

Kinder spielen im Kindergarten IT-Profis

Digitale Kompetenzen können Kinder schon im Kindergartenalter erwerben. Beim freien Spielen lernen sie unter anderem, wie einfache IT-Probleme gelöst werden können. Anregung dafür liefert ein Projekt der Pädagogischen Hochschule St. Gallen.

Digitale Technologien sind Teil unseres Alltags. Umso wichtiger ist es für Kinder, möglichst früh die nötigen Kompetenzen zu erwerben. Digitale Bildung kann bereits im Kindergarten stattfinden. Zentral ist dabei das Fantasie- und Rollenspiel: Kinder beobachten im Alltag, wie Erwachsene digitale Technologien nutzen, und ahmen das Verhalten nach. Sie wandeln beispielsweise Holzblöcke in ein Handy um oder tun so, als würden sie etwas am Computer schreiben, indem sie auf den Tisch tippen.

Fantasie- und Rollenspiele mit digitalen Medien sind zentraler Inhalt des Projekts «Wir spielen die Zukunft – gendersensible Freispielimpulse für den Kindergarten zur digitalen Transformation». Im Rahmen des Projekts wurden Rollenspiellösungen zu

*Kinder beobachten im Alltag,
wie Erwachsene digitale
Technologien nutzen, und
ahmen das Verhalten nach.*

acht Themen der digitalen Transformation entwickelt und in 15 Kindergärten erprobt. Die Kinder spielen dabei mit nicht funktionierenden digitalen Geräten. Ziel des Projekts ist es, dass die Kinder

Kompetenzen für die digitale Zukunft erwerben. Dazu gehört ein Grundverständnis für digitale Technologien. Sie sollen zum Beispiel verstehen, wie diese entwickelt und wie technische Geräte repariert werden können. Zu den Kompetenzen gehört auch ein Verständnis dafür, wie Technologie den Alltag prägt. Durchgeführt wurde das Projekt von der Pädagogischen Hochschule St. Gallen mit Unterstützung der Akademien der Wissenschaften Schweiz.

Lernen durch Rollenspiele

Die Rollenspiellösungen regen Kinder dazu an, sich spielerisch mit den Möglichkeiten der digitalen Transformation auseinanderzusetzen. Im Zentrum steht das «So-tun-als-ob». Die Spielaktivitäten sollten durch eine Lehrperson begleitet werden. Sie kann Inputs und Hilfe anbieten. Eine Spielsequenz kann wie folgt aussehen: Im Kindergarten gibt es als Spielecke ein ICT-Center mit verschiedenen Geräten. Die Kindergartenlehrperson spielt gemeinsam mit zwei Kindern, dass sie als Expertinnen und Experten im ICT-Center arbeiten. Ein weiteres Kind kommt in der Rolle eines Kunden zu ihnen und beschreibt ein Problem mit dem Laptop. Dieser gibt die Filme, die der Kunde oder die Kundin anschauen möchte, in falschen

Sprachen wieder. Die Kindergartenlehrperson lässt zunächst ein Kind des ICT-Centers das Problem erörtern. Im weiteren Verlauf gibt die Lehrperson kleine Impulse in ihrer Rolle als ICT-Expertin, beispielsweise, dass sie sich einloggen könnten, um die Fehlermeldung zu sehen. Die Kinder erfahren im Spiel, wie ein Problemlöseprozess abläuft.

Das Projekt zeigt, dass das «So-tun-als-ob» im Spiel zur digitalen Bildung im Kindergarten beiträgt. Der Fantasie für die digitalen Erfindungen sind im Kinderspiel keine Grenzen gesetzt – es geht darum, die Zukunft zu spielen. ■

Lena Hollenstein und Franziska Vogt,
Pädagogische Hochschule
St. Gallen

Weiter im Netz

www.wirspiellendiezukunft.ch

www.phsg.ch > Forschung > Projekte >
Digitale Bildung in der Elementarpädagogik



Im ICT-Center in der Spielecke können die Kinder in die Rollen von IT-Expertinnen und IT-Experten schlüpfen. Foto:zVg