

DIE GOLDENE PERLE

Mitteilungen der Montessorieinrichtungen in Kleve

Der Schwanz wedelt mit dem Hund

Unsere Kinder, so wird zunehmend gefordert, sollen „spielend lernen“, um sich so früh wie möglich der virtuellen Mediengesellschaft anzupassen, um den Anschluß nicht zu verlieren. Wenn man Kinder als „Früherwachsene“ versteht, mag das stimmen. Kinder sind aber eigenständig, sie brauchen unseren Schutz zur Entwicklung ihrer Persönlichkeit. Unsere eigenen Probleme mit den Medien sowie unsere Ängste um das Wohlergehen unserer Kinder dürfen nicht dazu führen, daß wir sie daran hindern, die reale Welt erfahren, erleben und mit den Sinnen begreifen zu können.

Kinder sind nicht neugierig auf virtuelle Welten, weil sie keine virtuellen Gedanken haben. Auch Märchen sind für sie real, weil sie interne Prozesse symbolisieren. „Virtuell“ heißt übrigens simuliert, künstlich, scheinbar. Kinder müssen jedoch erst einmal ihre eigene Welt erfahren. Hierzu müssen sie kreativ und aggressiv sein. Wenn sie z.B. aus Gläsern einen Turm bauen, nehmen sie die Gläser aus ihrem Zusammenhang, ein aggressiver Akt, und stellen die Gläser in einen anderen Kontext, nämlich einen Turm, ein kreativer Vorgang. Kindgerecht wäre also ein Vorgang, in dem ein Kind einen Computer auseinanderbaut, um daraus einen Kaninchenstall zu bauen. Manche Kinder, nämlich die kreativen, machen solchen „Unsinn“, manche auch nicht. Jedes dieser Individuen braucht dann seine eigene Kontrolle, entweder dem Material inhärent, oder von außen. Wichtig hierbei sind Mimik und Emotion des Erwachsenen oder auch eines anderen Kindes. So entwickelt sich Sozialverhalten. Automatische Reaktionen eines emotionslosen, schlimmer noch eines Emotionen simulierenden Computers (Tamagochi, Pokemons) führen zwangsläufig zu Entindividualisierung und Vereinsamung. Die Sozialisation findet nicht statt oder wird normiert. Kinder sollen auch nicht „spielend lernen“!

Fortsetzung Seite 2

Schulen im Umbruch - Montessoripädagogik und neue Medien

Für die Schulen und Kinderhäuser in diesem Land sind schon seit geraumer Zeit neue Zeiten angebrochen, vor allem durch die gesellschaftlichen, sozialen und wirtschaftlichen Umbrüche, durch den Einzug des Computers in die Schulen und Montessori-Kinderhäuser in Kleve und durch die Veränderungen der Kinder in ihrem Verhalten und in ihrer Einstellung zu Schule, Unterricht und Lernen. Deshalb muß die Frage nach dem Sinn und den Aufgaben der Schule und nach den Konsequenzen für die Arbeit der Pädagogen und Eltern neu beantwortet werden.



Sinn und Aufgabe der Schule kann Lebens- und Erfahrungsraum ebenso sein, wie eine multifunktionale Schule mit einer deutlich erweiterten Aufgabendefinition als noch zu Zeiten unserer Kindheit. Schule kann eine Einrichtung mit sehr unterschiedlichen erzieherischen Funktionen sein (Qualifizierung, Selektion, Reproduktion, Innovation, Integration, Kompensation, Familienergänzung, Versorgung, Vorbeugung, Diagnose, ja sogar Therapie) - ja sogar die gesamte Sozialisation, obwohl dies eigentlich Aufgabe der Eltern wäre, die in viel stärkerem Maße als bisher wieder in die Erziehungspflicht genommen werden sollten! Oder ist es der Zweck der Schule, „nur“ zu unterrichten?

Die Antworten auf die Frage nach dem Sinn und den Aufgaben der Schule in einer pluralistischen Gesellschaft sind also sehr breit gefächert. Die Schule definiert sich neuerdings auch als lernende Organisation; sie verändert sich von einer von oben geregelten hin zu einer von unten gestalteten Schule. Die Geschichte der Schule zeigt, daß sich Veränderungen in den Schulen nicht durch große Reformen vollzogen

haben, sonder eher in kleinen Schritten geschahen. Hinter allen Reformversuchen wird man gerade heute Schulen finden, die man als „Probeflächen, Zukunftswerkstatt, Lebens- und Erfahrungsraum, Lebensgemeinschaftsschule oder Problemlöseschule“ (R. Miller, Neue Zeiten für Lehrer, Seelze, 2000) bezeichnen mag. Was spricht mehr für eine lebendige Schule als diese Vielfalt?

Die Frage nach dem Sinn und den Aufgaben dieser lebendigen Schule in ihrer Vielfalt als „lernende Organisation“ muß also immer wieder gestellt und entsprechend der Veränderungen neu beantwortet werden. Die Ziele und Inhalte der Schulen und Kinderhäuser richten sich sowohl nach den gesamtgesellschaftlichen Erfordernissen als auch nach den individuellen Bedürfnissen der Kinder, wahrlich ein didaktischer Spagat, der des öfteren schwer zu vollziehen und auszuhalten ist. Für die pädagogischen Einrichtungen bedeutet dies, daß sie prinzipiell in einem permanenten Diskurs über ihre Ziele und Inhalte

bleiben und in die Lage versetzt werden müssen, auf die gegebenen Bedürfnisse, Notwendigkeiten und Veränderungen flexibel zu reagieren. Dies hat zweifellos im schulischen Bereich einen Abbau der bisher stark hierarchischen und bürokratischen Strukturen zur Folge mit dem Ziel einer dezentral geführten und teilautonomen Schule, bei entsprechender Personalausstattung gar eine autonome Schule mit einem seriösen Schulprofil!

Untersuchungen belegen, daß „gute“ Schulen eine humane Dimension (Arbeitszufriedenheit, Beziehungen, Klima) und die effiziente Dimension (Leistung, Ergebnisse) haben. Qualität und Effektivität der einzelnen Schulen hängen davon ab, ob sie „Spielräume“ haben, sich selbst zu erneuern und zu organisieren; ob die Selbsterneuerungsprozesse in den Schulen von den Betroffenen selbst in Gang gesetzt und gestaltet werden können, und zwar durch kurz-, mittel- oder langfristige Maßnahmen, angefangen von schulinternen Fortbildungen bis hin zu Maßnahmen der Infragestellung getaner Arbeit.

Der Begriff Lernen nimmt im Zeitalter der Globalisierung und der beschleunigten Veränderungen eine Schlüsselstellung ein: lebenslanges Lernen, Lernkulturen, Lernwelten, Lernende Gesellschaft, Lernende Organisation, Lernende Schule u.ä. Von bloßer Wissensvermittlung kann dabei nicht mehr die Rede sein, sondern von Grundqualifikationen, von Einstellungen und Verhaltensweisen und von „systemischer Veränderung durch permanentes Lernen“. Konsequenz für u.a. die Schule: Sie soll nicht mehr so sehr die festen Inhalte lehren.

Fortsetzung Seite 2

Fortsetzung von Seite 1

Das würde bedeuten, daß Spielen Zeitverschwendung wäre, weil man statt dessen besser gleich lernen könnte. Nein! Das „Spielen“ in sich ist notwendige Arbeit – so sehen die Kinder es nämlich selbst – und ist für die Persönlichkeitsentwicklung unabdingbare Voraussetzung. Hierzu müssen Kinder schmutzig werden, verletzt werden, naß werden, frieren, schwitzen, Angst empfinden, lachen, weinen, geschlagen werden, selber schlagen, rennen, springen und fallen. Die Simulation solcher Vorgänge erstickt die persönliche Erfahrungswelt. Also bitte: Nicht das Spielen zum Lernen mißbrauchen! Wer will denn schon verantwortlich sein dafür, daß der Unterschied zwischen Freunden und Chat-room-partnern, zwischen einer richtigen und einer am PC erkennbaren finanziellen Pleite, zwischen einem Unternehmen mit Bonität und einer spekulationsbedingten Luftblase für unsere Kinder später nicht mehr erkennbar ist, zumal jetzt schon viele Erwachsene damit ihre Probleme haben. Es geht nicht darum, die Medienwelt zu verteufeln, aber wir sollten unsere Wertevermittlung nicht Softwareprogrammen überlassen, denn wer weiß, wer die gemacht hat? Scientology? Moon? Wer keine eigene Welt mehr entwickeln kann, wird manipulierbar! Auch wenn es auf den ersten Blick bequem erscheint, wenn die Eltern und Erzieher vom „Erklären“ entbunden sind, dürfen wir die „Endkontrolle“ unserer Kinder nicht externalisieren. Die Technik muß weiterhin dem Menschen untertan sein. Die Kinder sind das schwächste Glied in unserer Gesellschaft und damit ausbeutbar. Als zentrales Argument für die Anwendung von PC's in Kinderhaus und Grundschule wird immer wieder genannt: Die Gesellschaft hat sich geändert, die Menschen müssen sich anpassen. Und da wedelt der Schwanz mit dem Hund: Grundvoraussetzung menschlichen Zusammenlebens ist, daß der Mensch die Gesellschaft formt und nicht umgekehrt.

Dr. Artur Leenders / Michael Bay

Fortsetzung von Seite 1

Statt dessen muß die Schule die Fähigkeit vermitteln, sicher veränderten Bedingungen anzupassen, Neues leicht aufzunehmen und Neues natürlich hervorzubringen. Die Freude an Innovationen muß durch geeignete Lehr- und Bildungsformen geweckt werden. Am stärksten geschieht dies in Gruppen, denn eine Gruppe kann wesentlich mehr, als ein einzelner.

Es gibt heute keine Schülernormalbiographien, Normalklassen und Normalschulen mehr. Die Schere der Unterrichtswirklichkeit klafft immer weiter auseinander, auch wenn es am unteren Niederrhein noch „Heile-Welt-Erfahrungen“ geben mag. Die Schullandschaft hat sich völlig verändert. Herkömmliche Lehr- und Lernmuster greifen nicht mehr, weder eine bloße Stoffvermittlung noch eine Eindimensionalität von Unterricht mit der irrümlichen Annahme, es mit relativ homogenen Lerngruppen zu tun zu haben. Die „Vielwirklichkeit“ in den Schulen und Klassenzimmern erfordert prinzipielles Umdenken, strukturelle Veränderungen und grundlegend andere Umgangs-, Lehr- und Lernweisen. Es reicht nicht mehr aus, wenn der Unterricht nach „Schema Eins“ verläuft!

Kinder erleben eine digitalisierte Erwachsenenwelt, in der sich nur der zurechtfindet und wohlfühlt, der gelernt hat, mit ihr umzugehen. Kinder wollen wissen und sich wohlfühlen!

Die Schule der Gegenwart und Zukunft muß eine Schule mit Medienecken in den Klassenzimmern und Computerräumen sein. Offene Arbeitsformen bestimmen das Geschehen in Unterricht und Kinderhaus. Der Zugang zum Internet ist in Kinderhaus und Grundschule überlegenswert, in Klassen der Sekundarstufe notwendig. Wer unter dem Schlagwort Medienkompetenz allerdings das frühzeitige Beherrschen des Computers versteht, irrt. Der Drill am PC mit reinen „Paukprogrammen“ verleidet Kindern den Spaß am Spiel. Für die Multimedia-Nutzung zu Hause, in Schule, Hort und Kinderhaus gilt:

maßvoll konsumieren, adäquat partizipieren, lernen am PC in Kleingruppen und individuelle Vorlieben austesten. Eltern können selbst oft häufig auf keine eigenen PC-Erfahrungen zurückgreifen. Sie stehen dem Computer skeptisch gegenüber und empfinden die Medienwelt als bedrohlich für den Erziehungsprozeß. Wer jedoch zu viel schützt, verhindert wertvolle Lernerfahrungen. In einer Multimedia-Wissensgesellschaft ist es pädagogisch wenig ratsam, den PC auszugrenzen. Kinder haben einen natürlichen Forschungs- und Entdeckungsdrang. Sie werden ihre Umwelt erkunden, um sie zu begreifen.

Die Frage, ob der Computer als Lernhilfe und Bereicherung offener Unterrichtsformen zu akzeptieren ist, muß mit einem eindeutigen „Ja“ beantwortet werden. Allerdings sollte eine kritische Sichtung von Lernprogrammen und die Ermittlung geeigneter Software durch den Pädagogen vorgenommen werden, die denselben strengen Anforderungen genügt wie die Einführung von Montessori-Material in den Unterricht.

