

Näger, Sylvia: It's really magic: Zaubern - mit und ohne Computer. Projektarbeit im Kindergarten

Nexum: Juni 2002/ Heft 7

Vor 20 Jahren wurden Computer für den Privatgebrauch zugänglich, heute sind sie als universelles Werkzeug allgegenwärtig. Nur wenige Jahre später, als die ersten Computerspiele auf den Markt kamen, begann eine Debatte, die heute immer noch anhält: Sollen Kinder an den Computer, und wann ist der richtige Zeitpunkt dafür? Darüber hinaus stellt sich, verstärkt durch die Bildungsdiskussion, zunehmend die Frage, ob Computer auch im Kindergarten genutzt werden sollen oder nicht.

Die Antwort wird – wie viele Diskussionen über kindliche Mediennutzung – davon geprägt, ob Erzieherinnen die Mediensozialisation von Kindern als Gefährdung oder als realen Alltag betrachten und einschätzen. Davon hängt es weitgehend ab, ob sie bereit sind, Medien in die Arbeit im Kindergarten zu integrieren, oder ob sie erwarten, dass Kinder ihre medialen Erfahrungen an der Eingangstür der Einrichtung abgeben.

Wegsehen oder Hinschauen? Erzieherinnen, Kinder und Computer...

Tatsache ist jedenfalls, dass jede zweite Familie mit Kindern einen Computer besitzt, und dass dieser auch Kinder reizt, die Medienwelten zu erkunden. Meist haben sie ihre ersten Kontakte mit PC und Software bereits in ihrer Kindergartenzeit – unbesehen davon, ob Erzieherinnen es gutheißen oder nicht.

Realistisch betrachtet, fordern diese Tatsachen eher dazu heraus, sich darüber Gedanken zu machen, welche pädagogischen Möglichkeiten die Verwendung von Computern in Kindertageseinrichtungen bietet, als darüber zu diskutieren, ob Kinder Zugang zu einer Technik haben sollen, den sie de facto ohnehin schon haben.

Zudem haben Kindertageseinrichtungen die bildungspolitische Aufgabe, Kindern Chancengleichheit zu verschaffen. Dies ist im Umgang mit Informationstechnologien nötig. Zeigt es sich doch, dass Kinder – insbesondere aus sozial schwächeren Familien – auf ergänzende und qualitative Medienangebote von Tageseinrichtungen angewiesen sind. Ein weiterer Grund, der ebenfalls für den Computer im Kindergarten spricht, ist der, dass hier die Nutzung im sozialen Kontext mehrerer Kinder gemeinsam stattfindet, im Gegensatz zur PC-Nutzung zu Hause, die überwiegend nicht in Gruppen geschieht.

Allein durch Diskussionen lässt sich die Herausforderung des Computereinsatzes in Tagesrichtungen für Kinder letztendlich aber nicht entscheiden. Sie muss zum einen mit konkreten Fragestellungen angegangen und zum anderen in Praxismodellen erprobt werden.

Eine wenig konkretisierte Frage ist die, welche Inhalte und Strukturen kommerzielle Software für Kinder hat, und wie sich diese in thematischen Projekten verwenden lässt. Immerhin gibt es zwischenzeitlich eine Anzahl von erfreulich gehaltvollen Produktionen für Kinder, die durchaus pädagogischen Anforderungen standhalten. Daraus ergibt sich die Fragestellung, wie solche CD-ROMs in die alltäglichen Spiel- und Lernsituationen in Tageseinrichtungen für Kinder einzubinden sind.

Schritte vor dem Computerprojekt

Damit ein Team den Computer in die Einrichtung integrieren kann, muss es zuerst die Fragen Pro und Contra Computereinsatz gestellt und bearbeitet haben. Sind die Zielsetzungen geklärt und stehen sie mit dem Erziehungskonzept der Einrichtung in Einklang, kann der Austausch mit den Eltern beginnen. Dabei ist sowohl mit Skepsis als auch mit Euphorie zu rechnen. Beide Haltungen gilt es ernsthaft aufzugreifen. Für eine erfolgreiche Medienpraxis ist medienpädagogische Elternarbeit unerlässlich.

