre es für kleine Kinder nicht trotzdem besser, draußen zu spielen, als vor dem Bildschirm zu hocken? „Der Computer ist ja keine Einschränkung, sondern eine zusätzliche Anregung. Länger als eine halbe Stunde sitzen sie nie davor, weil dann aus der Gruppe neue Ideen kommen", so Palme.

Dann muß das Schloßgespenst auf seine Socken eben ein wenig warten...

BILD, 11.5.1999

192 BY MÜNCHNER STADTANZEIGER

Computer im Großhaderner Kindergarten

Mit der Maus auf Entdeckungskurs

Der Verein „Studio im Netz" will den Kleinen zu ersten Medienerfahrungen verhelfen

Inga Nobel

Marc schiebt die Maus fachmännisch hin und her, klickt die Eisenbahn an und freut sich, dass der Zug weiße Wölkchen ausstößt. Virtuell versteht sich. Der Fünfjährige testet das Computerspiel „Max und die Geheimformel". Im Kinderzimmer auf dem Bildschirm muss sie irgendwo versteckt sein. Den halben Nachmittag verbringt Marc so vor dem PC, seine Mutter schaut ihm dabei über die Schulter und plaudert mit anderen Müttern. An die zehn Computer hat der Verein „Studio im Netz" (SIN) an diesem Tag in dem städtischen Kindergarten in der Großhaderner Straße 52 installiert. Der Aktionstag soll Eltern zeigen, welche Spielmöglichkeiten Computer Kindergartenkindern bieten.

Neben Marc probiert seine Schwester Melanie das Spiel „Nur Oma und ich" mit einer Freundin zusammen aus. Zuhause hat die Elfjährige zwar auch einen Computer, aber da male und schreibe sie vor allem. Die Spiele für die unterschiedlichen Altersstufen hat SIN ausgesucht. In der Broschüre „Spielplatz Computer" sind sie einzeln beschrieben und bewertet. Damit will der Verein eine Art Leitfaden durch den wachsenden Markt an Edutainmentprodukten (eine Verschmelzung aus Education und Entertainment, also Erziehung und Unterhaltung) geben.

Für den Geschäftsführer und Gründer von SIN, Hans-Jürgen Palme, ist es wichtig, den Kindern möglichst früh „Medienkompetenz" beizubringen: „Es geht darum, zu lernen, welche Information braucht man und wie geht man damit um." Dabei sei auch der soziale Kontext wichtig, so der Medienpädagoge, schließlich solle der Computer keine Babysitterfunktion erfüllen.

Trotzdem verbringen immer mehr Kinder ihre Zeit vor dem Computer. Laut einer Umfrage des Ehapa-Verlages nutzen 21 Prozent der Acht- bis 15-Jährigen ihre Freizeit zum Computer- und Videospielen. Favorit bei den Freizeitbeschäftigungen ist aber nach wie vor das Fernsehen mit 78 Prozent. Doch im Gegensatz zum Computer beschränken Eltern die Zeit vor der Flimmerkiste viel restriktiver. Auch Mutter Susanne Bringmann hält von den Computerspielen mehr als vom Fernsehprogramm für Kinder. Die Aktion im Kindergarten ihrer vierjährigen Natalie findet sie fantastisch: „Je spielerischer die Kinder den Umgang mit Computern lernen, desto besser. Denn ohne geht's heute nicht mehr." Außerdem gingen die Kinder ganz unbelastet an das Medium heran, meint sie. Sabine Theurich blickt auf ihren jüngsten Sohn Benedikt und nickt zustimmend: „Das ist völlig unkompliziert. Der hat schon mit anderthalb Jahren am Computer gespielt"" Benedikt ist vorbelastet, er hat drei ältere Geschwister. Die springen auch ein, wenn ein neues Spiel erklärt werden muss oder etwas nicht mehr funktioniert. „Mich brauchen sie da gar nicht zu fragen", meint die Mutter und lächelt ein wenig verlegen.