Folgende Qualitätsmerkmale sollten pädagogisch wertvolle Lernprogramme aufweisen, damit sie auf vielfältige Weise auch im Rahmen der Freiarbeit zum Lernpartner des Kindes werden können:

1. Aufmerksamkeitslenkung (Isolation der Schwierigkeit)
2. Motivation (Aufforderungscharakter durch verschiedene Präsentationsmodi, Erfolgserlebnisse infolge optimaler Aufgabenwahl)
3. Sofortiges Feedback (Unabhängigkeit vom Lehrer aufgrund von Fehler selbstkontrolle)
4. Individualisierung der Arbeit (freie Auswahl aus anpassungsfähigen Programmen und Lernen nach individuellem Tempo)
5. Wiederholbarkeit (variantenreiche Wiederholung der Übungen nach individuellen Bedürfnissen)
6. Unterrichtsökonomie (durchgängige Verfügbarkeit von Hilfen und Zusatzinformationen, ständige Forderung des Lernalten)
7. Interaktivität (hohe Frequenz der Lerner-Programm-Kontakte)
8. Mehrkanaliges Lernen (Aktivierung beider Gehirnhälften durch Bild, Ton, Text)
9. Kreatives, projektorientiertes Lernen (Simulationsprogramme für Einzel-, Gruppen- und fächerübergreifende Arbeit)

10. Denkschulung (je nach Programmtyp mehrdimensionales Denken und entdeckendes Lernen)
(nach Kleinschroth, R.: Neues Lernen mit dem Computer, Hamburg 1996)

Weiterhin ergibt sich infolge der notwendigen finanziellen Selbstbeschränkung vieler Schulen (nicht jede Schule hat einen potentiellen Sponsor) meist automatisch eine quantitative Begrenzung der neuen Medienwelt, so daß auch hier eine besondere sozialerzieherische Komponente wirksam werden kann.

Im Gegensatz zum natürlichen mehrkanaligen Lernen des Kindes, steht allerdings der Umgang mit dem Computer. Hier reduziert sich die Mehrkanaligkeit auf optische und akustische Impulse, denn am Computer bleibt die Beanspruchung des für die kindliche Entwicklung so wichtigen „Begreifens“ im wesentlichen auf das bloße Eintippen reduziert.

Zudem trägt die Bildschirmarbeit dem kindlichen Bewegungsbedürfnis wohl kaum Rechnung, sondern verschärft eher noch das Problem der heute allgemein verbreiteten Bewegungsarmut vieler Kinder. Schließlich kann die High-Tech-Ausstattung des Computers manchen kindlichen Benutzer bei unkontrolliertem Konsum so in den Bann ziehen, daß seine geistige Entwicklung auf Dauer eher beeinträchtigt wird.

Festzuhalten bleibt dennoch, daß didaktisch gut aufbereitete Software, in begrenztem Umfang eingesetzt, das freie, selbsttätige Arbeiten sinnvoll unterstützen und sogar einen Zugang zu einer Wissensvermittlung mit neuer Dimension eröffnen kann (z.B. Informationsbeschaffung durch das Internet; Verarbeitung in der Klasse oder zu Hause; Herstellung von Arbeitsprodukten; Erprobung in der Natur oder im Werkraum; Korrespondenz mit Schulen im Ausland etc.).

Es gilt, Ängste in Elternhaus und Schule zu beseitigen, Mut zu machen und unseren Kindern bei der Erkundung der immer größer werdenden digitalen Welten zu helfen!

Ulrich Menn

Internetadressen zur Arbeit mit neuen Medien in Schule und Kinderhaus:

www.hausaufgaben.de - Für Schüler und Eltern, die ihren Kindern bei den Hausaufgaben helfen wollen. Mit Infos zu Lerntechniken und Beratung durch Experten.
www.lehrer-online.de - Aktuelle Web-Seite für Lehrer mit Schwerpunkt Grundschule. Viel Material zur Gestaltung des Unterrichts mit Computer und Internet.
http://lbs.bw.schule.de/online-forum/ - Umfangreiche Quellen zur Medienerziehung in der Schule. Konkrete Projekte regen zum Einsatz neuer Medien an.
www.dbs.schule.de - Bildungsserver mit umfassender Sammlung von Links zu Unterrichtsmaterialien und -projekten, nach Themen, Schularten und Fächern geordnet.
www.lernsoftware.com - Für alle, die sich über den Markt an Lernsoftware informieren wollen.
www.dji.de/www-kinderseiten/ - Bevor Eltern mit ihren Kindern ins Internet gehen, können sie hier Beschreibungen und Bewertungen guter Kinder-Seiten lesen.
www.flimmo.de - Programmberatung für Eltern, um die richtige Fernsehsendung für ihre Kinder auszuwählen (jeweils für 2 Wochen).
www.fliegmalweg.de - Pädagogisch gelungene Web-Seite für besonders Wißbegierige, bietet E-Mail-Freundschaften, Chatten und eine eigene Homepage. Jeden Monat ein Schwerpunktthema.
www.blinde-kuh.de - Der beste Ausgangspunkt für jüngere Kinder, um sicher im Internet zu surfen. Alle Links sind qualifiziert ausgewählt und gut kommentiert. Mit eigener Suchmaschine.

Literatur zum Umgang mit neuen Medien in Kinderhaus und Schule:

- Baacke, D. / Lauffer, J. / Thomsen, M. (Hrsg.):** Ins Netz gegangen, Bielefeld 1999
Basic, N.: Games bis Augen weg. In: Baacke, D. (Hrsg.): Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte. Bonn 1999
Carl, V.: Herzklopfen im Cyberspace, München 1999
Eder, S. / Lauffer, J. / Michaelis, C.: Bleiben Sie dran! Medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern, Bielefeld 1999
Palme, H.J.: Computern im Kindergarten. Was Kinder am Computer spannend finden und wie Erzieherinnen damit umgehen können, München 1999
SIN - Studio im Netz (Hrsg.): Spielplatz Computer, München 1997
Zacharias, W. (Hrsg.): Interaktiv - Medienökologie zwischen Sinnenreich und Cyberspace, München 2000

Montessori und das Recht des Kindes auf eine eigene Realität

„Heute befinden wir uns an der Schwelle einer kommenden Ära, in der es nötig sein wird, für zwei verschiedene Menschheiten zu arbeiten: für die erwachsene und für die kindliche. Und wir sind auf dem Wege zu einer Kultur, die zwei scharf voneinander unterschiedene soziale Umwelten wird vorbereiten müssen: die Welt des Erwachsenen und die des Kindes ... Die Umgebung des Erwachsenen ist keine lebensbringende Umgebung für das Kind, sondern eher eine Anhäufung von Hindernissen, in denen das Kind ... allerlei Suggestionseinflüssen unterliegt.“ (M. Montessori, *Il segreto dell' infanzia*, 1936)

Beim kleinen Kind „bestehen ... zwei Neigungen: Die eine besteht darin, das Bewußtsein durch die Aktivität in der Umgebung zu entwickeln, und die andere, die bereits gemachten Errungenschaften zu vervollkommen und anzureichern. Diese Neigungen weisen darauf hin, daß die Periode zwischen drei und sechs Jahren eine Periode der ‚aufbauenden Vervollkommnung‘ ist“. Man muß für die Kinder dieser Altersstufe „eine Umgebung vorbereiten, die im rechten Verhältnis zu ihnen steht, damit sie dort als Herren im eigenen Haus leben können ... In Europa und in Amerika, wo die stetige Dynamik der Zivilisation die Menschheit immer mehr von der Natur entfernt hat, bietet die Gesellschaft dem Kind, um seinem Bedürfnis nach Tätigkeit zu entsprechen, eine Unzahl von Spielzeugen, anstatt ihm die Mittel zur Verfügung zu stellen, die seine Intelligenz anregen“ schreibt Maria Montessori 1949 in ihrem Buch „Das kreative Kind“. Kinder bauen „ihren Charakter durch die Erarbeitung der Eigenschaften auf, die wir an ihnen bewundern. Diese haben ihren Ursprung nicht im Beispiel der Erwachsenen oder deren Ermahnungen, sondern allein in langwierigen, allmählichen, individuellen Übungen in der Zeit vom dritten bis zum sechsten Lebensjahr.“

Für Montessori ist das Kind der Anfang, der Baumeister des Menschen, dessen Recht auf ein Leben als Selbstbewegung von innen her dem Erwachsenen gegenüber verteidigt werden muß.

Die Aufgabe des Erwachsenen, des Erziehers, Lehrers, der Eltern besteht darin, dem Kind eine vorbereitete Umgebung zu schaffen, in der es sich entsprechend seiner sensiblen Perioden entfalten kann.

Selbstverständlich wollen Kinder all das können, was Erwachsene können, wollen „helfen“, wollen tätig werden. Leider führt unsere Zivilisation, die fortschreitende Technisierung dazu, daß das kleine Kind nur noch wenige Tätigkeiten der Erwachsenen überschauen kann. In seiner Umwelt gibt es immer weniger Verständliches und deshalb immer weniger Interessantes. Statt eines offenen Feuers wärmt heute die Zentralheizung, das Wasser kommt nicht aus einem Brunnen in der Erde sondern aus einem Wasserkran, Milch und Gemüse kauft man im Supermarkt. Das Kind sieht nicht mehr das Ganze eines Vorganges, nicht das Woher der Dinge und deren vollständige Handhabung. Ein Kind im Kindergartenalter, das gerade dabei ist, die Fähigkeiten, die es während seiner ersten drei Lebensjahre erworben hat, zu erweitern und zu festigen, versteht den Zusammenhang zwischen einem Knopfdruck und dem nachfolgenden Geschehen nicht. Aus diesem Grund wird sein Interesse nicht wirklich

angeregt, und sein Bedürfnis, nachzuahmen, nicht lebendig ausgelöst. Montessori hat früh erkannt, daß unsere Umwelt für ein kleines Kind immer ärmer geworden ist. Aus diesem Grund hat sie für ihre Kinderhäuser die Übungen des täglichen Lebens zusammengestellt. Drei- bis vierjährige Kinder wollen ihre Orientierung in der Umgebung vollenden, wollen besser Herr werden über ihre Bewegung und wollen sich einordnen in einer erweiterten sozialen Umgebung, mit anderen in Kontakt treten.

Der Hauptsinn der Übungen des praktischen Lebens besteht für das kleine Kind darin, daß es seine Persönlichkeit aufbaut, indem es seine Aufmerksamkeit mit seinen Bewegungen und Sinnen verbindet und sich koordiniert.

Die moderne Entwicklungspsychologie unterstützt diese Erkenntnisse: Ein Kindergartenkind braucht konkrete Gegenstände, um zu „begreifen“. Die enge Verbindung zwischen Hand und Hirn, die Bedeutung der Bewegung sind hinlänglich bekannt.

Als Übung des täglichen Lebens kann ein Computer also im Kinderhaus nicht eingesetzt werden, denn er erfüllt alle diese Voraussetzungen nicht.

Gehört er dann vielleicht zu den Materialien?

Das Montessori Material muß geschmackvoll, ansprechend und konkret sein und sich an die eigentlichen, oft versteckten, Bedürfnisse des Kindes richten. Vor allem soll es nicht bloße Reaktion sondern Aktivität auslösen.

Ein Computer aber gibt den Weg vor und fordert schlichte Reaktion.

„Ein von Neugier, vom Problem selbst angeregtes Interesse wäre nie das fördernde Interesse, dessen Ursprung in den Bedürfnissen des Lebens selbst liegt, und das deshalb das Wachstum der inneren Persönlichkeit leitet.“ (Montessori, *Schule des Kindes*, 1916)

Das Montessori Material fördert das Tun mit der Hand und damit die geistige Sammlung. Erfahrungen, so sieht es die Entwicklungspsychologie, müssen sich aus möglichst vielen sinnlichen Dimensionen zusammen

kommunikationsfähiger Mensch zu sein. Auch beim Gesellschaftsspiel ist die sinnliche Erfahrung des Gegenübers wichtig: Man fühlt, riecht, sieht, hört den Partner, man spürt, ob er fröhlich oder traurig ist. Alles Grundvoraussetzungen, soziale Kompetenz zu entwickeln.

Montessoris zentrale Forderung ist, jedes einzelne Kind als Individuum zu betrachten, dessen ganz persönlichen, besonderen Bedürfnisse der Erzieher Rechnung zu tragen hat.

Auch dies kann ein Computer nicht leisten, denn er „behandelt“ jedes Wesen gleich.

Und schließlich gibt ein Computer – genau wie der klassische Lehrer – vor, was das Kind zu tun hat, er „sagt“ ihm, was richtig und falsch ist, und nur diese beiden Möglichkeiten gibt es. Und das widerspricht nun in jeglicher Hinsicht der Rolle des Erziehers nicht nur bei Montessori sondern bei allen Reformpädagogern.

