

Mechthild Dehn

## **Was können Kinder in der Schule am Computer lernen?**

Publiziert auf netzspannung.org:

<http://netzspannung.org/learning/swimming/documents/KinderSchuleComputer.pdf>

Dezember 2004

Prof. Dr. Mechthild Dehn:

## Was können Kinder in der Schule am Computer lernen?

Bisher wird der Computer in der Grundschule vorwiegend instrumentell gebraucht: Kinder schreiben ihre Texte am Computer; sie nutzen Lernprogramme; sie beschaffen sich Informationen aus dem Internet; sie schicken E-Mails; sie präsentieren, was sie erarbeitet haben. Zu Hause beschäftigen sich die Kinder wohl am häufigsten mit Computerspielen. Zu der Frage, was Kinder in der Schule am Computer lernen können, gibt es weiterhin zwei entgegengesetzte Positionen: die Position, die das Lernen am Computer als Lernen „aus zweiter Hand“ kritisch sieht und es für die Schule eingeschränkt sehen möchte, und die Position, die den Einzug der elektronischen Medien in das Klassenzimmer beinahe enthusiastisch befürwortet, weil die Kinder damit frühzeitig die „vierte Kulturtechnik“ – neben Lesen, Schreiben und Rechnen – erwerben könnten. Zusammenhänge und Unterschiede im Lernen Die Bund-Länder Kommission hat für das Programm „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“ verschiedene Modellversuche auf den Weg gebracht. In unserem Hamburger Modellversuch geht es um die Zusammenhänge und Unterschiede des Lernens an und mit alten und neuen Medien.

Also:

- Die Kinder schreiben zu einem Bilderbuch („Rosalind das Katzenkind“) auf Papier und multimedial.
- Die Kinder tauschen sich über ein Adventure-Spiel („Torins Passage“) mit anderen virtuell aus und sie wählen eine Szene aus dem Computerspiel aus, setzen sie als Theaterszene fort oder/und gestalten sie als geschriebenen Text um.
- Die Kinder schreiben und zeichnen vor dem Original in der Kunsthalle (Munch: „Mädchen am Meer“) auf Papier und multimedial.

- Die Kinder tauschen sich zu einem Werk der Netzkunst (Leslie Huppert: „The Robe“) sich mit anderen virtuell aus und sie gestalten und formulieren eigene Werk- und Schriftstücke, formulieren und stellen sie ins Netz.

Wenn man Schulkinder am Computer beobachtet, wenn sie sich zum Beispiel mit der „Leeren Seite“ im „Junior Schreibstudio“ versuchen, kann man viel über ihre Zugriffsweisen erkennen; zum Beispiel:

- Wie nutzen sie die Orientierungsmöglichkeiten
- Wie gehen sie mit der Fülle und Vielfalt der Möglichkeiten (Schrift, Bild und Ton) um
- Wie bewältigen sie Schwierigkeiten
- Wie nutzen sie ihr Wissen und ihr Repertoire
- Wie verständigen sie sich mit ihrem Partner, ihrer Partnerin am Computer

Bei einer solchen Betrachtung sieht man, dass der Computer viele Möglichkeiten zum Problemlösen und zum Erkunden bereit hält. Dabei ist immer sogleich die Absicht, die das Kind am Computer verfolgt, konfrontiert mit einem Ergebnis, das es vielleicht überrascht oder auch verwirrt oder das eben dem entspricht, was es erwartet hat. Bei der Beobachtung der Kinder kann man genau dies feststellen: sie sind hoch erfreut oder auch enttäuscht, müssen sich etwas Neues einfallen lassen, um ihr Ziel zu erreichen – oder sie probieren erst einmal alle Möglichkeiten aus. Solche Erfahrungen und Selbstwahrnehmungen gilt es nun im Unterricht ausdrücklich zu thematisieren. Außerdem gilt es, die Möglichkeiten zum Problemlösen und zum Experimentieren zu nutzen, aber

auch die zur freien Gestaltung – bei der Bearbeitung eines Bildes zum Beispiel, bei der Verbindung von Schrift, Bild und Ton. Wir haben bei der ersten Erhebung solcher Zugriffsweisen eine These gefunden, die zu prüfen sein wird: Schulleistungsschwache Schüler und Schülerinnen zeigen am Computer Kapazitäten und Lernpotentiale, die auch bei herkömmlichen Unterrichtsinhalten lernförderlich waren, wenn sie genutzt wurden.

### Instrumente für Lehrerinnen und Lehrer entwickeln

Bei den Unterrichtsmodulen wird unsere Aufmerksamkeit auf solche Zugriffsweisen gerichtet sein. Ein Ziel ist, am Ende des Modellversuchs für Lehrerinnen und Lehrer ein Beobachtungsinstrument bereit zu stellen, das ihnen erlaubt, lernförderliche Aktivitäten wahrzunehmen - und im Unterricht entsprechend anzuregen: Beobachten als didaktische Aufgabe.

Außerdem werden wir die Kinderarbeiten, vor allem ihre Schriftstücke, aus den verschiedenen Modulen analysieren, zum Beispiel:

- Wie unterscheiden sich Schülertexte, die zu einem Buch, einer Geschichte entstehen, von Schülertexten, die mit Bezug auf die interaktive Geschichte eines Computerspiels verfasst werden?

Die beiden Textarten werden im Hinblick auf die Textkomposition, die Perspektive (die Behandlung von Raum, Zeit, Bewegung), im Hinblick auf die Verwendung sprachlich-literarischer Muster und die Differenzierung des Wortschatzes untersucht. Bisher konnte an Texten, die zu Bilderbüchern und zur Lehrererzählung geschrieben wurden, gezeigt werden, wie stark die Vorstellungsbildung (Imagination) durch die Vorgabe angeregt wird und wie sie im Kindertext „Form“ gewinnt.

Die Texte, die zu der interaktiven Geschichte des Computerspiels verfasst werden, können außerdem verglichen werden mit Texten aus einer bereits ausgewerteten Textsammlung zu literarischen Figuren (Pippi, Rotkäppchen, Bär und Tiger) und zu Medienfiguren (Arielle, Aladdin, König der Löwen, Batman, Super Mario).

Schließlich sollen die Erfahrungen, die die Schulkinder mit den alten und neuen Medien im Rahmen der Unterrichtsmodule machen, mit ihnen gemeinsam reflektiert werden.