Bevor den Kindern ein PC zur Verfügung steht, heißt es für das Team, sich einen Überblick über geeignete Spiel- und Lernsoftware zu verschaffen. Ratgeber und Besprechungen in Fachzeitschriften und Internet, evtl. auch der

CD-ROM-Bestand in Bibliotheken, geben einen Marktüberblick. Fortbildungen sichern praktische Erprobung und methodische Erfahrungen. Außerdem gilt es zu überlegen und zu entscheiden, in welcher Form und in welchem zeitlichen Umfang Kinder Zugang zu diesem Angebot haben.

Zauberwelten

Steht erst in der Kinder-Tageseinrichtung ein PC zur dauerhaften Verfügung, betrachten ihn Kinder als ein Angebot unter vielen. Der Reiz, den alles Neue hat, ist schnell verflogen – eine Erkenntnis, die sich immer wieder bestätigt. Die kontinuierliche Verfügung eines PCs gibt auch Anlass, Fragestellungen wie die folgenden zu konkretisieren:

- Kann die Computertechnik in Projekte integriert werden?
- Ist es zweckdienlich, wenn die Inhalte eines Projekts von Software unterstützt werden, die das Projektthema medienspezifisch gelungen umsetzt?
- Harmoniert der Einsatz der Technik und des Mediums mit den gängigen Projektmethoden, wie dem Spielen mit Rollen und Materialien, Singen, Gestalten, Bewegung oder Werkschaffen?

Diesen Fragestellungen sind wir nachgegangen. In einem einwöchigen Projekt haben wir mit 12 fünf- und sechsjährigen Kindern erlebt und erprobt, wie sich „Zauberei – mit und ohne Computer“ machen lässt. Den Kindern spielerisch und handlungsorientiert magische Zauberwelten zu eröffnen und dabei den Computer mit einzubinden war der Ausgangspunkt.

Zaubern und die damit verbundene Welt bietet Kindern Impulse und Ideen, Erlebnisse und Materialien, die ihre Phantasie anregen und gestalterische Möglichkeiten eröffnen. Wir wollten feststellen, ob der Computer und die Software im Verbund mit den Zauber-Materialien und Methoden harmoniert.

Für Kinder im Kindergartenalter ist sehr vieles Zauberei. Sie leben in einer magisch-mystisch-zauberischen Welt. Ihre ausgeprägte Lust an Phantasie und ihr magisches Denken verschaffen ihnen eine besonders enge Affinität zur Zauberei. Selber Zaubern ist für sie auch ein Spiel, das sie lernen und selber spielen wollen. Klassisches Zubehör wie Zauberstab und Zauberhut, Sprüche,

Rituale und Tricks schaffen die magische Atmosphäre für die Zauberwelt. Und diese lässt sich mit Hilfe von Liedern und Geschichten gestalten und verdichten.

Wie der Computer in die Projektarbeit integriert wird

Am ersten Projekttag stellten wir den Kindern den Zauberer Zottelzopf vor. Sein Schicksal erzählt die Spielgeschichte einer CD-ROM, mit dem Titel „Max und der Zauberer“. Zottelzopf wurde von der Hexe Zippel-Zuppel in eine stinknormale Klobürste verzaubert. Als Klobürste war er auch real anwesend und erzählte den Kindern, dass er peinlicherweise den Zettel mit dem erlösenden Zauberspruch verloren hat. Da konnten nur Max, die hundeähnliche Hauptfigur der CD-ROM, und die Kinder vom Projekt helfen. Per Mausklick durchforschten sie gemeinsam mit Max das ganze Haus des Zauberers. So suchten an zwei Computern jeweils fünf bis sechs Kinder nach den Schnipseln des erlösenden Zauberspruchs. Diese abwechselnde, durch eine Zeituhr geregelte Suche fand an drei Tagen in den ersten 45 Minuten des Projekts statt.