Es ist bekannt, wie wichtig das „Phantasieren“ für die psychische Gesundheit in jedem Lebensalter ist. Im Kindergartenalter ist das Ausleben der Phantasie unabdingbar. Ein Computerspiel hemmt die Einbildungskraft, gibt der Phantasie den Weg vor, lenkt sie in eine bestimmte Richtung, legt ihr Zügel an.

„Das in städtischer Umgebung lebende Kind, das von fertigen Dingen umgeben ist, nimmt zwar viele Eindrücke auf, aber diese haben wenig Wirklichkeitskraft, weil sie naturfern und oft ohne Bildkraft sind. Sie sprechen vielfach nur den Benutzer und Verbraucher oder die Neugier an. Sie verführen das Kind zur Trägheit des Geistes, zu einer Flucht von der Wirklichkeit weg (in eine virtuelle; Anm. d. Verf.), zu Verspieltheit und Zerfahrenheit... Das Kind der heutigen Zivilisation ist in großer Gefahr einer Spaltung seines Geistes oder einer einseitigen ungesunden Entwicklung derselben.“ (Helming)

Die Sorge des Erwachsenen, sein Kind könne in unserer medienorientierten Welt nur zurechtkommen, wenn man es so früh wie möglich darauf vorbereitet, der Wunsch, das Kind möge konkurrenzfähig sein, birgt eine schlimme Gefahr.

„Der Erwachsene kreist das Kind immer her ein; er macht alles für das Kind: Er zieht es an und füttert es sogar. Aber es ist nicht das Ziel des Kindes, angezogen zu werden und sich zu nähren, sein höchstes Ziel liegt im ‚Tun‘, darin, sich auf intelligente Weise zu üben und so auf ein höheres Niveau zu steigen ... Aber wenn es verführt wird, kann es nicht widerstehen. Und es endet im Besitz der Gegenstände, der schönen fertigen Dinge. Seine Seele schreitet nicht voran. Das Ziel ist verfehlt. Und dann haben wir das tölpelhafte, hin- und hergerissene, unfähige, geknechtete Kind.“ (Montessori, 1916)

Hiltrud Leenders

setzen. Die Materialien im Kinderhaus schärfen alle Sinne und faszinieren das Kind, denn es spürt, daß es eine stets wachsende Sensibilität erwirbt.

Ein Computer kann das nicht leisten, im Gegenteil, er schränkt den Bereich der sinnlichen Erfahrung drastisch ein. „Mein erstes Lexikon“ sollte sicherlich kein Computerprogramm sein sondern ein Buch, das man anfassen, fühlen, tasten, sehen und riechen kann, in dem man blättert (Bewegung!).

Montessori möchte das drei- bis sechsjährige Kind umgeben wissen mit dem Rüstzeug, die Welt und ihre Kultur zu erobern. Das Material dazu soll der Schlüssel zur Welt sein und ist nicht mit der Welt selbst zu verwechseln.

Natürlich hat der Erwerb von Kulturtechniken, haben praktische Kenntnisse, so auch das Bedienen eines Computers, ihre Berechtigung, aber sie müssen von einem umfassenden geistigen Vorgang getragen sein. Die entscheidenden Grundlagen dafür müssen erst einmal vorhanden sein.

„Die Reizüberflutung der Stadt, Film, Radio, Bildheftchen behindern beim Kind die Initiative des Geistes und seine eigentätige gesunde Phantasiekraft. Die Übungen des Montessori Kinderhauses bringen das Kind durch Aktivität zu Erfahrungen und zur Ordnung des eigenen Wesens und helfen zu einem schöpferischen Leben.“ (Helming, *Montessori Pädagogik*, 1977).

Das Kindergartenalter ist die Zeit, in der das Kind vom unbewußten Leben zum bewußten kommt, wo es die Realität sortiert und seinen Platz findet. Es zu diesem Zeitpunkt mit der virtuellen Wirklichkeit eines Computerspiels zu konfrontieren, ist höchst bedenklich.

Montessori bezeichnet das drei- bis sechsjährige Kind als „sozialen Embryo“, das dabei ist, kulturelle Grundfertigkeiten zu erwerben und diese dann zu verfeinern. Unter diesem Aspekt kann ein PC-Spiel im Kinderhaus nicht einmal als

Gesellschaftsspiel eingesetzt werden. Interaktion kann nur zwischen menschlichen Objekten stattfinden. Der Computer gibt nur vor, ein

Fördergemeinschaft der Integrativen Montessori – Einrichtungen Borken e.V.

In regelmäßigen Abständen stellen wir dem geneigten Leser Montessori – Einrichtungen aus NRW vor. Da diese Einrichtungen zumeist auf Initiative interessierter Eltern zurückgehen, geben unsere Berichte hoffentlich anderen Eltern Mut, ähnliches zu versuchen. Als wir in Kleve damit anfangen, machte uns niemand Hoffnung. Dennoch gelang es uns, die Ideen Maria Montessoris fest im pädagogischen Leben Kleves zu verankern. Hier nun die Erfahrungen aus Borken, unseren nicht unähnlich.

Kinder, Träume, altes Gemäuer, Außenseiter dieser Gesellschaft, Leben, Lachen, Zauberwelten... diese Assoziation auf einer Häuserwand in Berlin, das waren – unabhängig von Zeit und Raum – auch Impulse, die uns, die zumeist auch Eltern jüngerer Kinder waren, 1985 bewogen haben, gemeinsam über eine neue Schule in Borken nachzudenken.

Was sich da in den Köpfen der „Wandbemaler“ in Berlin und in unseren Köpfen vielleicht zur gleichen Zeit angesammelt hatte und nach Beachtung verlangte, war nicht neu, es war eine Gegenwelt zu der, die wir vielfach erlebten. Eine Welt, die Vielfalt zulassen kann, in der Bestehendes respektiert wird, die die Schöpfung achtet, und in der Gefühle eine Rolle spielen dürfen, eigentlich eine ganz normale Kinderwelt. Konnte das auch die Grundlage einer neuen Schule werden?

Die Ausgangslage war denkbar schlecht. Warum?

Mit dieser Initiative und Idee ließ sich weder Geld verdienen, noch war deutlich, womit der erhebliche Finanzbedarf, der im Laufe der Zeit entstehen würde, gedeckt werden sollte. Einflußreiche Sponsoren und eine öffentlichkeitswirksame Lobby gab es nicht.

In dem damals etwas verschlafenen Kreisstädtchen Borken baute man lieber auf Bekanntes und Bewährtes. Reichte es jetzt wirklich nicht, daß soeben die Integrative Montessori-Grundschule als private Grundschule das Schulangebot erweitert hatte? Was wollten diese Leute denn nun noch?

Ging es denn in weiterführenden Schulen nicht eigentlich um Leistung und Standards und hatte man in Borken dafür nicht ausreichend Angebote?

Unverständnis und Unsicherheit kennzeichneten hier die Haltung gegenüber unserer Initiative.

Aber natürlich gab es auch etwas und das waren...

unsere gemeinsamen Träume, unsere Kenntnis der vorhandenen Elemente einer neuen Pädagogik, die ihre Wurzeln in der Reformbewegung der zwanziger Jahre hatte,

zwei Hände voll Menschen, die die Elemente dieser Pädagogik konsequent erarbeiten und umsetzen wollten,

einen kleinen Schulträger, der die Wege in das Kultusministerium bereits geebnet hatte und miträumte,

einige deutsche und niederländische Montessori-Schulen, die mit ihren Überlegungen und ihrer Praxis Pate stehen konnten,

einige Professoren an den Universitäten Köln, Bochum und Münster, die neue

Wege in der Schule für dringend erforderlich hielten,

eine gehörige Portion Idealismus und Arbeitseinsatz von den an den Planungen beteiligten Menschen,

eine sehr abgebremste und teilweise verhinderte Reform im öffentlichen Schulwesen in NRW, die mit dafür sorgte, daß noch mehr Menschen eine Lücke in dem bestehenden Schulangebot fanden,

und nicht zuletzt, als schon Konturen der angestrebten Schule sichtbar wurden,

wohlwollende Schulaufsichtsbeamten im damaligen Kultusministerium, die, bei allen Warnungen, der weiteren Entwicklung dieser Schule durch konstruktive

Zusammenarbeit eine Chance gaben,

sowie einen Landtagsabgeordneten, dessen Herz für diese Schule schlug, und der uns oft bestärkte,

weiterzumachen.

Heute sind wir ein im Vereinsregister eingetragener Förderverein mit rd. 250 Mitgliedern. Sieben Personen arbeiten im Vorstand, der sich bislang wöchentlich trifft. Mehrere intern

gebildete Gruppen unterstützen die Arbeit des Vorstandes.

Wir erhalten die finanzielle Lebensfähigkeit der 4 Montessori-Einrichtungen. Die Spielstube, der Kindergarten, die Grundschule und die Gesamtschule werden in freier Trägerschaft geführt. Trotz der öffentlichen Förderung müßten 13 % der Betriebskosten (z.Z. 450.000,- DM) jedes Jahr durch den Förderverein erbracht werden. Wir versuchen durch Elternbeiträge, Spendenaufrufe und besondere Aktionen, die jährliche Haushaltslücke zu schließen.

Wir übernehmen die Kosten für besondere Anschaffungen von Montessori-Material, für Erneuerungen und ergänzende Investitionen in den Häusern sowie für Sport, Garten, Spielgeräte und sind nur durch die Unterstützung der Eltern als Mitglieder und durch Spenden von außen lebensfähig.

Unsere Anschrift: FIME, An der Aa 19-21, 46325 Borken

Zwölf Grundbedürfnisse des Menschen nach Otto Herz

1. **Das Bedürfnis nach Stille** „...Stille zu genießen, Stille atmen zu können, ins Stille schweigen zu dürfen,... ist ein großes Urbedürfnis. ...Eine Pädagogik der Stille braucht den sie fördernden Stil.“
2. **Das Bedürfnis, Lärm schlagen zu können** „Zum Urbedürfnis der Stille gehört aber auch das Gegenteil: die Möglichkeit, Krach machen zu können, Lärm schlagen zu dürfen, Urschreie loszuwerden, die andere Seite der Medaille.“
3. **Das Bedürfnis nach Bewegung, nach einem sich Aus-Toben** „Ins Gleichgewicht, seelisch, geistig, sozial kommt nur, wer in der körperlichen Bewegung, im Toben seine Möglichkeiten austestet.“
4. **Das Bedürfnis nach „Oben“ und „Unten“** Wir wissen, „daß Menschen gerne auf verschiedenen Ebenen leben, ... , daß sie ‘Spitze’ sein können und im Boden versinken wollen, daß sie also den Perspektivenwechsel suchen.“
5. **Das Bedürfnis nach Risiko** „Das Leben ist ein Risiko. Wer alle Risiken ausschließen will, liefert sich dem größten aus: dem Risiko der Inkompetenz in riskanten Situationen“. Deshalb boomt das Schlagwort der „Erlebnis-Pädagogik“.
6. **Das Bedürfnis, sich zu verstecken** „Zu einer entwicklungsfördernden Lernlandschaft gehören Unterschlüpfe, Hecken, in denen ich verschwinden kann, ... , Nischen in die ich mich zurückziehen kann.“
7. **Das Bedürfnis, zu gestalten, zu verändern** „Die Gestaltungskraft von Kindern, von Jugendlichen, von jungen Erwachsenen zu fördern, gehört zur ‘Krönung’ schulischen - und natürlich auch außerschulischen - Lernens.“
8. **Das Bedürfnis, behaust zu sein, Heimat zu haben** Eine gute Schule, „muß für alle die, die dort etwa die Hälfte ihrer wachen Lebenszeit verbringen, ein ‘zweites’ Zuhause’ werden.“
9. **Das Bedürfnis, die Ereignisse seines Tuns zeigen zu wollen** Die Schule möge eine Ausstellungshalle werden, „in der immer wieder das präsentiert wird, woran gearbeitet wird und gearbeitet wurde - auch Zwischenschritte und Zwischenergebnisse, auch Mißlungenes.“
10. **Das Bedürfnis, Geselligkeit zu erleben** „Geselligkeit sage ich, kein billiges Amusement“. Frohe Geselligkeit ist noch immer die beste Grundlage für anspruchsvolles Arbeiten, etwa bei einem Lern-Brunnen, Lern-Theke, Lern-Plazas, Lern-Straßen, Lern-Allee, Lern-Parks, Lern-Cabarets, Lern-Bühnen, Lern-Wanderhallen.
11. **Das Bedürfnis, die Elemente zu erleben** „Weil die virtuellen Welten expandieren, wird das sinnliche Erleben der vier Elemente, von Erde, Wasser, Feuer, Luft nur umso dringlicher. Multimedia braucht den Matsch, Online braucht Bäche, Cyberspace entfesselt das Feuer. Internet ruft nach tiefem Durchatmen.“
12. **Das Bedürfnis, Verantwortung zu übernehmen** „Verantwortung lernt man, indem man Verantwortung bekommt. Kinder wollen Verantwortung übernehmen.“

Die zwölf Grundbedürfnisse des Menschen wurden bei der Suche innerhalb der Schulprogrammarbeit im Internet unter: <http://www.land.salzburg.at/vs-lehen-1/Grundidee.htm> gefunden. Sie wurden zitiert aus: Die dritte Haut - Vom Umgang mit (Schul-) Landschaften und Räumen. In: Zeitschrift Umwelt und Erziehung 2/97, S. 7 ff.