Die Geheimzahl versuchen Nikolas (links) und Chrissie zu entdecken. Den ganzen Nachmittag sind die beiden mit dem Spiel „Secret number" beschäftigt, das beim Aktionstag des Vereins Studio im Netz (SIN) im Kindergarten an der Großhaderner Straße 52 getestet werden konnte. Foto: Nobel

Neue Herausforderung

Mehr als die Hälfte der Kinder hätten heute Zugang zu Computern, sagt Hans-Jürgen Palme, aber es sei sehr schwierig einzuschätzen, wie sie zuhause spielten. „Die Multimedialandschaft ist eine neue Herausforderung", findet der Medienpädagoge, es gelte ganz neue Konzepte zu entwickeln. Alten Instituten und Einrichtungen fehle der Schwung dazu – auch ein Grund, warum er das Studio im Netz gegründet habe. Irmingard Lachmann, Erzieherin im Kindergarten an der Großhaderner Straße, ist von den Projekten des SIN begeistert. Dazu gehören nicht nur solche Aktionstage, in vier Bausteinen sollen Kinder die neuen Multimedia-Landschaften kennen lernen. Die erste Stufe startete vor zwei Jahren mit dem „Computer-Ausflug" in die Räume des SIN. Vergangenes Jahr gingen die grauen Bildschirme und Tastaturen dann auf Reise – die „Computer-Karawane" wanderte durch die Münchner Bezirke. Etwa einen Monat lang blieben die Computer in einem Kindergarten, dazu gab es Elternabende, Aktionstage und Fortbildungen. Insgesamt nahmen vergangenes Jahr 1200 Kinder aus 38 Einrichtungen an dem Projekt teil. 1999 steht unter dem Titel „Computer-Oase". Ein PC bleibt für ein Jahr im Kindergarten. In der Großhaderner Straße 52 gibt es sogar zwei; den zweiten hat der Kindergarten angeschafft. In der freien Spielzeit dürfen die 25 Kleinen aus Irmingard Lachmanns Gruppe natürlich auch am Bildschirm spielen. Wenn es zum Thema passt, wird der Computer in die Gruppenarbeit mit einbezogen. Die Spiele zögen Projekte nach sich, erklärt die Erzieherin. So hat die Gruppe Motive für T-Shirts entworfen und sie dann bedruckt und eine CD mit eigenen Liedern produziert. Als nächstes sei die Gestaltung der Hausschuhsackerl geplant. „Die Kinder lernen offen zu sein. Wir Erwachsene kennen diese aktive Nutzung des Computers gar nicht", gibt Hans-Jürgen Palme zu bedenken und erzählt sein Lieblingsbonmot: „Wenn eine CD-Rom als Computertablette bezeichnet wird, ist das einfach schön."

Süddeutsche Zeitung, 21./22.8.1999

Landeshauptstadt
München

Die Stadt informiert

Verantwortlich: Florian Sattler, Presse- und Informationsamt, Rathaus, Telefon 2 33-9 26 00
Redaktion: Isolde Schwarz-Krieger; Internet: http://www.muenchen.de
Dienstag, 29. Februar 2000

Früh übt sich,...

...wer in einer Informationsgesellschaft groß werden will. Mit Sicherheit können Ines und Zoran aus dem städtischen Kindergarten an der Richard-Riemerschmid-Allee noch nicht in den unzähligen Chatrooms im weltweiten Netz mitdiskutieren, ob man im Netz surfen können muss, um zu überleben. Oder, ob alle, wie vom Bundeskanzler bei der größten Computermesse der Welt gefordert, ans Netz müssen, um eine gesellschaftliche Spaltung zu verhindern. Immerhin linken sich täglich weltweit 170.000 neue Nutzer in die allesbestimmende Internet-Welt hinzu. Münchens Kindergarten- und Hortkinder haben es da gut: Wer in einer der städtischen Kindertagesstätten einen Platz hat oder heute bei der Anmeldung bekommt, hat schon mal gute Aussichten in Sachen Computer-Erziehung. „Multimedia-Landschaften für Kinder" heißt das bundesweit nachgefragte und anerkannte Projekt des Schulreferates mit SIN (Studio im Netz e.V.), bei dem Kinder, Erziehungskräfte wie hier Renate Thellmann und Eltern spielerisch Erfahrungen mit dem Computer machen können. Eine Computer-Naschstation besitzen bereits acht Kindertagesstätten. Die Computer-Karavane, drei Multimedia-Stationen, wandert im vierwöchigen Abstand von Einrichtung zu Einrichtung. 15 Horte und zwei Tagesheime sind schon „drin": Sie sammeln bereits zwei Stunden täglich Erfahrungen im Internet.

