

Joachim Rumpf **Computer in Kindertagesstätten**

*Der Bericht über ein Projekt des Referats Kindertagesstätten bei der Diakonie in Düsseldorf
vorgelegt und veröffentlicht im Mai 1989*

1

Der Ort des Computers in der Erziehung und Bildung

Zusammengefasst:

In einer ganzheitlichen, an überzeitlichen Werten orientierten Erziehung und Bildung haben alle Themen, die die Lebenswelt unserer Kinder bestimmen, ihren Platz.

Erziehungs- und Bildungsziele, die in unserer Gesellschaft angestrebt und von Eltern und Erzieherinnen und Erziehern immer wieder genannt werden sind

Initiative, Verantwortungsbewusstsein, Selbständigkeit, Kooperationsbereitschaft, Bereitschaft zu lebenslangem Lernen und Freude an eigener Leistung, Einfühlsamkeit und Toleranz.

Wichtig, und zu einem erheblichen Anteil in diese Fähigkeiten und Fertigkeiten integriert sind soziale Tugenden, geistige und schöpferische Fähigkeiten aber auch Persönlichkeitseigenschaften und Haltungen wie zum Beispiel Ehrlichkeit, Offenheit, Gesprächsbereitschaft und Friedfertigkeit. Besonders Erzieherinnen und Erzieher weisen diesen Zielen einen sehr hohen Stellenwert zu. Offizielles Ziel, gleichsam als Auftrag der Gesellschaft an alle Erziehenden, ist der selbständige bzw. mündige Bürger.

Selbständigkeit ist ein sehr komplexer Begriff. In Elternseminaren in unserem Landkreis Waldshut haben wir Selbständigkeit gedeutet als

die Fähigkeit mit sich selbst und seinen Gefühlen umgehen zu können,
mit anderen Menschen umgehen zu können,

sich im Alltag in verschiedenen Lebensbereichen zurechtfinden zu können und
alle diese Anforderungen ohne fremde Hilfe bewältigen zu können.

Wünschenswert wäre außerdem, auch wirtschaftlich selbständig zu sein, und das hieß für uns, ohne Unterstützung von Außen für die eigenen materiellen Lebensgrundlagen sorgen zu können.

Sehen wir alles zusammen, so stellt sich uns Erziehern die Aufgabe einer ganzheitlichen Sichtweise von Erziehung und Bildung unserer Kinder, eine Perspektive also, die wir Sozialpädagogen als für unsere Arbeitsfelder seit langem als typisch charakterisieren und mit der wir unsere Aufgabe von der der Schule oder der Berufsausbildung unterscheiden.

Wir tragen - nach unserem Selbstverständnis - die von uns angestrebten Fähigkeiten und Haltungen nicht nur von Außen an die Kinder heran, sondern sehen unsere pädagogische Aufgabe vor allem darin, die im Kind angelegten positiven Möglichkeiten zu fördern, sie gleichsam ans Licht treten zu lassen.

Wir berufen uns dabei auf Pestalozzi, der davon spricht, dass im Menschen selbst durch die Natur alle Kräfte angetrieben werden, sie zu gebrauchen:

"Das Auge will sehen, das Ohr will hören, der Fuß will gehen und die Hand will greifen. Aber ebenso will das Herz glauben und lieben. Der Geist will denken". (aus: Schwanengesang. S. 181)

Und wir Erziehenden, Eltern oder Berufserzieher, sind aufgefordert, dem jungen Menschen dabei zu helfen, ihm "die Handbietetung angedeihen zu lassen, die ihm die erleuchtete Liebe, der gebildete Verstand und der erleuchtete Kunstsinn unseres Geschlechts zu erteilen vermag" (dasselbst).

Führen wir die Kinder in diesem Verständnis zu sich selbst, helfen wir ihnen, das zur Entfaltung zu bringen, was an Reichtum in ihnen liegt - in der Heilpädagogik gilt die Empfehlung, bei den "Stärken" eines Kindes anzusetzen, - dann sind die Voraussetzungen günstig, dass Menschen jene eingangs genannten Fähigkeiten, Fertigkeiten oder Eigenschaften heranzubilden.