Multimedia im Kinderzimmer

Ein Projekt in den Kinderhäusern

In den Klever Montessori – Kinderhäusern in Kellen und Reichswalde fand eine vierwöchige Projektarbeit statt über Computer im Kinderhaus, wissenschaftlich begleitet durch das Gustav Stresemann Institut; Bonn unter Förderung des Ministeriums für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung in NRW. Waltraud da Costa – Gomez, Lehrerin und Gründungsmitglied der Montessori – Kinderhäuser in Kleve, initiierte dieses Projekt und schildert, wie es dazu kam, daß ein so innovatives Projekt nach Kleve kam.

Die Ankündigung einer Fachtagung zu dem Thema „Multimedia im Kinderzimmer, Kinder und Computer: Neue Spiel- und Lernwelten in einer sich verändernden Kindheit“ im November 1999 machte mich hellhörig. Ich bekam den letzten freien Platz im Gustav – Stresemann - Institut in Bonn, das diese Tagung zusammen mit dem „Sin – Studio im Netz“ e.V. in München unter Förderung des Ministeriums für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung in NRW anbot.

Vierzig Pädagoginnen und Pädagogen aus Kindertageseinrichtungen in ganz Deutschland wurden durch einführende Vorträge, Fachgespräche und praktische Arbeit mit Spiel- und Lernsoftware mit den altersübergreifenden Nutzungsmöglichkeiten des Computers vertraut gemacht. Es zeigte sich sehr bald, daß eine zweite Tagung notwendig werden würde, um das Ziel der Veranstalter zu erreichen: Es sollte eine Qualitätsentwicklung und -sicherung für die pädagogische Arbeit mit Kindern im Bereich Multimedia entwickelt werden – eine Kompetenzdrehzscheibe für pädagogisch Tätige in Kindergarten und Hort.

In einem zweiten zweieinhalbtägigen Treffen in Bonn wurden dann die Grundlagen für ein praktisch – innovatives Projekt in Kindereinrichtungen vorbereitet. Unter den Aspekten Spielmittel, Fördermittel, Lernmittel und Kommunikationsmittel sollte ein Computer vier Wochen in einer Einrichtung sein und dabei der Umgang der Kinder mit wenigen, zuvor

ausgewählten Computerspielen begleitet und beobachtet werden. Ein Elternabend, projektbegleitende Elterngespräche sowie eine gezielte Befragung der Eltern sollten weitere Bestandteile des Projektes sein. Die Dokumentationen der teilnehmenden Pädagogen und Einrichtungen sollen zu der oben erwähnten Kompetenzdrehzscheibe führen, die am 8. und 9. Dezember 2000 im Gustav – Stresemann – Institut stattfinden wird.

Für das Jahr 2001 ist eine landes- und bundesweite Tagung geplant, auf der die bisherigen Erfahrungen einen größeren Kreis von Pädagogen erreichen sollen. Gleichzeitig soll damit die Grundlage für gezielte Fort- und Weiterbildung geschaffen werden.

Die Tagungsarbeit war sehr intensiv und brachte mich, die ich ja keine Erzieherin in einer Kindertageseinrichtung bin, auf die Idee, die Montessori – Kinderhäuser in Kleve zu

bitten, eine solche Projektarbeit durchzuführen. Nach Gesprächen mit den Leiterinnen und den Eltern bekam ich sehr schnell grünes Licht. Die Firma Apple stellte dann zwei schöne blaue iMac zur Verfügung, und so konnten unsere Montessori – Kinder im Oktober / November 2000 ganz neue Spielerfahrungen in ihren Kinderhäusern machen.

An dieser Stelle möchte ich mich sehr herzlich bei den Erzieherinnen bedanken für die tatkräftige und verständnisvolle Durchführung des Projektes, über das an anderer Stelle dieser Zeitung ausführlich berichtet wird. Ich hoffe, die Berichte, die aussagekräftigen Fotos und die Tondokumente in Bonn im Dezember angemessen präsentieren zu können. Ich wünsche mir, daß der Computer recht bald dauerhaft zu der „Vorbereiteten Umgebung“ unserer Kinderhäuser gehört, denn Spielmedien sind ein Spiegel der jeweiligen Gesellschaft, mit ihnen und durch sie bereiten wir unsere Kinder auf ihr zukünftiges und im Sinne von Maria Montessori möglichst unabhängiges Leben vor.

Bei der Firma Apple bedanke ich mich für ihre großzügige Geste, insbesondere, weil der iMac durch Handhabung und äußere Gestaltung ausgezeichnet zu den Spielmaterialien eines Kinderhauses paßt.

Waltraud da Costa - Gomez

Erfahrungsbericht / Computer für behinderte Kinder

Bei aller Diskussion über Sinn und Unsinn des Computers in Kinderhaus und Grundschule gibt es einen Aspekt dieses neuen Mediums, der häufig vergessen wird. Spätestens seit den Berichten über den genialen Physiker Stephen Hawkin ist großen Teilen der Bevölkerung bewußt, daß der Computer für viele Behinderte ungeahnte neue Welten erschließt, die ihnen ohne dieses technische Hilfsmittel vielleicht für immer verschlossen geblieben wären. Hierüber berichtet die Mutter eines behinderten Kindes.

Vor 3 Jahren bekam meine Tochter Emely ihren ersten Computer. Emely ist 10 Jahre alt und schwerst körperbehindert. Sie erkrankte mit 1 Jahr an einer Stoffwechselerkrankung und ist seitdem komplett spastisch gelähmt.

Der Computer (PC) entwickelte sich für alle als ein großes Stück Lebensqualität, vor allem aber für Emely.

In der Anfangszeit probierten wir verschiedene behindertengerechte Bedienungsmöglichkeiten, aber bis heute kommt sie am besten mit der PC-Mouse aus, die sie mit ihrer rechten Faust bedient. Die Erkenntnis, das ganz alleine tun zu können, war für alle Beteiligten überwältigend. Uns wurde nach und nach klar, daß der Computer ein neuer und wichtiger Aspekt in unserem Leben werden würde und die Chance auf eine teilweise selbständige Zukunft für Emely. Zum ersten Mal in ihrem Leben wollte sie alleine in ihrem Zimmer sein, zum ersten Mal konnte sie ohne jegliche Hilfe mit dem PC ein Bild für mich malen; es war ein

unvergeßliches Erlebnis. Ebenso kann sie mit ihrem PC ihre Musik hören und allein entscheiden, welche und in welcher Lautstärke.

Mittlerweile spielt sie verschiedene Spiele, die allerdings von mir im Vorfeld mit großer Sorgfalt ausgesucht werden, da es viele Spiele bzw. überhaupt CD-Roms's gibt, die auf Schnelligkeit ausgerichtet sind. Diese führen wiederum zu Frustrationen, da Emelys Möglichkeiten durch die Behinderung eingeschränkt sind und sie diese Art Spiele schlecht oder gar nicht bewältigen kann.

Seit kurzer Zeit hat sie nun endlich auch ihren eigenen PC in ihrer Schule. Emely fühlte sich von Woche zu Woche schlechter, sie wollte nicht mehr zur Schule. Ihr wurde zunehmend bewußt, was sie "nicht konnte", aber "können wollte bzw. mußte". Nun fängt sie an, auch mit ihrem Computer zu lernen bzw. zu arbeiten. Es bereitet ihr enorm viel Freude, ihr Selbstbewußtsein stärkt sich, sie fühlt sich nun in ihrer Klasse "wertvoller" oder auch "normaler"!

Da Emely auch große Sprachstörungen hat, bekam sie nun auch einen Sprachcomputer (Delta Talker), den sie ständig an ihrem Rollstuhl mit sich führt. Die Bedienungsmöglichkeiten müssen noch ausgefeilt werden, aber ich bin ganz sicher, daß auch dieses technische Hilfsmittel ihr ein weiteres Stück Lebensqualität ermöglichen wird. Für Emely und mich ist der PC eine ungeahnte Erweiterung der Selbständigkeit, ja eigentlich ein großes Stück Zukunft.

Er wäre nicht mehr wegzudenken und wir bedauern sehr, daß dieses so unersetzliche Gerät nicht mehr ein anerkanntes Hilfsmittel der Krankenkassen ist, und somit unendlich vielen behinderten Kindern versagt bleiben muß. Sie werden dadurch leider nicht erfahren dürfen, was alles in ihnen steckt!

Emely spielt, malt und lernt mit ihrem PC und demnächst kann sie durch einen Internet - anschluß mit diesem auch kommunizieren und das alles ganz allein.

Dieses "alleine tun" mag uns gesunden

Menschen nicht so wichtig erscheinen, aber für Emely und bestimmt für alle Menschen mit Behinderungen ist dieses "alleine können" das WICHTIGSTE überhaupt in ihrem Leben und unserer Gesellschaft!!!

Bettina Dalege

Multimedia im Kindergarten – „Spielplatz Computer“

Im Rahmen des Projektes des Gustav – Stresemann Institutes, Bonn, wurde die Anwendung spezieller Spiele auf Computern von Apple unter Förderung des Ministeriums für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW in Kinderhäusern vier Wochen lang getestet. Die Klever Montessori – Kinderhäuser in Kellen und Reichswalde waren beteiligt. Sabine Becker, Leiterin des Montessori – Kinderhauses in Reichswalde, schildert Entstehung, Verlauf und Ergebnis dieses Projektes.

Wer sind wir? Das Montessori – Kinderhaus in Reichswalde ist eine zweigruppige integrative Tagesstätte, die 40 Kindern von 3 – 6 Jahren einen Platz bietet. Neben den 25 Regelkindergartenplätzen gibt es 15 Tagesstättenplätze, von denen 5 für behinderte Kinder vorgesehen sind. Zur Betreuung der Kinder stehen ein Mitarbeiterteam von fünf pädagogischen Fachkräften, ein Therapeutenteam und zwei Praktikantinnen zur Verfügung.

Kinder spielen gerne – auch mit den multimedialen Spiel- und Lernwelten, wie der Computer sie bietet. Neu an dieser medialen Nutzung sind die interaktiven Möglichkeiten, die einen selbstgesteuerten Umgang für die Kinder ermöglichen. Der Einsatz des „Spielplatz Computer“ zur frühzeitigen Förderung und Ausformung der Medienkompetenz rückt immer mehr ins pädagogische Blickfeld. Da es an der Zeit ist, die damit verbundene Herausforderung mit pädagogisch nüchternem Blick kompetent anzugehen und praxisnahe Erkenntnisse zu sammeln, bot uns das zeitlich begrenzte Projekt "Multimedia im Kindergarten" die Möglichkeiten dazu.

Im Vorfeld wurde durch eine Elternumfrage deutlich, das 38 von 40 Haushalten über einen Computer verfügen, zu dem auch ein Teil der Kinder in Begleitung Zugang haben. Der Computer gehört in unserer Gesellschaft zur dringlichen Umwelt unserer Kinder. Ein Grund mehr für uns, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen.

Die primären Ziele im Kindergarten können nicht durch den Computer abgedeckt werden. Menschliche Nähe, soziale Gruppenerfahrung, Sinneserfahrungen, sich bewegen und im freien Herumtoben die Natur entdecken – Erfahrungen aus erster Hand, all das steht im Vordergrund, und all das ist unbestritten zentrale Aufgabe der Elementarpädagogik.

Doch als Zusatzangebot, als bereicherndes Element für den Spielalltag der Kinder scheinen die virtuellen Spiel- und Erlebniswelten in einer pädagogisch sinnvoll vorbereiteten Umgebung einiges zu bieten.

Insbesondere im therapeutischen Bereich bietet der Computer ungeahnte Möglichkeiten. Behinderten Kindern bietet der PC im täglichen Leben eine Bereicherung auf dem Weg zur Selbstständigkeit. Die Kinder bestimmen das Tempo, sie können am Bild, am Satz verhaften, solange sie es von ihrer Wahrnehmung, ihren individuellen Fähigkeiten her brauchen. Eine neue Dimension der Mediennutzung ist möglich.

