

Computer & Co. – von Internet bis Konsolenspiele

Ein bibliothekspädagogisches Veranstaltungskonzept von Anna Catharina Hagner und Franziska Mende. Dieses Konzept entstand im Rahmen des Moduls „Bibliotheksarbeit mit Kindern und Jugendlichen“ bei Prof. Dr. Kerstin Keller-Loibl im Studiengang Bibliotheks- und Informationswissenschaft an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig.

Anliegen

Computer, Internet und Konsolenspiele sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Umso wichtiger ist es, bereits Kindern den bewussten und kritischen Umgang mit Medien nahezubringen und ihre Medienkompetenz zu entwickeln und zu stärken. Da Eltern eine besondere Rolle als Multiplikatoren und Vorbilder in der Nutzung von Medien besonders im Kindergarten- und Grundschulalter zukommt, sollten Bibliotheken diese gezielt ansprechen und medienpädagogische Hilfestellungen anbieten.

Veranstaltungskonzept:

Ziel

Eltern sollen einen Überblick über geeignete Angebote für Kinder erhalten, Vorbehalte abbauen und auf sinnvolle Nutzungsmöglichkeiten von Computer & Co. aufmerksam werden. Zielgruppe sind Eltern von 8- bis 10-jährigen Kindern.

Materialliste

- Laptop & Beamer
- Tafel mit vorbereiteter Tabelle (2 Spalten, in denen die Zustimmungen zu positiven bzw. negativen Aussagen gezählt werden)
- ausreichend Computerarbeitsplätze (möglicherweise Beschränkung der Teilnehmerzahl)
- Zitate und Aussagen zur Computer-, Internet- und Konsolennutzung
- Fragebogen und weiteres Informationsmaterial zur Beurteilung von Internetseiten (unter www.klicksafe.de)
- pro Teilnehmer ein Computer- oder Konsolenspiel

Vorbereitung

Die Kontaktaufnahme der Bibliothek zu den Eltern von 8- bis 10-jährigen Grundschulern kann mittels Elternbrief über die Schule, über Vereine oder direkt in der Bibliothek erfolgen. Die Einladung sollte kurz das Thema der Veranstaltung erläutern und Interessierte unter Angabe von Ort und Zeit zur Teilnahme ermutigen.

Verlauf

1. Einführung: Einstieg in das Thema

Thematisch passende Aussagen werden präsentiert und die Eltern werden um ihre Zustimmung oder Ablehnung gebeten. Aussagen könnten sein:

„Ohne einen Computer bedienen zu können, wird man in der neuen Informationsgesellschaft dastehen wie ein zufälliger Besucher.“

John Naisbitt

„Computer sind weder Teufelskram noch Wunderwerk, sondern alltägliche Arbeitsgeräte, die die Zukunft unserer Kinder mit beeinflussen.“

Gisela Preuschoff

Durch die digitalen Angebote verlieren Kinder das „richtige“ Spielen mit Gleichaltrigen.

„Computer sind ohne Vorwissen nutzlos. (...) Das Internet ist ein Misthaufen. 90 Prozent sind Schrott, es finden sich aber auch ein paar Perlen und Goldgruben.“

Joseph Weizenbaum

Je früher ich mein Kind an den Computer herañführe, desto besser wird es später mit der Informationsflut zurechtkommen.

Damit soll die tendenzielle Grundeinstellung der teilnehmenden Eltern erkundet werden (positiv-kritisch / negativ-ablehnend). Das Aufzeigen der elterlichen Grundeinstellung kann durch die aus Facebook bekannten „Gefällt mir!“-Hände aus Papier erfolgen. Diese werden von den Teilnehmern bei einer Zustimmung zur Aussage gezeigt und von den Veranstaltern in der jeweiligen Tabellenspalte gezählt.

In Form eines Kurzvortrages spricht die Bibliothekarin/der Bibliothekar über das Thema „Faszination Internet“ und zeigt anhand von ein bis zwei Beispielseiten (ggf. Screenshot der jeweiligen Seite ausdrucken und den Eltern vorlegen) sinnvolle Nutzungsmöglichkeiten für Kinder in den Bereichen Lernen und Unterhaltung auf.

Ziel: Die Eltern können positive und negative Seiten der Computer- und Konsolennutzung gegeneinander abwägen und ggf. vorhandene Vorurteile abbauen.

2. Website-Casting: Einschätzen einzelner Fallbeispiele anhand eines Bewertungsbogens

Im Vorfeld wurden bereits kindgerechte Internetseiten ausgewählt, z.B. blindekuh.de, splashkids.de, internet-abc.de, fragfinn.de und labbe.de/zzzebranetz. Die Anzahl der ausgewählten Seiten ist abhängig von der Teilnehmerzahl. Logo und Adresse der Seiten werden ausgedruckt und auf die Arbeitsplätze verteilt. So teilen sich die Teilnehmer automatisch in Gruppen ein und erfahren, welche Internetseite von ihnen beurteilt werden soll.

In Kleingruppen wird die Erfüllung der Kriterien des Fragebogens anhand der jeweiligen Beispielseite überprüft und diskutiert. Im Anschluss werden die Stärken und Schwächen der Seiten von den einzelnen Gruppen den anderen präsentiert und wenn nötig durch weitere Angaben von der Bibliothekarin/dem Bibliothekar ergänzt.

Ziel: Die Eltern lernen, selbst medienkompetent zu handeln und Internetseiten in reflektierter Weise zu verwenden.

Literaturhinweis: Mögliche Bewertungskriterien sind in der Broschüre „Elternabende Internet + Handy. Handreichung für Referentinnen und Referenten“ enthalten (kostenfreier Download unter www.klicksafe.de).

3. Computer- und Konsolenspiele: Auswahl geeigneter Spiele für Kinder- erste Hinführung

Die Spiele wurden bereits vor der Veranstaltung ausgewählt und an den Arbeitsplätzen verteilt. Es werden auch Spiele ausgelegt, die nicht für Kinder und die entsprechende Altersgruppe geeignet sind. Nach kurzer Bedenkzeit und anhand weniger Angaben (Cover, USK, Verpackung, ...) sollen die Eltern entscheiden, ob das jeweilige Spiel für ihr Kind geeignet ist und ihre Entscheidung begründen.

Ziel: Die Eltern überlegen sich Kriterien zur schnellen Beurteilung von Spielen, die sie auch im Alltag nutzen würden. Sie berücksichtigen dabei die Fähigkeiten und Interessen des eigenen Kindes und setzen dem Alter und Kenntnisstand entsprechende Grenzen. Sie sollen Vertrauen gewinnen, geeignete Spiele für ihre Kinder auswählen zu können.

Abschluss

Die Eltern werden verabschiedet und auf weitere Angebote der Bibliothek, z. B. bereitliegendes Informationsmaterial, Bibliotheksbestände und folgende Veranstaltungen aufmerksam gemacht.

Autorinnen der überarbeiteten Fassung:

Anna Catharina Hagner, Franziska Mende, Prof. Dr. Kerstin Keller-Loibl