Im Alltag von Familie oder Kindergruppe heißt das zum Beispiel, zunächst einmal zu wecken oder zu fördern, was das Kind ins Leben mitbringt (Pestalozzi spricht von der Menschennatur) wie:

seine Neugier,
seine Freude am Selbermachen-wollen,
seinen Bewegungsdrang
seine Lust an schöpferisch-kreativem Tun.

Schauen wir auf das nebenstehende Bild. Es ist die Darstellung eines Baumes mit Früchten im Herbst, gemalt von einem Grundschulkind in der Zeit um das Erntedankfest. Welche leuchtenden Farben, welche Freude am Licht, welche Symbolik lässt sich deuten, da der Baum Himmel und Erde miteinander verbindet, wie behäbig und verlässlich steht der Baum in der Welt dieses Kindes! Dieses Bild, und es sind in Kinderzimmern, Gruppenräumen und Klassenzimmern noch viele zu sehen, zeigt uns wie Kinder sich die Welt, in der sie leben zu Eigen machen. Die Gegenstände, oder sagen wir: die Themen, wählt sich das Kind aus der Fülle der Eindrücke, die seine Sinne aus der Umwelt aufnehmen und - je nach der Bedeutung für ein Kind - verarbeitet werden (müssen). Psychologen sprechen von aktiver Aneignung oder sagen, das Kind ist von Natur aus ein "aktiver Erkunder" - kein "passiver Empfänger"



Wenn Menschen in schöpferischer Weise das sinnlich Erfahrene in eigenen Werken ausdrücken, so wie es in einem Kinderbild der Fall ist, dann entwickeln sie sowohl ihre Gemüts- als auch ihre geistigen Kräfte.

Nichts von alledem ist den Erzieherinnen und Erziehern neu. Im Gegenteil: diese Erkenntnisse bestimmen unser alltäglichen Überlegungen, unser Planen und Handeln. So übertragen wir die Aufzählung Pestalozzis in die Erfordernisse unseres "Geschlechts" / unserer Zeit und Kultur und sagen zum Beispiel:

Verkehrsregeln lernt ein Kind durch die Teilnahme am Verkehr;

Fahrradfahren lernt ein Kind, indem es Fahrrad fährt;

soziale Tugenden wie kooperieren, teilen, Rücksichtnahme oder Regeln beachten lernt ein Kind im Zusammenleben mit Kindern in einer Gruppe - am besten in einer Altersgemischten Gruppe.

Spätestens hier wird angesichts der realen Situation in den familialen Lebensbereichen unserer Tage die große Bedeutung Familienergänzender oder unterstützender - also sozialpädagogischer Einrichtungen - deutlich!

Noch einmal sei betont: Die inhaltlichen Akzente, die Themen oder Gegenstände bieten uns die Kinder an. Sie kommen aus deren (und unseren) Lebenswelten oder "Lebensbereichen" wie Bronfenbrenner sie nennt. Nicht selten greifen wir diese Gegenstände als "Aufhänger" oder als "Einstieg" auf, weil wir über sie das Interesse der Kinder wecken wollen oder dem methodischen Prinzip "vom Bekannten zum Unbekannten zu schreiten" folgen. Unsere Lebenswelten und die in ihnen gemachten Erfahrungen sind einerseits konstant, andererseits verschieden. Konstante Elemente finden sich zum Beispiel im Ablauf der Jahreszeiten und der daran orientierten Themen in Kindertagesstätte oder Grundschule. Die schöpferische Aneignung dessen, was "Herbst" ist und bedeutet, wird aber bereits von Wohnumfeld zu Wohnumfeld unterschiedlich sein. Inmitten einer Stadt, werden die kindlichen Erfahrungen andere sein, als draußen in den Vororten oder bei uns in den Dörfern des südlichen Schwarzwaldes.

Wir kennen aber auch deutliche Verschiedenheiten zwischen den Generationen oder den Vorgaben aus Politik und Gesellschaft.

