

## Kapitel 11 – Videospiele, Apps und Bildung im Bereich der Vorschul- und Grundschulbildung

### Zusammenfassung

Seit dem Durchbruch von Handys und Tablets werden die NutzerInnen der neuen Medien immer jünger. In Australien nutzen fast alle Kinder im Alter von fünf Jahren regelmäßig das Internet (Swist, Collin, McCormack, & Third, 2015). Es gibt jedoch einen Unterschied, was Kinder dem Alter entsprechend verwenden. Es gibt auch viele Spiele und Apps, die sich an Kinder im Vorschulalter richten. Da die Nutzung neuer Medien in unserem täglichen Leben weit verbreitet ist, wäre es eine berechtigte Möglichkeit, kleine Kinder mit Apps spielen zu lassen, um sich mit diesen neuen Medien vertraut zu machen. Zusätzlich können neue Medien das Lernen erleichtern.

Gleichzeitig liegt es jedoch in der Verantwortung der Erwachsenen, Kinder vor Inhalten zu schützen, die nicht angemessen sind. Eltern, BetreuerInnen und Lehrpersonen sollten sich darum kümmern, was und wann Kinder mit neuen Medieninhalten versorgt werden. Im Idealfall profitieren Kinder am meisten von den neuen Medien, wenn es darum geht, neue Dinge zu lernen oder sich an bereits bekannte Inhalte zu erinnern.

Daher kann es hilfreich sein, den sicheren Umgang mit neuen Medien zu erlernen, um auch für die Zukunft gerüstet zu sein. In diesem Kapitel wird eine Definition der ISCED-Stufen 0 und 1 gegeben. Der pädagogische Hintergrund des Lehrens und Betreuens von Kindern dieser Altersstufen im Bereich des neuen Medienkonsums wird dargestellt. Darüber hinaus ergänzen diesen Abschnitt.

**Stichworte:** Frühkindliche Bildung, Grundschulbildung, Lernspiele, Elektronisches Lernen, Sicherheitsmaßnahmen

### Einführung

Sag es mir und ich vergesse es,

Zeige es mir und ich erinnere mich,

Beteilige mich und ich verstehe.

*Altchinesisches Sprichwort*

*Konfuzius (551 - 479 v. Chr.)*

Kinder lernen vom ersten Tag an auf spielerische Weise. Durch das Spielen können sie wichtige Funktionen trainieren, sie können über die Grenzen der Realität hinausgehen, sie können Sozialverhalten üben, und sie können mit ihren Altersgenossen in Kontakt treten, um soziale Anerkennung zu erlangen. Es liegt auf der Hand, dass (Bildungs-)Spiele eingesetzt werden sollten, um ihnen Wissen und Erfahrungen für ihr zukünftiges Leben zu vermitteln.

Heutzutage benutzen Kinder im Alter von 6 Jahren täglich Smartphones oder andere digitale Geräte. In vielen Fällen verfügen sie über eigene Geräte und eine höhere praktische Kompetenz im Umgang mit ihnen als ihre Eltern. Sie nutzen diese Geräte für Spiele, das Aufnehmen und Versenden von Fotos, das Anschauen von You-Tube-Videos, die Suche auf Google™ (Zartler, Kolger & Zuccato, 2018).

Minecraft und Clash Royal gehören zu den am häufigsten gespielten Spielen für Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren.

Der Umgang mit Spielen und Spielgeräten wie Konsolen, Computern und Smartphones weckt aber auch Ängste und Sorgen bei Eltern, Lehrpersonen und anderen BetreuerInnen. In welchem Alter sollten Kinder ein eigenes Gerät haben? Wie lange sollte man ihnen erlauben, es zu benutzen? Was ist mit der Sicherheit der Geräte und Apps? Welche Inhalte sind für mein Kind geeignet? All das sind Fragen, die sich irgendwann stellen werden.

In diesem Kapitel werden wir uns mit dem theoretischen Hintergrund von Videospiele, Apps und Bildung im Bereich der Vorschul- und Grundschulbildung und ihren Auswirkungen auf den praktischen Einsatz von Spielen in dieser Altersgruppe befassen. Wir beginnen mit der Definition der Internationalen Standardklassifikation für das Bildungswesen und werfen einen Blick auf die ISCED-Stufen 0 und 1. Wir beschäftigen uns mit den aktuellen Erkenntnissen über die Nutzung neuer Medien und digitaler Spiele durch Kleinkinder. Wir stellen die verschiedenen in Europa relevanten Alterseinstufungssysteme vor und beschreiben PEGI 3 und PEGI 7 ausführlich. Wir zeigen die Veränderungen und Risiken für die Nutzung digitaler Spiele im Vorschul- und Grundschulalter auf und schließen den theoretischen Teil mit Empfehlungen für den Einsatz von Spielen in dieser Altersgruppe ab.