Als der Computer ins Kinderhaus kam, überlagerte bei den Kindern die Neugierde. Dem Computer als

multimediales Angebot zum spielerischen Lernen mit der Möglichkeit, die Bildschirmabläufe aktiv und individuell zu steuern, begegneten sie in ihrer kindlich unbefangenen Art. Innerhalb der

Projektzeit arbeiteten 32 von 40 Kindern mit dem Computer. Die Beobachtung zeigte, daß die Kinder in Kleingruppen arbeiteten. Verschiedene Rollen wurden eingenommen, die Rolle des Helfers, des Beobachters. Neue Spielkombinationen entstanden. Ein kommunikatives Spiel war zu beobachten, oft konnte man den Bildschirm nicht mehr sehen, weil so viele kleine Hände darauf zeigten. Es war ein aktives Miteinander. Die Kinder lösten die virtuellen Spielaufgaben gemeinsam. Ältere Kinder halfen jüngeren Kindern. Die Kinder nutzten das Medium im Rahmen ihres Entwicklungsstandes. Jeder gab sich im Rahmen seiner individuellen Fähigkeiten ein, wobei die Beobachtung zeigte, daß es für Kinder im Alter zwischen drei und vier Jahren sinnvollere Entwicklungsmaterialien gibt.

Der Computer zeigte sich als wichtiger Gruppenbegegnungsort von Kindern unterschiedlicher Altersstufen, mit unterschiedlichen Bedürfnissen und Erfahrungen. Es war ein Miteinander von behinderten und nichtbehinderten Kindern. Eine geschlechtsspezifische Nutzung war nicht zu beobachten. Die Kinder haben sehr schnell den Umgang mit der Maus und somit das Erlangen von „Aktivität“ begriffen.

Insgesamt wurde der Computer im Spielbereich ein Medium neben vielen anderen. Auch die Eltern wurden mit diesem Thema inhaltlich erreicht.

Diskussionsprozesse wurden angeregt, mit dem Ergebnis, Vorurteile, Kritik konstruktiv zu nutzen, Orientierung zu geben, es als pädagogische Herausforderung zu betrachten. Deutlich ist, daß geeignete

Rahmenbedingungen in Form von pädagogisch geeigneter Software, zeitliche Absprachen im Umgang mit dem Computer, geschultes Personal durch fortbildende Maßnahmen und

Projekte von den Eltern und pädagogischen Mitarbeitern als Voraussetzung betrachtet werden, um der pädagogischen Verantwortung zum Wohle der Kinder gerecht zu werden.

Für uns im Montessori –Bereich war dieses zeitlich begrenzte Projekt eine Bereicherung, um eine verantwortliche Position zu beziehen, was die pädagogische Arbeit mit dem Computer

für Kinder in der Altersstufe von drei bis sechs Jahren betrifft.

Auf der Basis der Montessori – Pädagogik kann der Computer als ergänzendes Medium benutzt werden und für die Kinder in unserer sich verändernden Kommunikations- und Informationswelt ein Schlüssel zur Welt sein. Kinder wollen die Welt verstehen und an ihr teilhaben. Es als wichtiges Signal zu sehen, das Kinderspielzeug, also auch elektronisches Spielzeug, immer auch ein Spiegel der gesellschaftlichen Realität ist. Kinder spielen nicht allein um des Vergnügens willen. Auch wenn die Spielfreude und der Spaß im Vordergrund stehen, so ist gerade das Spielen bei Kindern ein wichtiger Faktor für die Entwicklung der eigenen Identität.

Sabine Becker



Projekt „Multimedia im Kindergarten“

Das vorläufige Ergebnis der Studie, soweit es die Kinderhäuser in Kleve betrifft:

Am 8. – 9. 12. 2000 fand im Rahmen des Qualifizierungsprojektes die Ergebnispräsentation im Gustav – Stresemann Institut in Bonn statt. Beide Montessori – Kinderhäuser aus Kleve nahmen mit 30 anderen Einrichtungen aus NRW an der Ergebnissicherung teil und erwarben zum Abschluß des Projektes ein Zertifikat.

Übrigens: Die Firma Apple hat sich auf Grund des erfreulichen Verlaufs der Studie entschlossen, die PC's zu stiften. Also verbleiben die beiden Computer in den Kinderhäusern.

Der Kick mit dem Klick

„Heute ist morgen bereits gestern“. So beginnt ein Elternratgeber über Computerspiele, herausgegeben vom Bundesfamilienministerium. Die Frage „Kind und Computer, ja oder nein“, ist, wenn auch hier und da noch diskutiert, längst Realität geworden. Es geht schon längst nicht mehr darum, ob, sondern wo und womit Kinder sich am Computer beschäftigen. Wir Kinderhauspädagogen stellten uns diesen Fragen im Rahmen des Landesmedienprojektes „Spielplatz Computer“.

An den Kindergarten richten sich immer mehr Erwartungen. Die Kinder sollen spielen, kreativ sein und basteln. Sie sollen Musik machen, weil Musik eine gute Prophylaxe gegen Lese – Rechtschreibschwierigkeiten ist. Sie sollen malen, sollen sich untereinander vertragen, gesund bleiben und sich wohlfühlen. Darüber hinaus sollen sie möglichst schon einiges lernen, aber ohne dabei den Stoff der Grundschule vorwegzunehmen. Die Kinder sollen eine religiöse Erziehung erfahren, den Müll trennen und mit Umweltthemen vertraut werden. Sie sollen zur friedlichen Konfliktlösung erzogen werden, sich im Verkehr zurechtfinden, Erbsen von Bohnen unterscheiden können, sich regelmäßig die Zähne putzen, Weckmänner backen können, und, und, und

Nun kommen die Medienpädagogen (oder ist es der Zeitgeist?) und wollen, daß die Kinder auf die Medienwelt besser vorbereitet werden. Sie sollen „medienkompetent“ gemacht werden. Wird der Anspruch an die Kindergartenarbeit dadurch nicht überzogen? Das ist die Frage, die im Kinderhaus und in allen anderen Einrichtungen der Elementarbildung zu Recht gestellt und diskutiert wird. Nach Abschluß des vierwöchigen Computerprojektes an unseren zwei Kinderhäusern in Kellen und Reichswalde sind wir Mitarbeiter zu folgendem Resümee gekommen:

Auch wenn die Welt der Kinder immer mehr durch elektronische Medien geprägt wird, sollte man im Vorschulalter noch nicht von einer Medienkindheit sprechen. Noch sind die Bedürfnisse der Kinder und ihre Erfahrungen auf die Natur- und Sachwelt gerichtet, das Spiel mit Gleichaltrigen ist besonders bedeutsam, und Eltern, Geschwister und Erzieher bleiben die wichtigsten Bezugspersonen.

Kinder spielen sie eine enorme Rolle. In Gesprächen und im Spiel tauschen die Kinder ihre Medienerlebnisse, genauso wie wir Erwachsenen, aus.

Wir müssen davon ausgehen, daß die Zukunft unserer Kinder noch mehr durch Medien bestimmt sein wird, so daß es eine notwendige pädagogische Aufgabe ist, sie auf diese Welt gut vorzubereiten. Der relativ neue Begriff der Medienkompetenz versucht, die damit verbundenen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu umschreiben und darauf hinzuweisen, daß man für ein selbst bestimmtes und sinnvolles Medienhandeln theoretisch und praktisch vorbereitet und ausgebildet sein muß. Medienkompetenz löst die Medienerziehung nicht ab, sondern bestimmt das Ziel. Wenn wir wollen, daß unsere Kinder lernen, Medien aller Art zu handhaben, mit ihnen sinnvoll umzugehen, sie verantwortlich einzusetzen und sie angemessen zu nutzen, dann müssen wir entsprechende didaktische Modelle entwickeln und den Kindern die Möglichkeit geben, diese Medien praktisch kennenzulernen und Erfahrungen im Umgang mit ihnen zu sammeln.

Um eine sinnvolle, lebensnahe Medienerziehung im Kinderhaus zu ermöglichen, sind uns folgende Gedanken wichtig geworden.

An erster Stelle steht die Offenheit der Erzieherin gegenüber der Medienwelt der Kinder.

Anekdote: P. kommt ins Kinderhaus. „Oh, geil, ein Computer! Da bring ich mal mein Spiel mit der Schleuderaxt mit! Das ist total cool! Die bringt alle um!“ Der Vater kommt dazu und bemerkt ebenfalls den P.C.. „Toll, da kann P. ja mal das schöne Zeichenspiel mitbringen. Ganz schön und sehr lehrreich.“

Medienerziehung gehört trotzdem auch in den Kindergarten. Sie ist längst da. Medienerlebnisse und –kenntnisse sind Bestandteil des Alltags und kommen im Kinderhaus täglich zur Sprache. Für das Wahrnehmen und Verhalten der

Wer sich den Medien verschließt, vergibt die Chance, ihre Attraktivität, ihren Nutzen, aber auch die Gefahren kennen zu lernen.

Zum anderen ist eine große Sensibilität dafür erforderlich, welche Bedeutung

Medien für Kinder haben.

Die Sensibilität der Erwachsenen muß sich darauf beziehen, welche Bedeutung Medienfiguren im kindlichen Spiel einnehmen. Dies zu erkennen und zur Grundlage allen pädagogischen Handelns zu machen, ist eine zentrale medienpädagogische Qualifikation.

Realitätseinblendung: Nur „Pikatschu“ aus der Pokemonserie machte es uns möglich, Kontakt zu einem Kind auf zu nehmen, daß sich uns sprachlich ganz verschlossen hatte.

Medien sollen aktiv genutzt werden. Da Kinder zu Hause meist viele Programmangebote konsumieren, wollen wir im Kinderhaus die Chance geben, verschiedene Medien in ihren kreativen und produktiven Möglichkeiten kennenzulernen. Das Fotolabor zeigt bereits erste selbstgestaltete Fotogramme.

Wichtig ist uns, den Kindern Raum für ihre Medienerlebnisse zu geben, auch wenn ihre Themen und Inhalte bei uns nicht auf Gegenliebe treffen. Aber nur im Gespräch eröffnet sich uns die Bedeutung und die Funktion, die Medien, Mediengeschichten und Medienfiguren im Leben des Kindes heute haben. Medien sind die neuen Märchenerzähler, die Möglichkeiten zur Bewältigung von Erlebtem geben.

Apropos Märchen und P.C. – Projekt: Als abschließendes Kinderresümee wurden Interviews mit einem Kassettenrecorder aufgenommen. Unter anderem wurde auch nach der liebsten Software und deren integrierten Spielen gefragt. Ch. spielt gerade in der Geschichte des „Tapferen Schneiderleins“ und wird gefragt: „Was spielst du am liebsten?“ Ch. antwortet: „Das, was ich jetzt tue. Sieben Fliegen erschlagen! Aber ich hab es noch nicht geschafft.“

Zum Schluß soll erwähnt sein, daß alles Neue auch uns Dinge abverlangt,

die wir uns erst einmal aneignen und stets aktualisieren müssen, es einen hohen zeitlichen Aufwand bedeutet und auch neue Kosten auf uns zukommen.

Aber es lohnt sich, über Medien zu reden und sie in unsere schon erwähnte pädagogische Landschaft, in Relation zu allen anderen „Ansprüchen“, zu integrieren.

(Literatur: „Über Medien reden“ Informationen für pädagogische Fachkräfte)

Ruth Sonnenberg - Reuter

Szenario:

Alfons K. wurde im Januar 1988 geboren und ist der Sohn von Elfriede (Hausfrau) und Hermann K. (Verwaltungsbeamter) aus Kleve.

Alfons ist von Beginn an ein schwieriges Kind. Er hat eine laute Stimme und nutzt diese oft und gerne, so daß Elfriede durch das Schreien des Kindes nicht selten nervlich am Ende ist. Nun hat sie bei den festgelegten morgendlichen „Bügelterminen“ festgestellt, daß Alfons das Geschrei einstellt, sobald der Farbfernseher, beherrschendes Element im Wohnzimmer der K's, eingeschaltet wird. Alfons folgt dem Geschehen gebannt mit den Augen und lauscht den zu hörenden Tönen.

Diese positive Erkenntnis wird nun öfter genutzt und Alfons (nun 1 Jahr alt) sitzt oder steht in seinem Laufstall, zufrieden den farbigen Bildern folgend. Mit drei Jahren kann Alfons schon alleine die Knöpfe von Fernsehgerät und Videorecorder drücken und weiß auch, was dann folgt. Die Eltern, in der Woche sehr früh morgens auf den Beinen (Alfons ist spätestens um 6.00 Uhr wach), wollen am Wochenende ausschlafen und haben für Alfons einige Trickfilme aufgenommen (3 Stunden). Samstag- und Sonntag morgen darf Alfons diese alleine sichten. Das Kind ist zufrieden, und die Eltern sind es auch.