Dabei perfektionierten die Kinder im Umgang mit Maus sehr schnell ihre Hand-Auge-Koordination. Kognitive Leistungen waren in der Nutzung der Spielgeschichte gefordert: Beispielsweise prägten sich die Kinder die Wege ein, die sie im Haus des Zauberers schon zurückgelegt hatten. Sie fanden gemeinsam Lösungen, indem sie besprachen, an welchen Stellen bereits ein Schnipsel gefunden waren und wo weiterhin zu suchen sei. Intensiv hörten sie den Dialogen und dem Erzähltext zu, wobei ein zweisprachiges Kind, unter allgemeinem Interesse, ab und an die englische Sprachversion nutzte. Konzentriert wahrgenommen und wiederholt wurden die Zaubersprüche. Erinnerungsleistungen zeigten die Kinder auch beim Nutzen der Klickpoints: Sie kündigten begeistert an, was passieren wird, und nutzten des öfteren die Möglichkeit, Geschehnisse wiederholen zu können.

Die Gruppennutzung der Computer stellte soziales Verhalten in den Vordergrund: Die Kinder halfen sich gegenseitig, berieten sich in Vorgehensweisen und amüsierten sich gemeinsam über Gags und Zaubersprüche. Bei der Präsentation von Zottelzopfs Besensammlung suchte

jeder sein Lieblingsmodell aus, mit großer Ausdauer ließen die Kinder die Besen immer wieder über den Bildschirm fliegen. Ihre gegenseitige Hilfe formulierten sie in Ratschlägen wie: „Schau mal noch da“, oder: „Nee weiter, da waren wir schon!“ Zwischen den zwei Gruppen kam keine Konkurrenz auf. Wir hatten damit eigentlich gerechnet, weil wir einschätzten, dass die Suche nach den Zetteln in zwei Gruppen dies möglicherweise mit sich bringen könne.

Wie Kinder die Erzähl- und Spielstrukturen von Computerprogrammen nutzen

Sehr deutlich zeigte sich, dass die zentrale Struktur der Spielgeschichte, die Suche nach den Schnipseln des erlösenden Zauberspruchs absolut dem Spielbedürfnis der Kinder dieses Alters entspricht. Mit gesunder Neugier und ausdauerndem Forschungsdrang ließen sie sich auf die Herausforderung ein. Jeder Schnipselfund wurde stolz verkündet und musste von uns registriert und kommentiert werden. In der Navigation der CD-ROM waren die Kinder sehr selbstsicher. Am Ende des Projekts starteten einige selbständig den PC und das Programm.

Nachdem im begehbaren Zauberbuch, im Turmzimmer, ja selbst in den gewaschenen Unterhosen auf der rotierenden Wäscheleine die Schnipsel für den Zauberspruch entdeckt waren, konnten die Kinder selbstbestimmt die in der Geschichte integrierten Spiele nutzen. Auch den ultimativen Besen-Geschicklichkeits-Flug mit dem zurückverwandelten Zauberer Zottelzopf, der erst dann zu erleben ist, wenn alle Schnipsel gefunden sind. Er führt zur Hexe Zippel-Zuppel, an das Ende der Spielgeschichte. Ihre hexisch schlechte Zauberkraft – Gerechtigkeit muss sein – wird natürlich gebannt. In einem weiteren in die CD-ROM integrierten Spiel fordern fliegende Hunde und Hasen die Geschicklichkeit der Kinder heraus. Ein ebenfalls spielerisches Element, das die einzelne Versatzstücke verschiedener Zaubersprüche immer neu kombiniert, ist die Zauberspruch-Maschine.

