



Joachim Hackler

setzt sich als psychologischer Psychotherapeut und integrativer Lerntherapeut seit vielen Jahren mit lernmethodischen und medienpsychologischen Fragen mit dem Schwerpunkt Computer und Lernen auseinander. In Klinik und Praxis ist er vor allem mit der Betreuung von Schülern mit Lern- und Leistungsstörungen beschäftigt. Neben verschiedenen Veröffentlichungen und der Entwicklung von Konzepten leitet er Projekte rund um den Themenbereich.

Viele Anbieter von Kindersoftware versuchen daher, den Lern- und den Spaßfaktor zu verbinden. Mit Spaß lernt es sich schließlich leichter. Der Unterhaltungsaspekt soll die Brücke zwischen Motivation und Lehrstoff schlagen. „Jüngere Kinder wollen lernen – ältere müssen das. Spiele motivieren und das ist immer eine Extraportion Aufmerksamkeit, die bei Pflichtaufgaben leider fehlt“, so Diplom-Psychologe und Lerntherapeut Joachim Hackler. „Das Spielen am PC ist unter anderem deshalb so attraktiv, weil es elementare Bedürfnisse nach Eigenständigkeit, Erfolg und Abwechslung erfüllt“, erklärt Hackler. „Spiele bedienen die kindlichen Bedürfnisse nach Neugier, Aktivität und Wettkampf: Spiel ist die Haupttätigkeit, über die Kinder sich die Welt aneignen. Und damit ist Spielen immer auch eine Form des Lernens.“

Spielend lernen

Gehören Lernen und Spielen ohnehin zusammen, scheint es als logischer Schritt, beide zu verbinden und die Bildung („Education“) über den Spaßfaktor („Entertainment“) zu vermitteln. „Edutainment“ heißt das Zauberwort, doch auch hier ist nicht alles Gold, was so multimedial glänzt“, gibt Hackler zu bedenken. „Gute Programme gibt es viele, doch sie aus der riesigen Flut der Angebote zu filtern, das ist mehr

Meinung

„Unsere Tochter bekam zum Schulanfang von ihrer Liebblingstante einen dieser Lerncomputer geschenkt. Die Begeisterung währte aber nur kurze Zeit. Außer den bereits installierten oder den nachzurüstenden Programmen geht auf diesen Geräten nicht viel, für Hausaufgaben oder kreative Beschäftigung sind sie eher ungeeignet. Bei uns wird er nur noch als Reiseunterhaltung benutzt. Wenn ein PC zur Verfügung steht, ist ein gutes Lernspiel sicher die bessere Anschaffung.“ **Vera (38)**

als schwierig.“ Hier kann der Blick auf Gütesiegel wie die Giga-Maus, Tommi, Pädi oder digita hilfreich sein. „Das Ziel hochwertiger Lernmedien muss immer auch sein, Kindern anregende Lernumgebungen zu bieten, mit denen sie sich gerne beschäftigen. Mul-

timediale Angebote können dies in idealer Weise leisten, indem sie durch die Verbindung von Interaktivität, visuellen Elementen oder Musik ganz verschiedene Lernkanäle

Tipp

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gibt regelmäßig die Broschüre „Spiel- und Lernsoftware – pädagogisch beurteilt“ heraus; inzwischen liegt bereits der 17. Band vor. Darin wird Kindersoftware kritisch und sachlich bewertet. Gleichzeitig verdeutlicht der Band, dass das kontrollierte Spielen am Computer durchaus sinnvoll und lehrreich sein kann. **Link: www.bmfsfj.de**

bedienen können, ohne dass das Kind sich als Übender fühlt“, erklärt Melanie Buschkühl, Pressereferentin von Terzio, einem der Marktführer bei Kindersoftware. Der Computer ist zudem ein geduldiger Lernpartner, der immer Zeit hat. Belohnt werden Kinder in Lernspielen nur dann, wenn sie etwas

richtig gemacht haben, während Lehrer oder Eltern auch aus Mitleid oder Trost loben. So lernen Kinder, sich realistisch einzuschätzen.

Nicht zu früh vor den PC

Dennoch: „Kleinkinder gehören noch nicht an den PC“, warnt Joachim Hackler. Aus entwicklungspsychologischer Sicht wäre dies bedenklich. Kinder im Vorschulalter brauchen andere Kanäle (etwas in die Hand oder in den Mund nehmen können), um sich angemessen entwickeln zu können. Zu bedenken gibt er außerdem, dass aktuelle Lernprobleme ihre Wurzeln meist in früheren Lernetappen haben, daher lohne es sich in der Regel eher, zu einem Produkt zu greifen, das für niedrigere Klassenstufen konzipiert ist. Mit ein wenig Starthilfe gelingt es auch den Jüngeren, selbständig damit umzugehen. Denn allein können auch Fehler gemacht werden, ohne dass Lehrer oder Mama über die Schulter sehen. Schließlich ist es immer noch ein Spiel und soll eben auch Spaß machen. **Jeannine Völkel**

Zum Weiterlesen:

- www.internet-abc.de
- www.feibel.de
- www.spieleratgeber-nrw.de

Lernabenteuer für Mathemuffel



Wie das Learning-Adventure „2weistein“, das am 4. September 2008 auf den Markt kommen soll, auch kleinen Mathemuffeln auf die Sprünge helfen will, hat INFAMILY Ralph Bojen, den Geschäftsführer der Brainmonster Studios, gefragt.

Welche Lerninhalte sollen im Spiel „2weistein“ vermittelt werden und mit welchen Lehrmethoden wird gearbeitet?