Mit 5 Jahren ist Alfons in seiner Medienkarriere fortgeschritten. Das vorabendliche Fernsehprogramm wird regelmäßig von ihm wahrgenommen, einen Gameboy hat er von Oma erhalten, und an seinem ersten Computerkurs für Kinder hat er auch schon teilgenommen. „Man kann ja nicht früh genug damit anfangen!“

Mit 8 Jahren hat das Kind nun seinen ersten Computer erhalten, natürlich mit pädagogisch wertvollen Lernprogrammen bestückt. Diese nutzt er zwar selten, aber: „Wozu hat man Freunde?“ Diese bringen „interessante Spiele“ mit oder leihen Alfons ihre eigenen Spielprogramme. Mit den Spielinhalten wären die Eltern, wüßten sie davon, wohl nicht immer einverstanden, weil zum Teil kriegsverherrlichende Spiele dabei sind. Mit 12 Jahren hat Alfons nicht nur seinen Computer, er hat auch seinen eigenen Fernseher und sein eigenes Videogerät in seinem Zimmer stehen. Dies erspart lange Diskussionen, wenn seine Eltern und er zur gleichen Zeit, aber auf unterschiedlichen Sendern etwas im Fernsehen sehen wollen. Internetanschluss hat er inzwischen auch – für die Schule „unheimlich“ nützlich - !

In seiner Freizeit verbringt Alfons etliche Stunden vor einem Bildschirm. Er ist informiert über die neuesten Entwicklungen im Medienbereich, er kennt sich mit dem Computer und mit Computerspielen aus, und er kann einen Videorecorder programmieren.

In letzter Zeit leidet er etwas unter Konzentrationsstörungen, dies fällt vor allem in der Schule auf, seine Leistungen haben nachgelassen, sein Verhalten ist etwas hektisch, und er reagiert oft sehr aggressiv. In mancher Nacht hat er Schlafstörungen. Seine

Eltern sind ratlos. Was ist nur mit dem Jungen los ?

Nach den Erkenntnissen des Verfassers läßt sich dieses durchaus realistische Szenario auf einen großen Teil von Kindern und Jugendlichen mehr oder weniger übertragen.

Viele Fragen sind in diesem Zusammenhang zu stellen:

- Kann eine übermäßige Nutzung von elektronischen Bildschirmmedien zu Verhaltensauffälligkeiten führen?
- Sind vielleicht Alfons` Konzentrationsstörungen darauf zurückzuführen ?
- Können bestimmte Inhalte von Filmen oder Computerspielen zu aggressivem Verhalten führen, vielleicht gar eine persönlichkeitsbeeinflussende Wirkung haben ?
- Stimmt die These von Neil Postman, daß Medien die Geheimnisse der Erwachsenen entzaubern und so Kindheit verschwinden lassen, oder schaffen diese Medien für Kinder Erlebnis- und Erfahrungsräume, auf die heutige Erwachsene nicht zurückgreifen können (Eine These von Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Universität Hamburg)? Damit würden Kinder Geheimnisse und Herrschaftswissen gewinnen !
- Was kann ich als Erziehende/r eigentlich tun ?

Fakten zum Thema:

Fakt ist, daß immer mehr Kinder, immer früher im Besitz der oben aufgeführten Medien sind oder Zugang zu ihnen haben. Untersuchungen in den letzten 8 Jahren ergaben, daß 75% der Kinder den Gameboy nutzen (Glogauer 1993)¹, 82,4% der Kinder Zugang zu einem Computer haben (Schindler 1992)² und 87,2% sich mit Tele- oder Computerspielen beschäftigen (Grell 1995)³. Fakt ist weiterhin, daß Kinder und Jugendliche in der Regel über die Entwicklungen im Bereich der neuen Medien sehr viel besser informiert sind als ihre Erziehungsberechtigten. Darüber hinaus wissen Kinder und Jugendliche sehr viel besser mit diesen Medien umzugehen als die meisten Erwachsenen dies können. Hier bezeichne ich den Unterschied als Informationskluft zwischen Kindern und Jugendlichen auf der einen Seite und Erwachsenen auf der anderen Seite. Hier ist davon auszugehen, daß sich diese Kluft gravierend auf Erziehung von Kindern und Jugendlichen auswirkt. Habe ich als Erziehungsberechtigter keinen Zugang und oftmals keine Informationen über diese Medien, werde ich in diesem Bereich in meiner Erziehung wenig bis keinen Einfluß auf die zu Erziehenden haben.

Zur möglichen Wirkung von Tele- und Computerspielen auf Kinder und Jugendliche:

Es gibt zwar seit ca. 20 Jahren eine Vielzahl von Untersuchungen zur Wirkung von Medien auf den Menschen, aber es gibt keine einfach zu deutenden Ergebnisse. Es ist eben nicht so einfach, wie uns manche Sendungen im Fernsehen oder mancher Artikel in bestimmten Zeitungen einreden wollen: „16- Jähriger erschöß

seine Lehrerin, Horrorvideos und brutalste Ballerspiele führten zu einem Blutbad“.

So einfach sind Wirkungsbeziehungen nicht zu beschreiben. Immer ist es ein Mosaik von Ursachen, die zu bestimmten Auffälligkeiten oder Handlungen führen können, die aber nicht zwingend dahin führen müssen.

Unzweifelhaft bestätigen alle Untersuchungen, daß Medien Einfluß auf Menschen haben können, nur in welchem Maße, dies ist sicherlich nur im Einzelfall und unter Berücksichtigung des gesamten Umfeldes eines Menschen (z.B.: Familie, Freundeskreis, angewandter Erziehungsstil, vermittelte Konfliktlösungsmodelle, erfolgte oder nicht erfolgte emotionale Zuwendungen) zu beurteilen.

Im Vordergrund von vielen Untersuchungen stand die Frage: „Fördern Tele- und Computerspiele aggressives Verhalten?“

Die Antworten lassen sich in vier Grundmodelle zusammenfassen :

1. Stimulierungsthese - Nachahmung -

Diese These geht davon aus, daß Gewaltdarstellungen aggressives Verhalten bzw. das Erlernen aggressiven Verhaltens fördern. Im Experiment konnte diese These am

Fortsetzung Seite 9

Fortsetzung von Seite 8

häufigsten bestätigt werden. Es waren allerdings kaum Langzeitwirkungen nachzuweisen.

- 2. Inhibitionsthese – Hemmung** – Gewaltdarstellungen verhindern aggressives Verhalten, besonders dann wenn die dargestellte Gewalt im Spiel negativ bewertet wird. Bislang wissenschaftlich nicht nachgewiesen.
- 3. Habitualisierungsthese (Gewöhnung)**
Gewaltdarstellungen gewöhnen an Aggressivität und stumpfen die spielende Person ab. Empathie, das Mitfühlen, Mitleiden wird vermindert, bzw. geht verloren. Tendenziell wurde dies in einigen Untersuchungen nachvollzogen. Es fanden sich Hinweise darauf, daß ein Zusammenhang zwischen den Erfahrungen mit aggressiven Spielen und dem Ausmaß des empathischen Mitfühlens von Leid und Not bei Tieren und Menschen bestand. Es wurden nach dem Spielen von aggressiven Tele- oder Computerspielen weniger Anzeichen von Mitgefühl festgestellt (Untersuchung von Steckel & Trudewind u.a.–1995 -)⁴.

- 4. Katharsisthese (Reinigung)**
Gewaltdarstellungen beseitigen aggressive Spannungen (Ventilfunktion). Die spielende Person lebt ihr Gewaltpotential als passive/r Teilnehmer/in aus und kann damit auf eigenes aggressives Verhalten verzichten. Diese These gilt als am wenigsten gesichert. Zusammenfassend kann zumindest tendenziell festgehalten werden, daß unter bestimmten Umständen Tele- und Computerspiele mit brutalen, oftmals gewaltverherrlichenden Inhalten einen Gewöhnungseffekt nach sich ziehen und zu einem Abbau von Empathie führen können. Ebenfalls lassen sich kurzzeitig Nachahmungseffekte beobachten. Was oftmals in den Köpfen der Spielenden „hängenbleibt“, sind die visuell überwältigenden Bilder von Gewalt, Explosionen und glorifiziert dargestellten Kampfhandlungen. Dies bestätigt übrigens eine 1998 weltweit durchgeführte Studie der Unesco⁵, die sich zwar auf Fernseh-, Kino- und Videofilme mit gewaltdarstellenden Inhalten bezog, aber die Ergebnisse sind u.a. wegen der gleichen Inhalte auf Tele- und Computerspiele zu übertragen. Hier kommt dann noch die für die spielende Person um ein Mehrfaches

gesteigerte „hineinziehende“ Wirkung hinzu, weil im Spiel aus der Ich - Perspektive heraus gehandelt wird. Dies macht sicherlich einen Teil der hohen Faszination dieser Spiele aus, neben oftmals beeindruckenden grafischen Darstellungen und einer immer realistischer erscheinenden Spielumgebung. Nicht zu vernachlässigen sind gerade bei Vielspielern/innen (täglich über 2 Stunden) die Auswirkungen des Bildschirmspiels, gerade von Spielen, die ein hohes Maß an Konzentration und ein absolutes Ausschalten der Umgebung erfordern. Hier sind auf Dauer Augenbrennen, nachlassende Sehfähigkeit, Überlastung des Auges, Verspannungen, erhöhte Nervosität und Konzentrationsschwierigkeiten bei spielenden Personen zu beobachten. Zum Punkt der allgemeinen Reizüberflutung, der wir heute ausgesetzt sind, und zu der Bildschirmmedien einen nicht geringen Anteil beitragen (wir leben in einer lauten Welt, einer Bilderwelt, die unsere Sinne oftmals überreizt) verweise ich auf eine Langzeituntersuchung, die von der Gesellschaft für rationale Psychologie mit Sitz in München durchgeführt wurde⁶. Hier wurde u.a. festgestellt, daß

Menschen, die vor 1950 geboren wurden, in der Regel bis zu 300 000 verschiedene Klänge hören können; Menschen, die nach 1970 geboren wurden, aber nur noch bis zu 100 000 verschiedene Klänge wahrnehmen können (Dies reicht zur Wahrnehmung von Pop- und Technomusik, aber nicht zur Wahrnehmung „feiner Töne“ z.B. bei klassischer Musik). Auch Geschmackswahrnehmungen sollen sich gravierend geändert haben. So müssen nach 1970 geborene Menschen gegenüber den vor 1950 Geborenen bis zu 50% mehr Zucker verwenden, um einen festgelegten „Süßwert“ zu erreichen. Nicht die Anzahl der Geschmacksknospen auf unserer Zunge, die u.a. für diese Wahrnehmung zuständig sind, haben sich verändert, sondern die Wahrnehmung über unser Gehirn hat sich nach Aussagen dieser Untersuchung verändert. Das Gehirn soll sich vor der genannten Reizüberflutung durch eine Herabsetzung der Wahrnehmungsschwelle in verschiedenen Bereichen geschützt haben. Zudem soll der Prozeß der Informationsaufnahme und –verarbeitung bei nach 1970 Geborenen inzwischen anders verlaufen, als bei vor 1950 Geborenen. Bei letzteren ist an der Informationsaufnahme das

lymbische System (ein Teil des Gehirns - u.a. für die gefühlsmäßige Bewertung von aufzunehmenden Informationen zuständig) beteiligt. Das Gehirn von Menschen die nach 1970 geboren wurden, soll dieses System nicht oder nur noch in geringem Maße nutzen. Informationen werden so nicht mehr Stück für Stück nacheinander aufgenommen, bewertet und dann abgespeichert, sondern sie sollen nun parallel aufgenommen werden können und ohne Bewertung abgespeichert werden.

Ein weiterer Schutzmechanismus des Gehirns, um die Vielzahl von aufzunehmenden Informationen überhaupt noch verarbeiten zu können ? Hier liegt es dann nahe zu fragen, ob dies nicht ebenfalls den Abbau von Empathie beim Menschen beschleunigt – keine Zeit mehr für Mitgefühl -!?

Im Rahmen dieses Artikels kann nicht auf die Vielzahl von weiteren Ergebnissen dieser Untersuchung eingegangen werden, allerdings sollten allein die hier aufgeführten Ergebnisse im Zusammenhang mit dem Thema Bildschirmmedien intensiver zum Nachdenken anregen.