Konnten die Kinder selbst entscheiden, nutzten sie diese am häufigsten und am liebsten. Mit ihrer lautmalerischen und sprachverspielten Struktur bietet diese Sequenz reichlich Impulse für eigene Zaubersprüche. Dabei begaben sich die Kinder auf sehr lustbetonte Reisen durch den Wort- und

Buchstabendschungel. Es war unübersehbar, dass es ein großes Verdienst der CD-ROM war, diesen sehr kreativen Sprachgebrauch anzuregen. Der reichte vom klangvollen Wortsalat bis hin zum anregenden Anfang eigener Geschichten. Auch das Schnipselsuchen und Entdecken innerhalb der Geschichte selbst war Priorität vor der Nutzung der eher geschicklichkeitsorientierten Spielsequenzen.

Pädagogische Arbeit und bewährte Methoden sind das didaktische Netz des PC-Einsatzes

Innerhalb des Projekts gestaltete die Nutzung der CD-ROM knapp ein Fünftel der verfügbaren Zeit. Überwiegend wurde die tägliche Zauberwelt mit klassischen Methoden erschaffen und gestaltet. Die Geschichtenwelt der CD-ROM bot den Kindern reichlich Inhalte und Impulse, die sie selbstbestimmt in eigene Spielhandlungen umsetzten: Sie veranstalteten eine Schnipselsuche, begaben sich immer wieder in einen Dialog mit dem verhexten Zottelzopf und kümmerten sich um den Verzauberten alias die Klobürste. Sie bekleideten ihn, damit er nicht friere, ermutigten ihn und versprachen, ihm zu helfen. Auch Max, der zusätzlich als Plüschtier zur Verfügung stand, wurde intensiv ins Rollenspiel miteinbezogen.

Am ersten Tag fertigte sich jedes Kind seinen eigenen Zauberstab. Dessen Symbolkraft war die ganze Projektwoche allgegenwärtig. Kaum im Zimmer, griffen sich die Kinder ihre Zauberstäbe und auch die von ihnen hergestellten Zauberhüte. Diese Zeichen hatten für sie die Funktion, ihre Spiel- und Projektwelten sichtbar zu unterstreichen. Offensichtlich wurde auch, wie intensiv sich die Kinder im magischen Alter befinden. So saßen sie, überzeugt, dass der Zauberstaub das Geschehen auf dem Computerbildschirm genauso beeinflussen könne, mit der Maus in der einen und gleichzeitig mit dem Stab in der anderen Hand am Computer. Dabei brachten sie eigene Zaubersprüche und Kommentare in die Geschichte ein und traten – auch direkt am Bildschirm – in Dialog mit den Protagonisten.

Die meisten Zauberstücke sind eine anspruchsvolle Angelegenheit. Ihre wirkungsvolle Inszenierung erfordert reichlich Übung. Somit ist Zauberei eine Beschäftigung, die sich ins Schulkindalter hinein entwickelt. Aber auch für jüngere Kinder gibt es einige Tricks. Mit einfachen Zaubermitteln wie der

Zaubertüte und Zauberpalme gestalteten die Kinder ihre Zauberkunst. Mit einem selbstgefertigten Zauberspiegel aus Silberfolie konnten sie „Dinge vermehren“ – natürlich nicht die Dinge selbst, aber ihre Spiegelbilder. Aus nur einem einzigen Blatt Papier, fertigten sie, ohne es zu zerschneiden, ein kleines mehrseitiges Zauberheft, in das sie ihre Zauberbilder malten.