Süddeutsche Zeitung, 29.2.2000

titel

Experten, Kinder und Jugendliche haben ihr Urteil gefällt. Computer & Co präsentiert die Sieger des Pädi 99: Sechs Multimedia-Angebote erhalten das Prädikat „pädagogisch wertvoll"

Hits für Kinder-PCs

Lern-Software, Edutainment, Spiele – der Markt für kindgerechte multimediale Angebote wächst und wird zunehmend unübersichtlicher. Die Initiatoren des Interaktiv-Preises Pädi 99 haben ein Jahr lang die bis August erschienenen Produkte geprüft. Jetzt hat eine Experten-Kommission entschieden, was sie für pädagogisch wertvoll erachtet und Eltern für ihren Nachwuchs empfehlen kann. Computer & Co präsentiert die Testsieger, denen die medienpädagogischen Einrichtungen SIN – Studio im Netz, Pädagogische Aktion Spielkultur und das Institut für virtuelle Kommunikation Inviko den Pädi 99 verleihen. Am 18. November werden Computer & Co und die Pädi-Experten im Rahmen der Inter@ktiv 99 auf der Münchner Bücherschau den Siegern die Preise überreichen.

Um Eltern die Auswahl und Kaufentscheidung bei Kinder-Software zu erleichtern, erhalten außerdem weitere 25 Multimedia-Produkte das neu geschaffene Gütesiegel Pädi. Die Liste der von den Expertenteams beurteilten Online- und Offline-Angebote ist unter *www.computer-co.de* abrufbar oder lässt sich bei SIN – Studio im Netz unter der Telefonnummer 089/38 88 90 43 bestellen.

Kinder

1 Denkspiele 1, 2, 3

Die drei CD-Roms für Kinder von 4 bis 14 Jahren lassen die ganze Familie kreativ werden: mit Farben, Formen, Klängen und Rätseln.

System 486er-PC, ab Windows 3.1; Macintosh 7.01
Hersteller Ionz *www.alpha-lernsoft.de/fidware/ionz.htm*
Preis 39,95 Mark

2 Max und die Piraten

Kinder von vier bis sieben Jahren können bei diesem Piratenabenteuer selbst auf Entdeckungsreise gehen und lernen ganz nebenbei lesen oder sogar Fremdsprachen.

System 486er-PC, ab Windows 95; Macintosh 7.1
Hersteller Tivola *www.tivola.de*
Preis 69 Mark

3 Löwenzahn 3

Die Geschichten aus Natur, Umwelt und Technik sind lehrreich und interessant für Kinder von sechs bis acht Jahren. Sie können vieles entdecken – natürlich auch auf den angeschlossenen Internet-Seiten.

System Pentium-PC, ab Windows 3.1x; Macintosh 7.5
Hersteller Terzio *www.terzio.de*
Preis 49,95 Mark

Jugendliche

1 Web Artists

Mit diesem preiswerten Programm erstellen Jugendliche von 12 bis 18 Jahre in kürzester Zeit eigene Internet-Seiten. Spaß- und Kreativitätsgarantie inklusive.

System Pentium 100, ab Windows 95
Hersteller Sierra *www.sierra.de*
Preis 39,95 Mark

2 Siedler III

Die „strategiegeleitete Wirtschaftssimulation" für Jugendliche ab 13 Jahren fördert planerisches und vernetztes Denken. Kooperationsfähigkeit und Teamgeist sind beim Spielen im Netzverbund gefragt.

System Pentium 100, ab Windows 95
Hersteller Blue Byte *www.siedler2.de*
Preis 99,95 Mark

3 Große Erfinder I

Jugendliche von 12 bis 15 Jahre können mit dieser CD-Rom selbst in die Rolle eines Erfinders schlüpfen und sich an historische Originalversuche wagen. Das Ganze lässt sich auch als Nachschlagewerk nutzen.

System 486er PC, ab Windows 3.x, Multimedia-Mac 68040
Hersteller Cornelsen *www.cornelsen.de*
Preis 99 Mark