Was sollten und können Erziehungsberechtigte tun, um sinnvoll Lernprozesse in Bezug auf Bildschirmmedien zu beeinflussen ?

Als erstes sollten sie sich über diese Medien grundsätzlich informieren ! Eigene erworbene „Medienkompetenz“ in der Handhabung und vor allem in der Auswahl von geeigneten Programmen kann dann auch an Kinder weitergegeben werden. Erziehungsberechtigte haben Vorbildfunktion und Einfluß auf ihre Kinder.

Inhalte von Tele- und Computerspielen, die den Kindern zur Verfügung gestellt werden, sollten ihnen bekannt sein. Spiele mit fördernden Inhalten, Training von Geschicklichkeit, abstraktem Denken, die Vermittlung von komplexen Zusammenhängen auf spielerische Art und Weise sollten den Vorzug erhalten gegenüber Spielen mit destruktivem Charakter oder auch gegenüber reinen Lernspielen. Spiele sollten immer überwiegend Spaß machen und nicht zu sehr „verpädagogisiert“ sein, sonst sind es keine Spiele mehr.

Spiele, die nur ein einziges Konfliktlösungsmodell beinhalten, nämlich Gewaltanwendung, sollten bei jüngeren Kindern (bis 6 Jahre) nicht gekauft und bei älteren Kindern thematisiert werden. Eine reine „Bewahrpädagogik“ (unangemessene Schonräume) ist nicht umsetzbar und auch nicht zu empfehlen. Eine Konfrontation mit gefährdenden Inhalten unterschiedlichster Art (Gewalt, Pornographie, Rassismus, rechtsextremem Gedankengut) wird, je älter die Kinder werden, aufgrund der umfangreichen Medienpräsenz in unserer Gesellschaft nicht zu vermeiden sein. Die vorsichtige, hinterfragende Vorbereitung hierauf und die Stärkung des Kindes, kompetent mit diesen Gefährdungen umgehen zu können, ist die Aufgabe von Erziehenden. Eine kindgerechte Erläuterung des Menschenbildes, das hinter brutaler „Ramboromantik“ steht und eine Auseinandersetzung hierüber hilft oft mehr als ein Verbot des jeweiligen Spieles.

Des weiteren sollten Kinder altersgemäß an Tele- und Computerspiele herangeführt werden.

Dies setzt eine Begleitung des Kindes durch die Erziehungsberechtigten voraus: „Gemeinsames Spielen!“ . D.h. Erziehende sollten eine Einführung in das Spiel geben und bei Bedarf für Fragen zur Verfügung stehen, zeitliche Grenzen setzen (z.B. bei einem 6-jährigen Kind maximal ½ Stunde Bildschirmkonsum am Tag), diese verdeutlichen und konsequent durchhalten.

Es gibt eine große Anzahl sehr zu empfehlender Tele- und Computerspiele, die einfach Spaß machen und/oder spielerisch Lerneffekte vermitteln. Sollten sie wissen wollen welche Spiele dies sind oder benötigen sie detailliertes Informationsmaterial, so wenden sie sich an ihr zuständiges Jugendamt (Sachgebiet Jugendarbeit/Jugendschutz).

Siegfried Wolff

Quellennachweis:

- Glogauer, Werner.** Die neuen Medien verändern die Kindheit: Nutzung und Auswirkungen des Fernsehens, der Videospiele, Videofilme u.a. bei 6- bis 10 jährigen Kindern und Jugendlichen. Weinheim: Deutscher Studien Verlag, 1993
- Schindler, Friedemann.** Computerspiele zwischen Faszination und Giftschrank. Lidice Haus. Jugendbildungsstätte Bremen. Schriften und Materialien. Bremen: Senatorische Behörde für Gesundheit, Jugend und Soziales
- Dörte Grell.** Untersuchung zur Nutzung elektronischer Bildschirmmedien in der Freizeit 6 – 11 jähriger Kinder. Examensarbeit 1995 – www.bpb.de/snp/referate/grell.htm
- Steckel,R.& Trudewind, C.u.a.(1995)** Wie erleben Vor- und Grundschulkind Videospiele ? Die Bedeutung von Motivpositionen und allgemeinen Spielvorlieben. In Fritz,J(Hrsg) (1995a). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim und München: Juventa
- Artikel in der Rheinischen Post vom 23.März 1998** „Gewalt in den Medien wirkt leise und heimlich auf die Jugend“
- Radiosendung des WDR 2** , „ Der Schlaraffenlandeffekt – Eine Revolution unter der Schädeldecke“ von Hardy Tasso, März 1999

Computer und Kinder - ein großer Vorteil fürs ganze

Leben

Im Unterschied zu vielen anderen Autoren dieser Ausgabe der Goldenen Perle plädiert Heike Engelken dafür, Kinder möglichst frühzeitig mit der Arbeit am Computer beginnen zu lassen. Frau Engelken ist nicht nur Mutter zweier Kinder (14 und 16 Jahre alt), sondern Computertrainerin für Kinder und Erwachsene seit vier Jahren, und seit zwei Jahren Geschäftsführerin eines Computerschulungszentrums.

Meine Erfahrungen haben gezeigt, daß Kinder mit vier Jahren schon bereit sind, die Technologie des Computers zu erlernen, mit kindgerechten Programmen. Spätestens sollten die Kinder mit sechs Jahren den Lernprozeß beginnen, weil sie noch sehr leicht lernen. Je älter die Kinder werden, desto schwerer wird es, die Kinder mit Projekten zu motivieren (die Pubertätszeit ist fast schon zu spät, da die Interessen sich auf andere Bereiche verlagern. Dabei ist es wichtig, nicht mit Spielen zu beginnen, da die Kinder den Computer sonst als Spielzeug oder sogar als Spielkamerad betrachten. Wenn Kinder in einem Lernprozeß - deshalb wird das Erlernen des PC als vierte Kulturtechnik bezeichnet (Kulturtechnik = Lesen, Schreiben, Rechnen) - den Umgang mit dem PC mit Spaß und Spannung sinnvoll (das heißt z.B. nicht nur Lernsoftware wie Deutsch, Mathe, Englisch sondern auch Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Datenbanken oder Internet (zur Zeit euphorisch behandelt) usw.) erlernen, dann sitzen sie nicht so oft am PC.

. Mütter erzählen mir oft, daß ihre Kinder nur noch am PC sitzen und vor allem nur Spiele spielen, doch wenn die Kinder bei uns im Kurs sind, ändert sich das sehr schnell, je kürzer die Zeit des „nur Spielens“ allein zu Hause war (durch das sinnvolle Lernen des PC spielen meine Kinder wenig am PC). Sie spielen wieder mehr draußen oder mit ihren Freunden. Zudem haben sie einen großen Vorteil für das ganze Leben (auch für die Schule oder später für den Beruf, denn Wissen kann man nicht nehmen) durch das Erlernen, den PC als Werkzeug zu bedienen. Dabei ist es auch sehr wichtig, mit Lehrplänen, die von vielen Pädagogen und EDV-Spezialisten entwickelt sind, zu unterrichten, und daß Kinder miteinander (zu zweit am PC in kleinen Gruppen) kindgerechte und altersspezifische Projekte entwickeln, um den Spaß am PC nicht zu verlieren. Dadurch beziehen sie auch Freunde zuhause am PC mit ein (auch Erzählungen von Eltern). Am besten ist es auch, wenn die Eltern zur gleichen Zeit in kleinen Gruppen, aber nicht

gemeinsam, mit dem Lernprozeß beginnen und dann zu Hause mit den Kindern gemeinsam am PC die Erfahrungen austauschen und sich ergänzen in unterschiedlichen Aufgaben (Karten erstellen usw.). Gemeinsam deswegen nicht, weil Kinder sich bei anderen anders verhalten, wie sich in unseren kostenlosen Schnupperstunden, bei denen ein Elternteil dabei ist, gezeigt hat und ich aus eigener Erfahrung durch meine Kinder trotz gutem Verhältnis erlebt habe, und dieses, denke ich, viele Eltern auch schon oft gehört haben (z.B. Kindergarten und von anderen Eltern) Außerdem denken und lernen Erwachsene und Kinder auch anders. Des weiteren wird auch das logische Denken gefördert, Kreativität und Konzentration, wie ich durch meine getestete hyperaktive Tochter erfahren habe. Die Steigerung der Konzentration ist enorm, wenn die Programme oder das vermittelte Wissen sehr viel Spaß und Spannung bringen. Des weiteren beobachtete ich, daß die Kinder spätestens nach zwei Jahren den

Effekt, den PC als Werkzeug zu betrachten und zu bedienen, in der Schule oder privat umsetzen. Wenn man den Kindern die allerbesten Möglichkeiten schenken will, müssen auch die Schulen und die Städte für die Wirtschaft offen sein, denn gemeinsam kann man die Projektthemen vom Unterricht in den Kursen mit einbinden, wie z.B. eine Tierdatenbank mit Pflanzen als Nachschlagewerk für die Schule. Die Wirtschaft ergänzt dadurch den Schulauftrag, die Kinder für das Leben vorzubereiten. Außerdem ist es leichter für die LehrerInnen, den PC im Unterricht mit einzubeziehen, wie sich in vielen Städten bundesweit schon gezeigt hat. Ein Satz als Mutter zum Abschluß: Wer Kindern den Spaß nimmt und den sinnvollen Umgang am PC nicht ermöglicht, der raubt dem Kind einen großen Vorteil fürs Leben, weil Kinder später dann nicht mehr den PC erlernen wollen (Erfahrungen durch Kindererzählungen)! Der PC ist jetzt und in Zukunft, also fürs Leben, unabdingbar!

Heike Engelken / Futurekids

Ob das die Lösung ist?

What do you say: „User Error“

Literaturarchiv des Montessori – Fördervereins

Die Montessori - Bibliothek wurde am 1. Dezember 2000 verlegt von Hiltrud Leenders, Schüttestraße 1, 47533 Kleve zur

**St. Stephanus Grundschule Hasselt, Schulstr. 19, 47551
Bedburg-Hau, Tel. 02821-6448 / Fax 02821-8989898.
Ansprechpartner: Ulrich Menn.**

Es besteht die Möglichkeit, Montessori - Literatur und Videofilme auszuleihen. Montessori - Material kann von Pädagogen von Schulen im Stadtgebiet Kleve aus unserem **Material - Pool** ausgeliehen und im Unterricht für fest abgesprochene Zeiten eingesetzt werden!

Voraussetzung ist die Mitgliedschaft in unserem Förderverein.
Ansprechpartnerin: Edeltraud Hoffmann, Tel. 02821-49188

Neue Medien in der Grundschule

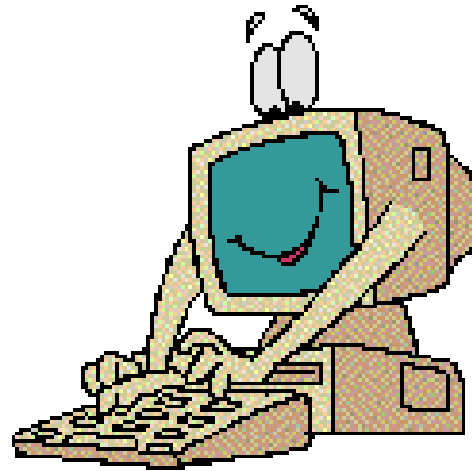
Grundschulen nehmen im zunehmenden Umfang die Herausforderung an, die die Informations- und Kommunikationstechnologien („Neue Medien“) an die Gesellschaft stellen. Da die Neuen Medien nahezu alle Bereiche unseres Lebens erfassen, liegt eine Auseinandersetzung mit dieser Materie auch in der Grundschule nahe. Schließlich zeigt es sich immer häufiger, daß große Teile auch unserer GrundschülerInnen bereits Zugang zu Computern haben und damit umgehen können.

Hieraus ergibt sich der Bildungsauftrag für die Grundschule. So soll gewährleistet sein, daß nicht nur den Kindern, die durch ihr Elternhaus privilegiert sind, sondern allen Kindern der Zugang und der selbstverständliche Umgang mit den Neuen Medien ermöglicht wird. Für die Lehrperson bedeutet die Arbeit am Computer eine sinnvolle Erweiterung des bisherigen grundschulpädagogischen Arbeitens. Um eine auf Dauer nicht zeitintensive und doch nutzbringende Arbeit in den Klassen zu ermöglichen, werden zur Zeit die Kollegien der Grundschulen zielorientiert fortgebildet.