In meiner Kindheit waren Hauptthemen kindlicher Weltaneignung "Soldaten", "Krieg", "Bombenangriffe und die mit alledem zusammenhängenden Nöte und Ängste. In unserer Zeit haben Kinder erneut Ängste zu verarbeiten. Diesmal haben sie ihre Ursachen in der fortschreitenden Zerstörung der Schöpfung durch den Menschen, in den Gefahren, die der Umwelt drohen.

Vor einhundert Jahren malten Kinder beim Thema "Verkehr" noch Schiffe, dampfende Lokomotiven, von Pferden gezogene Kutschen; heute sehen wir auf den Bildern Großraumflugzeuge, Autos oder phantasievoll gestaltete Hochgeschwindigkeitszüge.

Vor etwa 100 Jahren begann das Zeitalter der technischen Spielzeuge. Eisenbahnen, die man aufziehen konnte, später erste elektrische Eisenbahnen oder Konstruktions- (Metall-) Baukästen füllten die Wunschzettel von Jungen. Mädchen waren Puppen, Puppenstuben oder Puppenküchen zugeordnet.

In unserer Epoche eroberten technische Baukastensysteme die Kinderzimmer. Sie sind nicht mehr nur den Jungen vorbehalten, auch wenn es nach wie vor geschlechtsspezifische (den kulturellen Rollenzuschreibungen entsprechende) Vorlieben gibt. Nicht zuletzt fördern Eltern bewusst den Umgang mit derartigen technischen Spielzeugen, nicht zuletzt in der Erwartung, dass ihren Kindern der Weg in die maßgeblich von der Technik bestimmten Produktions- und Verwaltungsstätten erleichtert wird.

Nun haben wir Erzieher gelegentlich so unsere Schwierigkeiten damit, die technischen Themen, die ja in den Lebensbereichen der Kinder existieren und im hier vorgetragenen Sinne eine schöpferische Aneignung erfahren müssten, aufzugreifen. Diese Schwierigkei-

ten können viele Gründe haben. Zu denken ist zum Beispiel daran, dass unsere Interessen, Fähigkeiten und Überzeugungen verschieden sind, dass wir Vorurteile oder Ängste haben. Vielleicht ist es den Lehrenden in den Ausbildungsstätten auch nicht gelungen, den Wert der kreativen Verarbeitung der aus der Umwelt auf das Kind einwirkenden, von ihm sinnlich erfahrenen Themen als Voraussetzung für die kritische Aneignung und den selbständigen Umgang mit ihnen zu vermitteln.

Warum auch immer (es ist sicher Wert über die Gründe nachzudenken) die Technik vernachlässigen wir als "Thema" gern. Vielleicht lassen wir in Kindergarten, Hort, in der Jugendarbeit oder der Schule noch Traktor, Auto, Schiff oder Flugzeug zu - beim Thema Fernsehen, Video, Hörspielkassette oder CD - Player sträuben sich unsere Haare, wächst unser Widerstand.

Wir sehen ja ein, dass ein selbständiger und das heißt ja unter anderem verantwortlicher - Umgang mit diesen technischen Medien erlernt werden müsste. Wir wissen aber oft nicht, wie wir an diese Aufgabe methodisch herangehen könnten. Die entsprechenden Seiten in unseren Fachbüchern lassen wir gern aus. Aber auch im Fach "Medienpädagogik" steht nicht selten die Vermittlung von Literatur und der Umgang mit ihr im Zentrum. Aber auch die bekannte Fachzeitschrift "Kindergarten heute" brachte in den vergangenen fünf Jahrgängen nur zwei Aufsätze zur Fernsehthematik, in denen aber lediglich Untersuchungsergebnisse aus der Nutzungs- und Wirkungsforschung mitgeteilt und diskutiert werden. Immerhin aber finden wir im Lehrbuch "Pädagogik", das sich an die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II des allgemein bildenden und beruflichen Schulwesens wendet, einen Abschnitt, der sich den Massenmedien widmet. Er enthält Hinweise zur Verarbeitung von Fernsehen und Fernseherlebnissen, die mit den hier vorgetragenen Intentionen und Möglichkeiten weitgehend übereinstimmen. Es versteht sich nahezu von selbst, dass die historisch jüngste Informations- und Unterhaltungselektronik, wie Videoaufnahme- und Wiedergabetechnik, die in mehr und mehr Haushalten ihre Verwendung findet, nirgendwo erwähnt wird.