Frankfurter Rundschau, Magazin „Computer & Co", 10/99

Kinder- Software

Pädi Gewinner 1998 – 2000

Sammy entdeckt die Wissenschaft[3]	A1 Software (2000)	3-6 Jahre
Billi Banni: Kindergarten[4]	Mattel Interactive (1999)	3-5 Jahre
Mäusejagd im Grandhotel[3]	Systhema Verlag (1998)	3-6 Jahre
Nur Oma und ich[4]	Mattel Interactive (1999)	3-5 Jahre
Trudi entdeckt Ort und Zeit[3]	A1 Software (1998)	3-5 Jahre
Millie entdeckt die Zahlenwelt[4]	A1 Software (2000)	3-6 Jahre
Max und das Schlossgespenst[3]	Tivola (1998)	4-6 Jahre
In einem Land vor unserer Zeit[4]	A1 Software (1999)	4-6 Jahre
Max und die Piraten[2]	Tivola (1999)	4-7 Jahre
Tiger und Bär im Straßenverkehr[2]	Terzio (1998)	4-7 Jahre
Pyjama Pit II[4]	Infogrames (2000)	4-7 Jahre
Max auf dem Mond[4]	Tivola (1999)	4-8 Jahre
Kid Pix Studio Deluxe[2]	Mattel Interactive (2000)	4-10Jahre
Denkspiele 1,2,3[1]	A1 Software (1999)	4-14 Jahre
Milli-Metha's ErnährungsSpiel[4]	Tivola (1999)	5-8 Jahre
Löwenzahn 3[3]	Terzio (1999)	6-8 Jahre
Die Kichererbsenbande auf Weltreise[4]	Ravensburger (1999)	6-9 Jahre
Music Maker für Kids[4]	Magix (2000)	6-9 Jahre
Die Hexenakademie[4]	Ravensburger (2000)	6-9 Jahre
Kiddesk – Sicher im Internet[4]	A1 Software (1999)	6-12 Jahre
www.blinde-kuh.de[2]	B. Bachmann / S.R. Müller (1998)	6-12 Jahre
Secret Number[1]	Cornelsen (1998)	7-9 Jahre
Fürst Marigor und die Tobis[4]	Cornelsen (1999)	7-9 Jahre
Ich sehe was ... siehst du es auch?[4]	Terzio (2000)	7-10 Jahre
www.pixelkids.de[3]	Online-Agentur Point up (1998)	7-12 Jahre
Wettlauf ins All[1]	Terzio (2000)	8-12 Jahre
www.kindernetz.de[1]	Südwestrundfunk (1998)	8-12 Jahre
www.kidsweb.de[2]	Claudia Buchczik (1998)	8-12 Jahre
Junior Schreibstudio[2]	Microsoft (1998)	8-12 Jahre
www.fritz-kids-club.com[3]	PAD Werbeagentur (1998)	8-12 Jahre
Fünf Freunde auf Schatzsuche[4]	Ravensburger (2000)	8-12 Jahre
Alberts abenteuerliche Reise[4]	Tivola (2000)	Ab 9 Jahre
www.greenpeace.de[3]	Greenpeace Deutschland (1998)	9-12 Jahre
www.wdr.de/radio/radio5/lilipuz[3]	WDR (1998)	9-12 Jahre
Dr. Brain – die Reise durch die Zeit[3]	Sierra/Coktel (1998)	9-12 Jahre
Onkels Alberts geheimnisvolles Notizbuch[4]	Tivola (1999)	9-12 Jahre
Take 1: Robin Hood[4]	Heureka Klett Softwareverlag (1999)	10-12 Jahre

[1] **Pädi in Gold**
[2] **Pädi in Silber**
[3] **Pädi in Bronze**
[4] **Pädi-Gütesiegel**

Pädi-Organisationsstelle:
SIN – Studio im Netz e.V.
Dietlindenstr. 18
80802 München

Infos auch unter www.sin-net.de
e-Mail: sin@sin-net.de

Literaturverzeichnis

- Aktion Jugendschutz o. A.: ajs-Kompaktwissen: Computerspiele, Edutainment, Kind und Fernsehen.
- Bausteine Grundschule 1.–4. Schuljahr, Bergmoser + Höller Verlag GmbH, 3/2001, 14.Jahrgang.
- Colin Webb / Wynne Rowe 1996: Kinder entdecken den Computer, Beust Verlag, München.
- Fred Schell / Elke Stolzenburg / Helga Theunert (Hrsg.) 1999: Medienkompetenz – Grundlagen und pädagogisches Handeln, KoPäd Verlag, München.
- Hans-Jürgen Palme / Natasa Basic (Hrsg.) 2001: Medienkompetenz Version 2002, GMK, Bielefeld.
- Hans-Jürgen Palme 1999: Computern im Kindergarten, Don Bosco Verlag, München.
- Markus Decker 1998: Kinder vor dem Computer, KoPäd-Verlag, München.
- Sabine Eder / Norbert Neuß / Jürgen Zipf 1999: Medienprojekte in Kindergarten und Hort, Vistas Verlag, Berlin.
- Sonja Moser / Klaus Dreyer (Hrsg.) 2001: Im Netz werken, KoPäd Verlag, München.
- Thomas Feibel 2000: Großer Kindersoftware-Ratgeber 2001, Markt+Technik Verlag, München.
- Thomas Feibel 2000: Großer Lernsoftware-Ratgeber 2001, Markt+Technik Verlag, München.

„Wann kommt MuLa wieder zu uns?“

OK