Aus der Spielgeschichte der CD-ROM bietet sich all das, was Max auf dem Computerbildschirm herbeizaubert, zum „Zauber-Memory“ spielen an. Dazu liegen die 14 ausgewählten Zaubermotive wie Bär und Ball, Fisch und Ente als Memory-Kärtchen in doppelter Ausführung unter 28 Bechern versteckt. Wer hintereinander zwei Becher mit dem Zauberstab berührt und dabei die gleichen Motive „hervorzaubert“, hat ein Paar. Und wer die meisten Paare hat, gewinnt. Beim Hervorzaubern sprechen die Kinder die Sprüche aus der Spielgeschichte von Max. Um sie zuordnen zu können, hörten sie zuvor am Bildschirm konzentriert zu und bewegten sich in der Spielgeschichte auch gezielt an Stellen, wo sie durch Clickpoints einzelne Zaubersprüche wieder abrufen konnten. Entweder um den Text zu lernen oder ihn zu überprüfen. Spielerisch erbrachten sie so große Konzentrationsleistungen. Dazu motivierte sie auch die Möglichkeit ihren Lieblingsspruch mit dem Mikrofon aufnehmen zu können. Dann hörten sich die Kinder ihre Sprüche vom Kassettenrekorder an : „Ritzeratze Teddytätze, dieser Bär trägt eine Glatze. Wickel, Wackel, Platschefuß, diese Ente fährt gern Bus.“ Für Kinder ist ein additiver Gebrauch neuer und alter Medien kein Problem. Sie nutzten den Kassettenrekorder ebenso gerne wie den Computer.

Für eine multimediale Lern- und Spielumgebung braucht es auch Lieder. Das Spiellied, das jeden Zaubertag eröffnete und beschloss, wird wohl ein Dauerbrenner bleiben: „Hokus, Pokus, Fidibus, der Zauberer hat Hexenschuss – doch seine Frau die Zauberin, die kriegt das wieder hin“. Und wenn sich die Zauberer und Zauberinnen dann sacht mit ihren Daumen die Wirbelsäule entlang massierten, konnten sie sinnliche Erfahrungen fühlen. Denn alleine dadurch, dass ein Computer bereit steht, sind diese ja nicht ausgeschlossen!

Was ein medienfreundliches Klima im Kindergarten bewirkt

Wir haben in diesem Projekt Medienerfahrungen und Erlebnisse geschaffen, die sowohl Kinder als auch Pädagoginnen zur Reflexion und zur Sensibilisierung in der PC-Nutzung angeregt haben.

Unsere Priorität lag nicht darin, Kindern zu helfen, sich in der Medientechnik und Medienwelt besser zurechtzufinden. Dieser defizitäre Blickwinkel verhindert, dass Kinder ihr Eigenpotenzial einbringen und Erwachsene gemeinsam mit Kindern Erfahrende und Lernende sein können. Wir haben vielmehr ein medienfreundliches Klima geschaffen, in dem Kinder und Erwachsene Spiel- und Lernerfahrungen in einer themenorientierten Auseinandersetzung hatten.

Gestört hat uns dabei der Computer nicht. Vielmehr hat er bewiesen, wie überzeugend Zauberwelten mit den medienspezifischen Möglichkeiten der CD-ROM umzusetzen sind: Mögliches und Unmögliches anzuklicken, zu animieren, oder Dinge einfach aus dem Nichts auf dem Bildschirm auftauchen zu lassen, das ist fast wie echte Zauberei – ohne diese aber unattraktiv zu machen. Die Aquarell-Illustrationen mit ihren warmen Farben, haben auch auf dem Bildschirm überzeugt, die professionellen Sprecherstimmen gestalten die Geschichte akustisch dicht und stimmungsvoll. Der Ansatz, Kinder auch unter „unaufgeregtem“ Einbezug von Computertechnik und Software Spiel- und Lernerfahrungen zu ermöglichen zeigt, dass Mediennutzung nicht auf Kosten traditioneller Methoden geschehen muss. Wenn Medien in ein Projekt miteinbezogen werden, geht es doch immer auch um Inhalte. Sind diese und ihre technische Präsenz kindgerecht, hält auch kein Computer jüngere Kinder davon ab, ihre Sichtweisen und ihre Identität zu entwickeln. In einer reflektierten Medienerziehung werden Kinder auch weiterhin Erfahrung und Wissen schrittweise aufbauen und sich selbstbestimmt Verhalten können.