Auf Grundlage des Lehrplans für Grundschüler der 2.–4. Klasse wurden Mathematikaufgaben, Konzentrationsübungen und weitere Lektionen aus dem Bereich „Basiswissen Mathematik“ entwickelt. Dennoch ist „2weistein“ für alle ab sieben Jahren geeignet, da sich der Schwierigkeitsgrad automatisch anpasst. Das Lernen funktioniert über die drei Bereiche motivational, emotional und kognitiv. Diese Grundsätze berücksichtigt „2weistein“ und hat dadurch eine neue Methode entwickelt, effektives Lernen in eine Adventure-Story zu integrieren.

Wie genau funktioniert das automatische Anpassen des Schwierigkeitsgrades?

Grundsätzlich gibt es drei Schwierigkeitsstufen, aus denen bei Spielbeginn ausgewählt werden kann. Während des Spielens wird laufend ausgewertet. Je nachdem, wie viele

Aufgaben richtig gelöst wurden, wird der Schwierigkeitsgrad erhöht, beibehalten oder reduziert. In der Entwicklung von „2weistein“ war uns sehr wichtig, das Frustrationpotential möglichst niedrig zu halten. Deshalb geschieht die Anpassung automatisch, denn wir haben bei unseren Evaluationen mit Kindern die Erfahrung gemacht, dass bei „2weistein“ die Freude über gelöste Aufgaben die Lern- und Trainingsbereitschaft verstärkt. Dieser Effekt ist deshalb so außergewöhnlich, weil selbst Mathemuffel begeistert mit „2weistein“ üben und trainieren.

Welche Elemente im Spiel sind besonders interessant und spannend für Kinder?

„2weistein“ bietet eine Fülle an spannenden und interessanten Elementen: ein mitreißendes Abenteuer in modernem 3-D-Design, liebevoll gestaltete, zauberhafte Charaktere, die lebendigen Protagonisten Celestine und Bernard oder auch die originelle Einbindung von Mathematik in das außergewöhnliche Gameplay. Diese Mischung von Abenteuer, Action und Lernen bringt nicht nur viel Spielspaß, sondern ist auch der besondere Reiz von „2weistein“.

Können Eltern ihre Kinder aktiv beim Spielen begleiten?

Ja – „2weistein“ wurde mit dem Ziel entwickelt, für Kinder und Erwachsene eine spannende Rechenherausforderung zu bieten. Selbst wenn ein leichterer Mathelevel ausgewählt wurde, macht es Spaß, das Kopfrechnen zu trainieren und gemeinsam die Denk- und Suchaufgaben zu lösen. Darüber hinaus können auch weniger geübte Spieler durch den leichten Spieleinstieg mit „2weistein“ ihre Fähigkeiten verbessern.

Vielen Dank für das Gespräch.



Die liebevoll gestalteten Hauptfiguren lassen auf ein attraktives Spiel hoffen

Empfehlungen

- Englisch lernen mit Hexe Huckla**
Plattform: PC
Preis: 29,85 Euro
Publisher: HMH Hamburger Medienhaus
Mit Huckla und Witchy können Grundschulkindern mithilfe von Spielen und Musikvideos neue Vokabeln lernen und gleichzeitig auch die richtige Aussprache trainieren sowie das Textverständnis verbessern.
- Emil und Pauline**
Plattform: PC
Preis: 16,95 Euro
Publisher: United Soft Media
Die Lernspielreihe mit Eisbär Emil und Pinguin Pauline ist schon bei Kindergartenkindern sehr beliebt und trainiert je nach Auswahl erste Lese- und Mathekenntnisse.
- Fragenbär – Richtig schreiben 1./2. Klasse**
Plattform: PC, Mac
Preis: 22,59 Euro
Publisher: Spielend Lernen Verlag
Während der Spieler versucht, dem Fragenbär und den Igelzwillingen Fit und Fmidig zu helfen, werden spielerisch gestaltete Lernaufgaben gestellt, deren Lösung die Glücksspiße befreit.
- Mimi, die Rechenmaus**
Plattform: PC, Mac
Preis: 13,45 Euro
Publisher: United Soft Media
Hier können Erstklässler ihre ersten Mathekenntnisse vertiefen. „Mimi“ schult das Zahlen-, Buchstaben- und Formenverständnis sowie den Umgang mit den Grundrechenarten und der Uhr.
- Versteckt – Entdeckt! Konzentrationstrainer**
Plattform: PC
Preis: 12,95 Euro
Publisher: Terzio
Diese Suchbilder haben es in sich: Verstecktes auffinden in immer neuen Variationen fordert Aufmerksamkeit und Kombinationsgabe. Knifflige Rätselreime schulen Sprachgefühl und logisches Denken.

2weistein

In der zauberhaften Welt Trillion herrscht großer Aufruhr. Der böse Magier Godron hat das Werk „Mathematica“ gestohlen und die Stadt Asban mit einem geheimnisvollen Fluch belegt. Nur durch das Lösen von mathematischen Aufgaben kann das Heldenquartett, bestehend aus Bernard, Celestine, der Elfe „Zweifeder“ und dem Drachen „2weistein“, den Fluch brechen. Zu Anfang wählt der Spieler zwischen den beiden Hauptfiguren. Sowohl 2weistein als auch Zweifeder treten als Helfer an seine Seite. Im weiteren Verlauf wird er immer wieder mit kniffligen Matheaufgaben und Rätseln konfrontiert, die es zu lösen gilt, um in der Geschichte voranzukommen und um schließlich Trillion zu retten. „2weistein“ umfasst insgesamt fünf Welten mit 22 Levels und beinhaltet ca. 5000 verschiedene Rechenaufgaben.