Kein Wunder also, wenn wir diesen Themen in der Praxis relativ hilflos gegenüberstehen und uns darum lieber auf Altvertrauten Pfaden bewegen, selbst wenn diese hier und da recht ausgetreten sind.

Wie sieht es nun mit dem Computer aus? Auch nicht besser! Wir können zwar in der gegenwärtigen Periode noch davon ausgehen, dass Computer in den Familien noch nicht die Verbreitung gefunden haben, wie die anderen Bildschirmmedien, wenn sich auch die Anzahl der Haushalte mit Computern in den letzten Jahren erheblich vergrößerte. War es vor acht Jahren noch ein Anteil zwischen 30 und 40 Prozent - ja nach Einkommensstruktur und Einzugsgebiet -, so haben heute 50 Prozent aller Haushalte einen PC und unter den Kindern über zehn Jahre, so ergab eine Studie, besaßen 1995 bereits Prozent einen eigenen Computer. Außerhalb der Familien begegnen wir dem Computer ständig. Er gehört inzwischen zum Alltag. Kultusbehörden erwarten daher von den Erziehungs- und Bildungseinrichtungen, dass sie die Heranwachsenden befähigen, mit diesem neuen Werkzeug umzugehen. "Computermündigkeit" heißt dieses Erziehungs- und Bildungsziel zum Beispiel in Rheinland-Pfalz.

Noch aber sind systematische Bemühungen pädagogischer Institutionen um einen pädagogisch sinnvollen Computereinsatz die Ausnahme und tragen Modellcharakter. Computerausstattungen sind zwar landauf landab in allen Schulen und - je nach Schulart - mehr oder weniger auch in Klassenzimmern anzutreffen. Inzwischen gibt es erste Erkenntnisse darüber, wie junge Menschen in den verschiedenen Stadien ihrer Entwicklung mit diesem Gerät und den Programmen zurechtkommen, welche Vorlieben sie entwickeln oder wie sie ihre Begegnungen mit Computern verarbeiten.

Über die erwarteten Gefährdungen schrieb J. Weizenbaum zum Beispiel, dass die größte Gefahr für den Menschen darin bestehe, sich selbst als Maschine zu verstehen oder gar den Computer personifizieren und zu ihm eine emotionale Beziehung herstellen. Unversehens schleichen sich auch in der Umgangssprache Begriffe aus der Computerwelt ein, wie "abspeichern" oder "falsch oder richtig programmiert sein".

Nun, bei den Kindern, so bisher die Ergebnisse der Medienwirkungsforschung, sind die von Weizenbaum befürchteten Folgen ausgeblieben. Gewiss neigen Kinder dazu, ihre Werkzeuge und Spielgeräte zu personifizieren und ihnen Eigenschaften zuzuschreiben, die sie nicht haben. Aber auch wir Erwachsenen schimpfen auf unsere Werkzeuge, wenn sie nicht funktionieren und unterstellen zum Beispiel einem Stück Holz, das sich unseren Bemühungen aus ihm eine Figur zu schnitzen widersetzt, Boshaftigkeit. Wir schimpfen auf unser Auto, auf die Ampel, die auf Rot springt oder wir zürnen mit dem Computer, wenn er nicht so will wie wir. Unsere Bedienungsfehler, Irrtümer und Unzulänglichkeiten übertragen wir rasch auf die Dinge. Diese menschliche Eigenheit beobachtete Weizenbaum auch bei Kindern.

Kinder benutzen den Computer als Werkzeug, also ein Ding, mit dem sie viel machen können. Man kann damit schreiben, malen, gestalten, rechnen oder spielen. Unbefangen gehen sie an die Geräte heran und finden sich, sich selbst überlassen, bald zu Recht.