Medien qualifiziert zu nutzen gehört zur pädagogischen Arbeit

Das Projekt war für fünf Tage konzipiert. Die einzelnen Inhalte lassen sich selbstverständlich ausweiten und vertiefen – sowohl durch intensivere eigene Zaubererfahrungen als auch durch den Einbezug anderer Programme,

beispielsweise einem Zeichen- und Bildbearbeitungsprogramm wie "kidpix deluxe". Geeignet ist ein solches Projekt für Kinder, die vor der Einschulung stehen, und auch für Erstklässler, die den Hort besuchen. Die Zauberwelten mit und ohne Computer waren ein Teil des Medien- und Fortbildungsprojekts „Computer – Spielplatz und Lernort im Kindergarten?“ und fanden in der offenen Arbeit der Kindertagesstätte Freiburg-Rieselfeld statt. Für die Zusammenarbeit bedanke ich mich bei Ilse Blust, bei der Max jetzt in der Kindergartenbibliothek wohnt, und bei Claudia Frey, die die Einrichtung leitet.

Dass Medienkompetenz Kommunikationskompetenz miteinschließt, wird sich allen zeigen, die kindgerechte Medien auch in ihrer pädagogischen Arbeit nutzen. Sicherlich, es ist arbeits- und zeitaufwändig, sich auf Computer und Software einzulassen. Zum Ausgleich aber werden die Erzieherinnen und die Kinder Neues entdecken, lernen und Spaß haben. Und das ist für das Zusammensein von Pädagoginnen und Kinder ein entscheidendes Argument. Wer als Pädagogin Spiel- und Lernprozesse mit Spaß anreichern kann, hat viel erreicht. Wenn dabei auch der Computer und geeignete Software behilflich sind, ist es meines Erachtens notwendig und legitim, dass sich die in der Elementarpädagogik tätigen Frauen auch damit auseinandersetzen. Wer Qualität und kindzentriertes Arbeiten in Kindertageseinrichtungen fordert, sollte Medien, die von Kindern genutzt werden, auch gezielt thematisieren. Die qualifizierte Betrachtung und Nutzung von Kindermedien, vom Spielzeug bis hin zur Software und zur Kinderseite im Internet ist in einer hochtechnisierten Konsumgesellschaft eine wesentliche Qualifikation professioneller Erziehung.

In den nächsten Jahren wird der Computer in die Kindergärten einziehen und seine Nutzung wird die Regel sein. Erzieherinnen, die sich jetzt aufmachen, um Zielsetzungen und medienpädagogische Konzepte zu erstellen und zu erproben, werden dies keinesfalls umsonst tun.

Und vergessen Sie nicht die zauberhaften Erkenntnisse und Erlebnisse, die durch Computer in Projekten möglich werden: Verzauberte Klobürsten haben viel Charme, CD-ROM-Charaktere sind auch Identifikationsfiguren, und Zauberstäbe funktionieren wunderbarerweise in zwei Welten: real und virtuell, in der Luft und am Bildschirm, aus Holz oder als Cursor...

Literatur

- Schenk, U./Sondermeyer, M.: Hokus, Pokus, Fidibus! Falken Verlag, Niedernhausen 2000.
- Michalski, M./Rübel, D.: Zaubergeheimnisse für Kinder. Ravensburger Buchverlag, Ravensburg 1998.
- Neymeyer, A.: Mit Feengeist und Zauberpuste. Zaubenhaftes Arbeiten in Pädagogik und Therapie. Lambertus, Freiburg 2000.

Medien

- CD-ROM: Landbeck, B.: Max und der Zauberer. Tivola, Berlin 2000.
- CD: Vahle, F.: Hupp-Tsching-Pau. Bewegungslieder. Patmos, Düsseldorf 1996.

Sylvia Näger ist Dipl.-Medienpäd. und arbeitet freiberuflich als Journalistin und Fortbildungsreferentin zu Themen der Kinderkultur. Sie lehrt an Hochschulen und Fachschulen für Sozialpädagogik, ist Medienredakteurin der Fachzeitschrift „kindergarten heute“ und lebt in Freiburg i.Br.