

Unterstützung von Blended Learning im Kindergarten mit Ubiquitärer Technologie

Thilo Paul-Stueve

Fakultät Medien, Bauhaus-Universität Weimar, Germany

(thilo.paul-stueve(at)medien.uni-weimar.de)

Ich sehe beim Einsatz von Computern im Kindergarten zwei Fälle. Im ersten Fall ist der Computer ein Gegenstand, dessen Handhabung erlernt werden will. Im zweiten Fall ist der Computer ein Werkzeug, welches den selbständigen Zugang zu Lerninhalten auf verschiedenen Medien ermöglichen soll. Während es im ersten Fall sinnvoll ist, handelsübliche PCs zum Lernen anzubieten [Pils & Pils 2005], denke ich, dass im zweiten Fall die komplexe Benutzerschnittstelle Kindergarten- und speziell noch jüngeren Kindertagesstättenkindern beim Medienzugang im Weg stehen kann.

Ubiquitäre Benutzerschnittstellen können den Zugang zu Medien und herkömmlichen Lernangeboten erleichtern, indem Alltagsgegenstände, Handlungen oder Umgebungszustände mit Aktionen oder einer Änderung der Umgebungszustands verknüpft werden. So ist die Sensorplattform Sens-ation [Gross *et al.* 2006] in der Lage, Werte verschiedener Sensoren zu erfassen, zu speichern, auszuwerten und darauf basierend Aktionen auszulösen. Diese Aktionen können direkt auf ein Ereignis, welches von einem Sensor erfasst wird, folgen, oder es können verschiedene – auch vergangene – von verschiedenen Sensoren erfasste Ereignisse verknüpft zu Aktionen führen. Dies ermöglicht, neben einfachen Reaktionen, dass sehr komplexe Reaktionen angepasst an Gewohnheiten, Tagesrhythmen und Witterung erfolgen können.

So kann z. B. ein Kind eine Filmvorführung durch das Platzieren eines Holzklotzes an einer ausgewiesenen Stelle starten. Es ist möglich, das Kind, welches einen Holzklötz nutzt, zu erkennen, und nach einer Unterbrechung die Filmvorführung an der Stelle fortzuführen, wo dieses Kind die Vorführung vorher unterbrochen hat. Die Filmauswahl kann hierbei in Abhängigkeit von der Witterung geschehen.

Auch können mit Hilfe von Sensoren Lern- und Spielangebote für Kinder an verschiedenen Plätzen in der Einrichtung erkannt und über Licht, Ton oder Bewegung räumlich entfernten Kindern angeboten werden, oder Räume den in ihnen stattfindenden Angeboten durch Einspielung von Medien, Änderung der Beleuchtung, o. Ä. angepasst werden.

Das Erlernen des Umgangs mit dem Computer sollte mit einem Computer geschehen. Die Unterstützung von Medieneinsatz und herkömmlichen Lernangeboten durch ubiquitäre Technologien ermöglicht jedoch meiner Meinung nach eine Konzentration auf die Inhalte und ermöglicht den Kinder hierbei ein hohes Maß an selbständigem Explorieren.

Literatur

- Gross, T., Eglar, T. and Marquardt, N. Sens-ation: A Service-Oriented Platform for Developing Sensor - Based Infrastructures. *International Journal of Internet Protocol Technology (IJIPT)* 1, 3 (2006). pp. 159–167.
- Pils, E. and Pils, M. Blended Learning im Kindergarten. In 5. fachübergreifenden Konferenz Mensch und Computer (Linz, Oesterreich). Oesterreichische Computer Gesellschaft, 2005. pp. 119–126.