Zusammenfassend möchte ich noch einmal festhalten:

Computer sind Bestandteile der kindlichen Lebenswelt und werden damit zu Themen, die ein Kind verarbeiten will und soll. Wenn wir uns an einer ganzheitlichen Sicht vom Menschen und seiner Erziehung und Bildung orientieren, dann finden diese Themen in unserer Arbeit und im Leben des Heranwachsenden einen angemessenen Platz; dann verringern wir die Gefahr, die für die Persönlichkeitsentwicklung von Menschen vermutet werden. Als Wundermaschine mit omnipotenten oder magischen Eigenschaften identifizieren Kinder den Computer umso weniger, je mehr sie mit ihm umgehen.

2.

Projektergebnisse

Zusammengefasst:

Alle beteiligten Schülerinnen und Schüler in den Horten haben den Computer wie selbstverständlich als ein Spielgerät unter anderen genutzt. Wenn eine kompetente pädagogische Begleitung vorhanden ist, gehen offenbar vom Computer keine Gefahren für die seelische, geistige oder soziale Entwicklung bei dieser Altersgruppe (Grundschuljahrgänge) aus.

2.1. Computer und Illusion

Es gehörte zu den Vorstellungen der beteiligten Erzieherinnen in einem Projekt in Kindertagesstätten in Düsseldorf, dass der Umgang mit dem Computer die Kinder desillusionieren solle, wobei in diesem Punkte unterstellt wurde, dass für Kinder der Computer eine Scheinwelt erzeuge. Diese Aufgabenstellung korrespondiert mit dem Problem vom Computer als "Wundermaschine". Weder die Antworten auf die Frage, wie Kinder den Computer erleben, noch die mit Hilfe des Computers angefertigten Arbeiten vermochten die Annahme zu stützen, dass die am Projekt beteiligten Kinder in Gefahr waren, die "vom Com-

puter erzeugte Scheinwelt" mit der Realität zu verwechseln. Auf welche Weise sie den Computer mit vorhandenen Vorstellungen verknüpfen und Beziehungen sowohl zu gehörten Geschichten als auch zur Realität herzustellen vermögen, dies zeigt beispielhaft der folgende Kinderaufsatz:

"Mein Computer.

Vor langer Zeit erlebte Alice mit Ihrem Computer etwas Außergewöhnliches und dieses geschah so. Alice spielte mit ihrem Computer und plötzlich zuckte sie zusammen. Sie glaubte, dass der Computer sich ein Stückchen bewegt hatte. Doch dann sah Alice, dass es keine Täuschung war. Der Computer bekam plötzlich Beine und marschierte quer durchs Zimmer. Sie konnte ihren Augen kaum glauben. Der Computer sagte zu Alice: "Komm mit ins Phantasieland!" Er nahm Alice an die Hand. Zwei Minuten lang drehte sich alles um Alice. Als die beiden im Phantasieland angekommen waren, guckte sich Alice neugierig um. Dort sah sie Bonbons von den Bäumen fallen und Hähnchen, die durch den Schornstein rutschen. Doch plötzlich sagte der Computer: Wir müssen jetzt nach Hause! Es ist schon 17,30 Uhr. Dann drehte sich wieder alles und in zwei Minuten waren sie wieder zu Hause."

2.2. Selbständigkeit und Kooperation

Die Ziele, selbständig mit dem Gerät zu arbeiten und die Bereitschaft, mit ihm umzugehen zu wollen, lassen sich erreichen. Außerdem hat sich herausgestellt, dass der Computer nicht dazu verführt, ein "Einzelkämpfer" zu werden. Das Gegenteil ist der Fall. Immer wieder registrierten Erzieherinnen und Lehrerinnen bei ihren Beobachtungen, dass Kinder, die üblicherweise kaum zu aufeinander abgestimmten gemeinsamen Handlungen fähig zu sein schienen, vor dem Computer erstaunliche, bis dahin nicht vermutete soziale Verhaltensweisen zeigten. Bezogen auf diese Altersgruppe der Sieben- bis Elfjährigen haben die Praxis und die sie begleitenden Erhebungen darüber hinaus nachweisen können, dass Kinder soziale Arbeitsformen auch im Umgang mit dem Computer bevorzugen. Die prinzipielle Orientierung auf andere Kinder und auf den Erwachsenen hin, hat für die Kinder dieser Altersstufe Priorität. Sie wünschen sich besonders die Begleitung durch ihre Erzieherinnen und verraten uns damit zugleich, dass für die Kinder ein Computer die pädagogische Assistenz nicht ersetzen kann.