Im praktischen Teil wird die Struktur einiger exemplarischer Lern-Videospiele, darunter Nintendogs, AUDITORIX und Tongo Music, analysiert. Zwei Fallstudien werden näher betrachtet: Die erste Fallstudie stellt die Arbeit des Learning and Teaching Scotland (LTS) und seine Ergebnisse bei der Nutzung kommerzieller Standardspiele zum Lehren und Lernen vor. Die zweite Fallstudie betrifft das Projekt KiTab, das die Medienbildung mit Tablets in Kindergärten fördert.

### **Schlussfolgerung**

In diesem Kapitel haben wir uns mit dem pädagogischen Hintergrund der Bildung von Kindern im Vorschul- und Grundschulalter beschäftigt, indem wir zuerst die ISCED-Stufen 0 und 1 betrachteten, bevor wir tiefer in die Pädagogik des Vorschul- und Grundschulalters eintauchten. Da das Lernen von Kleinkindern viele individuelle Erfahrungen und eine sichere und geschützte Umgebung erfordert, ist die Betreuung eines Erwachsenen, um Lernerfahrungen zu vermitteln und die Möglichkeit zur Interaktion zu bieten, unerlässlich. Da Kinder eine individuelle Herangehensweise haben, sollte sich der/die Erwachsene im Hintergrund halten. Im Grundschulalter sollte die Lernumgebung nicht nur den Erwerb von Grundfertigkeiten wie Mathematik, Lesen und Schreiben, sondern auch die Entwicklung von Grundwerten und Kompetenzen fördern. In allen Phasen sollten die individuellen Stärken gefördert werden.

Im nächsten Abschnitt haben wir uns mit der aktuellen Situation der Nutzung von Medien und Spielen im Vorschul- und Grundschulalter beschäftigt. Wir haben festgestellt, dass die Verwendung von Mediengeräten für den Internetzugang oder insbesondere für das Spielen heutzutage recht verbreitet ist. Die Nutzung beginnt bereits im Vorschulalter, aber die Medienbildung beginnt oft erst im Alter von 8 Jahren in der Schule. Heutzutage werden nicht nur Computer verwendet, sondern auch Smartphones, Tablets, Fernseher und Spielkonsolen. Smartphones und Tablets sind die am häufigsten verwendeten Geräte beim Spielen von digitalen Spielen. Das Spielen ist der Hauptgrund für den Einsatz digitaler Geräte in der Gruppe der Vorschul- und Grundschulstufe.

Viele Kinder sind sehr erfahren im praktischen Umgang mit digitalen Medien. Aber Erwachsene und PädagogInnen dürfen nicht vergessen, dass gerade Kinder im Vorschulalter oft nicht erkennen, welche Auswirkungen ihre Interaktionen mit digitalen Geräten haben. Eltern und ErzieherInnen haben die Verantwortung, diesen Kindern ein sicheres Umfeld zu bieten und Kompetenzen der Medienverwendung aufzubauen - für Erwachsene und Kinder. Es gibt viele Anlaufstellen für Erwachsene, die diese dabei unterstützen können, wie z.B. nationale und internationale Initiativen (wie PEGI, USK, IARC) und nationale Informationsstellen (wie z.B. saferinternet.at, safekids.com, etc.). Wir haben die häufigsten Risiken und Chancen für die Gruppe des Vorschul- und Grundschulalters identifiziert und diesen Abschnitt mit Empfehlungen für ErzieherInnen für diese Zielgruppe abgeschlossen.

Im letzten Abschnitt haben wir drei interessante Fallstudien und zwei reale Fallbeispiele vorgestellt. Das erste reale Szenario befasste sich mit der Nutzung des Standardspiels Nintendogs im Rahmen eines interdisziplinären Unterrichts und das zweite reale Szenario berichtete über das Medienbildungsprojekt KiTab, das sich mit der Medienbildung in Kindergärten beschäftigt.

Zum Abschluss dieses Kapitels ist es wichtig zu betonen, wie wichtig die Rolle der Eltern/ErzieherInnen ist, wenn Spiele von Kindern im Vorschul- und Grundschulalter eingesetzt werden sollen. Sie müssen diese Kinder begleiten, um die Erfahrung sicher zu machen, die Kommunikation zu erleichtern und zu fördern und ein pädagogisches Fundament zu legen.