Die Kinder gehen gerne und unvoreingenommen mit diesem Medium um und zeigen auch noch keine geschlechtsspezifischen Differenzen im Umgang damit. Die Kinder lernen die Arbeit mit dem Computer, dem Scanner, der Digitalkamera und dem Internet inhaltsbezogen und

zielgerichtet im Unterricht kennen. Im Sachunterricht weisen von der Lehrperson erstellte, konkrete Aufgabenstellungen die Kinder durch komplexe Programmstrukturen (bsp. bei dem Thema „Igel“ auf Löwenzahn³). Die Neuen Medien dienen allerdings auch als Werkzeug (Lexika), als Tutor (Übeprogramme), zur Kommunikation (e-mail) und der Kreativität (Gestaltungszwecke). Während der Arbeitsphasen zeigt sich, daß die Neuen Medien, die in einer „Medienecke“ zusammen mit den sogenannten „Alten Medien“ (wie Fernseher, Bücher) stehen, auch eine soziale Komponente aufweisen. Die Kinder treffen sich dort, um zu sehen was passiert, diskutieren, tauschen sich aus.

Um Einsatzmöglichkeiten zu schaffen, muß der Unterricht offen organisiert werden. Die Kinder arbeiten im Rahmen des Wochen- oder Tagesplans,



in der Werkstatt oder im Förderunterricht.

Neben einem sachgerechten Umgang mit den Medien ist es ein Anliegen, den Kindern Medienkompetenz zu vermitteln. Sie sollen eine eigenverantwortliche und kritische Handhabung erlernen.

Maria Schrader, Lehrerin an der Karl-Leisner-Grundschule, Kleve und Moderatorin für Neue Medien Grundschule, Kreis Kleve

Vorankündigung

Ausstellung: Projektarbeiten Klevert Schüler

Erstmals sollen Klevert Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit erhalten, ihre Projektarbeiten der Öffentlichkeit vorzustellen.

Die Chance, projektorientiert zu arbeiten, bietet heutzutage nahezu jede Schule. Hierbei handelt es sich um eine individuelle Arbeitsweise, bei der der Schüler, in Absprache mit dem betreuenden Lehrer, Inhalt, Umfang und Bearbeitungsweise eines aus dem Unterricht erwachsenen Themas selbst bestimmen kann. Neben der vor allem am Anfang vorhandenen erheblichen Arbeitsmotivation leistet die Projektarbeit jedoch viel mehr: Die Heranführung zum selbständigen Arbeiten.

Im Mai vorletzten Jahres informierte das Institut der Deutschen Wirtschaft Köln in seiner Zeitschrift *Wirtschaft und Unterricht* die Leser darüber, welche Eigenschaften Betriebe von Lehrstellenbewerbern erwarten. Sehr wichtig sind ihnen die Schlüsselqualifikationen Leistungsbereitschaft,

Einstellung zur Arbeit, Zuverlässigkeit, Verantwortungsbewusstsein, Konzentrationsfähigkeit aber auch Teamfähigkeit, kommunikatives Verhalten, planvolles Arbeiten, Beständigkeit, Kreativität und vor allem Selbstständigkeit.

Das Erlernen der Selbständigkeit, eines der zentralen Punkte der Montessori-Pädagogik, muss sich über einen längeren Zeitraum erstrecken, soll sich Erfolg einstellen. Daher gehört das projektorientierte Arbeiten in der Grundschule schon seit geraumer Zeit zum „Alltag“.

Damit diese von jüngeren und älteren Schülern erstellten Projekte nicht nur für „die Schublade“ gefertigt wurden, erhalten die Schüler aller Klevert Grund- und Sekundarstufenschulen die Möglichkeit, ihre Ergebnisse der Öffentlichkeit vorzustellen.

Vor allem, so hoffen die Organisatoren, werden hierdurch viele Schülerinnen und Schüler Ideen für neue, eigene Projekte sammeln können.

Näheres entnehmen Sie bitte der örtlichen Presse.

Wolfgang Tyssen

„Ich weiß mehr als Mama!“

PC – Kurse der fbs Kleve für Eltern und Kinder

Seit März 2000 bietet die Familienbildungsstätte Kleve PC – Kurse für Eltern und Kinder im eigenen EDV-Raum oder in Kooperation mit Grundschulen in schuleigenen Räumen an. Warum?

Das fbs Engagement ist eine logische und notwendige Folge aktueller gesellschaftlicher Trends, die sich bis in den Familienalltag hinein auswirken: In der Mehrzahl der Haushalte steht ein PC bzw. eine Anschaffung steht kurz bevor. Dadurch hat sich das Freizeitverhalten vieler Kinder entscheidend verändert. Deren Computerbegeisterung beunruhigt viele Eltern. Eltern fragen sich auch, welche Computerspiele geeignet sind, denn es gibt ja nicht nur „Ballerspiele“. Neben diesen eher pädagogischen Überlegungen, die mich an die Zeit der „Wieviel Fernsehen darf mein Kind?“ Diskussionen erinnern, passiert augenblicklich etwas entscheidend Wichtigeres und tiefgreifend Gesellschaftsveränderndes: Unsere Welt teilt sich in „User“ und „Nicht – User“ auf! Wissensvorsprünge oder die entsprechenden Defizite entscheiden über zukünftige gesellschaftliche Positionen. Und noch etwas geschieht: Die Generationen entfremden sich durch die selbstverständliche Nutzung der neuen Medien durch Kinder und Jugendliche auf der einen Seite und die zum Teil ablehnende Haltung der älteren Generationen auf der anderen Seite.

Ausgehend von dieser Analyse entwickelte die Familienbildungsstätte Kleve ein Bildungskonzept, das die Verunsicherungen der Eltern- generation aufgreift und mit dem Angebot von Eltern - Kind PC - Kursen eine wichtige Lücke schließt.

Der PC ist nicht in erster Linie Gegenstand von Wissensvermittlung, sondern eine Kontaktstelle zwischen den Generationen. Durch die gemeinsame Lernerfahrung werden neue Begegnungsfelder für Eltern und Kinder geschaffen. Eltern können z.B. die Erfahrung machen, von ihren Kindern zu lernen, denn in häufigen Fällen sind die Kinder den Eltern weit voraus. Darüber hinaus können Eltern konkreten Anteil an den eigenen und den Lernfortschritten ihrer Kinder nehmen. Erfahrene Referenten thematisieren den Umgang mit Computerspielen und zeigen den Kindern bereits nach wenigen Übungsstunden die attraktiven Möglichkeiten des Mediums Computer auf, wenn z.B. eine kleine Zeitung erstellt wird.

Nicht die Verteufelung, sondern der sinnvolle Umgang mit dem PC ist das Ziel dieser Kurse, die ab Januar 2001 ganzjährig an allen Nachmittagen in der Familienbildungsstätte am Regenbogen angeboten werden. Ein Grundkurs (7 Nachmittage) und ein Aufbaukurs (9 Nachmittage) geben einen kompletten Einstieg in den PC-Bereich einschließlich Internet.

Die bisherigen Kurse zeigen eines deutlich: es macht Spaß, mit der Maus eine neue Welt zu bewegen!

Die Kurse richten sich zunächst an Eltern mit Kindern im Grundschulalter. Nähere Informationen gibt die Familienbildungsstätte Kleve, Regenbogen 4-6 – Tel.: 72320.
Gerald Bestier

Vorträge des Vereins der Freunde und Förderer der Montessori-Pädagogik Kleve e.V. in Zusammenarbeit mit dem Berufskolleg des Kreises Kleve. Abt. für Sozialpädagogik

Donnerstag, 15. Mai 2001

„Die Erde ist groß – ist die Erde groß?“

Hans Elsner (Köln) führt in die Kosmische Erziehung ein und liest dabei vor aus neuerschienenen Büchern zum Thema

Donnerstag, 8. November 2001

„Ist Konzentration lernbar?“

Dr. Reinhard Fischer (Uni Münster) führt in die Thematik ein und gibt Tips zum Lernen der Konzentration

Hauptgebäude (PZ) Berufskolleg des Kreises Kleve
Felix Roeloffs Straße 7 (Weißes Tor)

Montessori – Diplomkurs 2001

An der Volkshochschule Goch findet auch in diesem Jahr wieder ein Montessori – Diplomkurs statt. Dieser erfolgt unter Beteiligung der Montessori – Vereinigung in Aachen. Dieser Kurs richtet sich als berufsbegleitende Fortbildung an Erzieher, Sozialpädagogen und Lehrer, gibt aber auch Eltern und anderen Interessierten die Möglichkeit, Einblick in die Montessori – Pädagogik zu bekommen.

Beginn des Kurses ist

Samstag, der 27.01.2001 in den Räumen der VHS Goch

Anmeldungen und Auskünfte:

Marlene Cleven, Tel.: 02821 / 768 153

VHS Goch, Tel.: 02823 / 6060

Elterninitiative Montessori – Kinderhaus e. V.

Gildeweg 6

47533 Kleve

Tel.: 02821 / 98585

1. Vorsitzender: Ulrich Knickrehm

2. Vorsitzender: Janneke Zoller

1. Geschäftsführer: Stephan Kohl

2. Geschäftsführer: Franzis Seeber

Kassenführer: Jörg Arping

Schriftführer: Petra Messerich

1. Beisitzer: Petra Ocken

2. Beisitzer: Norbert Schulze-Kahleys

3. Beisitzer: Beate Herter

4. Beisitzer: Susanne Hilbertz

Verein der Freunde und Förderer der Montessori – Pädagogik Kleve e.V.

Wagnerstraße 21, 47533 Kleve

Tel.: 02821 / 582 064

www.montessori-Kleve.de

Email: verein@montessori-Kleve.de

1. Vorsitzender: Ulrich Menn

2. Vorsitzender: Wolfgang Tyssen

Kassenführerin: Edeltraut Hoffmann

Schriftführerin: Sabine Becker

Beisitzer: Thomas Geisselbrecht

Einladung zur Mitgliederversammlung

Zur diesjährigen Jahreshauptversammlung des Vereins der Freunde und Förderer der Montessori - Pädagogik Kleve e.V. laden wir recht herzlich ein! Sie findet

statt

am

Dienstag, den 13. März 2001, 20.00 Uhr

im Saal der Gaststätte „Zu den vier Winden“

Lindenallee, Kleve.

Alle Mitglieder und Interessierte sind recht herzlich eingeladen!

Ulrich Menn, Vorsitzender

Arbeitskreis Montessori für Lehrer

Aufgrund einer Initiative des Montessori - Fördervereins haben wir im Frühjahr 1997 einen Arbeitskreis gegründet, in dem interessierte Lehrer und Referendare Materialien für den offenen Unterricht in Zusammenarbeit erstellen. Inzwischen haben wir schon viele neue Ergänzungsmaterialien zum Montessorimaterial erarbeitet, die wir auch erfolgreich in unserem Unterricht einsetzen.

Wir treffen uns jeden ersten Montag im Monat (fällt dieser in die Ferien oder auf einen Feiertag verschiebt sich der Termin um eine Woche) an der Grundschule in Kleve - Griethausen In den letzten Monaten wurden unsere Treffen von 6 bis 8 Teilnehmern besucht.

Neben dem Austausch von Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis und der Präsentation einzelner Montessori - Materialien werden immer neue Arbeitsmittel für den offenen Unterricht angefertigt.

Während der Sitzungen wird jeweils das Programm für die nächsten Treffen vorgeschlagen, so daß sich jeder der Teilnehmer selbst konstruktiv einbringen kann, indem z.B. Materialien sowie Kopien vorbereitet und zur nächsten Veranstaltung mitgebracht werden.

Für die nächsten Sitzungen stehen auf dem Programm u.a.:

- Elektrizität
- Schreibkonferenz
- nach Absprache

Wir würden uns freuen, wenn noch weitere interessierte Grundschullehrer oder LAAs unseren Arbeitskreis mit weiteren Ideen und neuen Anregungen bereichern.

Wir treffen uns um 19³⁰ Uhr in der Grundschule Griethausen, Martinstraße.

Kontakte:

Annette Ketelaer (02821/48695)

Renate Frantz (02821/30051)

Impressum

Die "Goldene Perle" erscheint einmal jährlich
Ausgabe 14: Januar 2001

Redaktion

Verein der Freunde und Förderer der Montessori - Pädagogik Kleve e.V.
Wagnerstraße 21, 47533 Kleve
Tel.: 02821 / 582 064

www.montessori-Kleve.de

Email: verein@montessori-Kleve.de

Mitarbeit:

Dr. Artur Leenders, Ulrich Menn, Edeltraut Hoffmann, Wolfgang Tyssen, Annette Ketelaer, Sabine Becker, Thomas Geisselbrecht, Michael Bay, Gerald Bestier, Maria Schrader, Heike Engelken, Siegfried Wolff, Ruth Sonnenberg – Reuter, Waltraud da Costa – Gomez, Hiltrud Leenders

Fotos: Sabine Becker

Janßen Druck
G.m.b.H.
47533 Kleve -