Sogar die heute mehr und mehr mögliche Kommunikation und Kooperation mit Hilfe von E-Mail beziehungsweise Internet wird von Kindern im Schulalter genutzt, um virtuelle Gemeinschaften zu bilden. Selbstverständlich darf die unmittelbare, persönliche Kommunikation nicht vernachlässigt werden. Es darf jedoch die interpersonelle Kommunikation mit Hilfe der elektronischen Medien als wertvolle Ergänzung betrachtet werden .ist

2.3. Psychische und physische Auswirkungen

Die Erzieherinnen haben beobachtet und festgehalten, welche Auswirkungen der Umgang mit dem Computer auf die Kinder hat und es kann wiederholt werden, was bereits festgestellt worden ist: Einen Schaden tragen Kinder dieses (Grundschul-)Alters offensichtlich nicht davon, wenn sie in außerschulischen Zusammenhängen mit dem Computer umgehen. An Einzelbeispielen war zu sehen, dass der Computer half, soziale Ängste zu verringern, Lernmotivation zu fördern, eigenes Verhalten zu kontrollieren oder soziale Tugenden zu

entwickeln. Der Umgang mit ihm kann in Bezug auf soziale oder kognitive Lernprozesse ebenso wirksam sein, wie alle anderen Aktivitäten, die im Hort angeboten werden. "Es kommt darauf an", so drückte das eine Erzieherin im Auswertungsgespräch im Februar 1991 aus, "ob das Kind einen guten Tag hatte". Und dieser Hinweis gilt bekanntlich nicht nur für den Umgang mit Computern. Es kann in diesem Zusammenhang lediglich noch einmal registriert werden, dass er psychische und physische Entwicklungen nicht behindert. So sorgen die Kinder zum Beispiel selbst dafür, dass ihr Bewegungsdrang nicht zu kurz kommt: wenn die Sonne scheint, spielen sie lieber im Freien und verzichten auf das Gerät. Die Frage, ob er sie mehr fördern könnte, als andere Spiel- und Arbeitsformen im Hort, war nicht Gegenstand der projektbegleitenden Untersuchungen.

2.4. Mädchen und Computertechnik

In ganz eindeutiger Weise wurde auch in diesem Projekt nachgewiesen, dass Mädchen keine Schwierigkeiten im Umgang mit technischen Medien haben. Es sind sogar, dank einiger Eigenschaften der beteiligten Kinder, mehr Geduld, Ausdauer und Freude an Problemlösungen beobachtet worden als bei Jungen. Befunde aus anderen Untersuchungen sprechen dafür, dass diese Ergebnisse verallgemeinert werden dürfen.

2.6. Schulisches Lernen mit dem Computer

Die Benutzung von geeigneten Anwenderprogrammen, die für die Übung von Kulturtechniken oder die Erweiterung von Kenntnissen und Fertigkeiten in Schulfächern wie Geographie, Physik, Geschichte, Deutsch, Biologie oder Zeichnen kann sehr hilfreich sein. Der Computer als Tutor hat besonders dort seinen guten Zweck, wo Kinder mit Schwierigkeiten im Schulbereich zu kämpfen haben. Dies hat die Untersuchung in einigen Beispielen wenigstens ansatzweise bestätigt. Um hier zu überzeugenderen Ergebnissen zu kommen, müssten entsprechende Messinstrumente entwickelt und die Kinder über längere Zeiträume hinweg genau beobachtet werden. Dies geschieht bereits, und es sprechen die vorgetragenen Untersuchungsergebnisse aus dem Bereich der Schulen dafür, dass didaktisch sorgfältig entwickelte Programme für Schüler mit Lernproblemen sehr nützlich sein können. In diesem Zusammenhang soll eine interessante Beobachtung nicht verschwiegen werden: Kinder nehmen Fehlermeldungen von Computern bedeutend gelassener entgegen, als entsprechende Hinweise durch Erzieher. Eltern oder Lehrer sagen zum Beispiel: "das hast Du ja schon wieder falsch gemacht." "Nun nimm Dich aber mal zusammen!" "Das lernst Du ja nie, wenn Du so weitermachst!" "Stell Dich nicht so dumm an!" Oder, wie erst jüngst in der zehnten Klasse eines Gymnasiums geschehen: "Ihr solltet besser einen praktischen Beruf lernen..."

Der Computer enthält sich jedes wertenden oder diskriminierenden Untertons: Bei Bedienungsfehlern reagiert er mit einem Piepston;

bei Arbeitsfehlern - je nach Programm - mit aufmunternden Sprüchen und der Aufforderung, es noch einmal zu versuchen.

Auf der Beziehungsebene läuft da gar nichts ab.

Der Einsatz von Programmen, die Schulfächerbezogene Lernprozesse unterstützen sollen, erfordert die Zusammenarbeit mit den Lehrern. Für diese Vorstellung sprechen nicht allein pädagogische Grundsätze, sondern auch Kriterien wie Effektivität und Rationalität. Der Aufwand, gerade wenn die Arbeit dem einzelnen Kind viel Spaß macht, soll sich lohnen.

Darum sind gegenseitige Informationen, Abstimmung in den Vorgehensweisen und Erfolgskontrollen mit den dazugehörigen Rückmeldungen dringend geboten, ja sogar Voraussetzungen für Erfolge. Sollten Grundschulklassen in den Einzugsbereichen der Horte noch nicht über Rechner verfügen, sind anregende Impulse von Seiten der Horte ein Weg, Lehrerinnen und Lehrer auf dieses Medium hinzuweisen.

3.

Didaktisch- methodische Hinweise

Zusammengefasst:

Der Computer kann entwicklungsfördernd in Erziehung und Bildung eingesetzt werden, wenn geeignete Spiel- und Arbeitsprogramme zur Verfügung stehen und pädagogisch verantwortlich begleitet werden.

Zu allgemeiner Akzeptanz für Computer im Hort beitragen kann sein didaktisch legitimierter Einsatz. Die hierfür geeigneten ersten konzeptionellen Schritte sind mit der Durchführung des Projekts getan worden. Die Ergebnisse tragen dazu bei, Ort und Funktion des Computers im Hort zu bestimmen und Antworten auf entsprechende Fragestellungen zu geben. Ich möchte dies in Anlehnung an die Ausführungen im Bericht und schlagwortartig zusammenfassend tun:

Wer Computer im Hort einsetzt, sollte mit ihm umgehen können und sich im Programmangebot auskennen. Bewährt haben sich hier Arbeitsgemeinschaften interessierter Erzieherinnen, in denen über die gegenseitige Information und den Erfahrungsaustausch hinaus neue Erkenntnisse vorgetragen und neue Programme vorgestellt und auf ihre Verwendung im Hort hin geprüft werden. Zweckmäßig ist es, den beteiligten Erzieherinnen sachkundige Begleitung anzubieten. Ich denke dabei nicht an Hochspezialisierte Computerexperten sondern vielmehr an Frauen oder Männer aus den eigenen Reihen oder an die Partner im pädagogischen Feld, wie Lehrerinnen oder Lehrern aus den Grundschulen, mit denen ohnehin zusammengearbeitet wird.

Im Zentrum stehen die Bemühungen um geeignete Computerprogramme. Zweifellos ist die Erzieherin gut beraten, wenn sie zunächst auf die Kinder schaut. Das Projekt hat gezeigt, dass es sich nicht durchhalten lässt, wenn alles das verbannt oder gar verdammt werden soll, was Kinder besonders beschäftigt. Im Projekt waren es die Computerspiele, die gewissermaßen außerplanmäßig eingeschleust wurden. Und siehe da: Die Praxis ließ keine Gefährdungen erkennen, Kinder konnten "vernünftig" damit umgehen. Das Problem der Computerspiele soll hier nicht verharmlost werden. Unter bestimmten Bedingungen und bei entsprechenden Inhalten gehen sehr wohl erhebliche Gefährdungen für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern aus. Der Bereich von Fernseh- und Videowirkungen ist gut erforscht. Übertragen wir Erkenntnisse dieser Wirkungsforschung auf den Umgang mit Computerspielen, sind wir aufgerufen, uns dieser Spielprogramme anzunehmen und Kinder jene verarbeiten zu lassen oder an sie heranzuführen, die wir für die Förderung der verschiedenen Bereiche in der Persönlichkeitsentwicklung als geeignet erkannt haben.

Dabei lassen wir die Kinder nicht allein. Selbst wenn Rechner für Kinder frei zugänglich und in ausreichender Zahl vorhanden sind, wissen wir wer mit wem welches Spiel spielt, ermuntern wir ein bestimmtes Kind, ein bestimmtes Lern- oder Übungsprogramm aufzuzuführen.

4.

Zum Schluss

Für alle, die für die Horte Verantwortung tragen ergibt sich in der Auswertung dieses Berichts die Aufgabe, gemeinsam mit den nunmehr in diesen Fragen sachverständigen Horten darüber zu beraten, ob und in welcher Form die bisher erworbenen Erfahrungen weiterentwickelt werden sollen. Es ist damit zu rechnen, dass sich in absehbarer Zeit auch andere Tagesstätten gleicher oder anderer Träger für den Einsatz von Computern interessieren. Dann würde es nicht genügen (und mit wachsendem zeitlichen Abstand zur Projektphase immer weniger), auf den hier vorliegenden Bericht zu verweisen.

Wenn abschließend die Frage gestellt wird, ob der Computer aufgrund der Erfahrungen aus dem Projekt "Kinder und Computer im Hort" in allen Horten eingeführt werden sollte, dann können wenigstens die beiden folgenden Antworten darauf gegeben werden:

Am wenigstens wären Computer im Hort pädagogisch zu rechtfertigen, wenn sie ausschließlich als ein Spielgerät unter anderen angeboten werden. Für diese Aufgabe wäre zurzeit die Anschaffung zu teuer und - bei unzureichender Kontrolle - die Gefahr des Missbrauchs (z.B. durch ungeeignete Spiele) zu groß.

Das Ziel, Kinder möglichst frühzeitig an diese Technik zu gewöhnen, um spätere berufliche Benachteiligungen zu vermeiden, verliert in dem Maße an Bedeutung, in dem

1. Computer zunehmend in Familien anzutreffen sind und
2. deren Bedienung, sowie die Anwendung selbst anspruchsvoller Programme immer einfacher und rascher zu erlernen ist.

Selbstverständlich, auch das haben ja die Ergebnisse der Begleituntersuchungen ergeben, spielen Kinder gern und üben dabei eine ganze Reihe von Fähigkeiten und sozialen Verhaltensweisen. Doch ist das ja nur eine Möglichkeit der Nutzung. Die Antwort, die uns das Projekt auf die gestellte Frage gibt, ist eindeutig: Kindern, die Schwierigkeiten beim Lernen und im Sozialverhalten haben, kann ein Computer helfen.

Gewiss sollten die Programme geeignet sein und die Erzieherinnen sie pädagogisch angemessen einsetzen und begleiten können. Diese Voraussetzungen weisen uns noch einmal auf die Ausführungen im ersten Teil:

Ein entsprechendes pädagogisches Konzept, dem sich Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in einer sozialpädagogischen Einrichtung verpflichtet wissen, trägt dazu bei, dass alle seelischen, geistigen und körperlichen Kräfte unserer Kinder gleichermaßen gefördert, dass Herz, Kopf und Hand gemeinsam angesprochen werden.

Nach dem Abschluss des Projekts wurden die Erzieherinnen, die das Projekt maßgeblich durchführten nach ihren Wünschen gefragt. Sie möchten:

- fachlich kompetente Ansprechpartner oder -Partnerinnen für den Umgang mit den Geräten, die man um Rat fragen kann, wenn es um die Programme geht;
- weiterhin regelmäßige Treffen aller Erzieherinnen, die mit diesem Medium arbeiten;
- Kontakte zu Schulen, in denen Computer zur Lernunterstützung eingesetzt werden.

Niemand ist auf den Gedanken gekommen, den Computer wieder abschaffen zu wollen.