

Begeistern Medienkompetenz: Anspruch - Aufgabe - Ziel und Bilden



**Auf Schatzsuche
mit GPS**

**Sprechende
Blechdosen**

**Computerspiele
selbst gemacht**

Wenn das Hobby zum Beruf wird

Liebe Leserinnen und Leser,

die umfassende Nutzung von Medien im weitesten Sinne ist mein persönliches Hobby. Bereits in der Kindheit gehörten Fotoapparat und Filmkamera zu den bevorzugten „Spielzeugen“. Diese Affinität zur Medienarbeit ist bis heute lebendig geblieben. Seit 2010 leite ich den Schülerclub der Alexander-Puschkin-Schule im Bezirk Lichtenberg, der im Rahmen des Kooperationsprojektes „Jugendarbeit an Schulen“ in Trägerschaft der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH betrieben wird. In dieser Position war ich von Anfang an bestrebt, Aspekte der Medienarbeit in die Club-Angebote einfließen zu lassen. Meine Intention traf beim Geschäftsführer der tjfbg gGmbH auf ein positives Echo und fand dessen großzügige Unterstützung. Davon profitieren nicht nur die Besucherinnen des Schülerclubs, sondern die Schule insgesamt. So wurde die Alexander-Puschkin-Schule am 18. Januar dieses Jahres von der Senatsbildungsverwaltung mit der Plakette „Berliner Schule 2.0“ ausgezeichnet. Unser Projekt „Risiken und Gefahren sozialer Netzwerke“ bildete die Grundlage für diesen hochdotierten Preis. Die zweckgebundene Zuwendung wurde von der Schulleitung für die Ausrüstung einer „Laptop-Klasse“ sowie die Anschaffung von SMART Boards eingesetzt, wobei auch der Schülerclub mit bedacht wurde.

Die moderne Medienwelt ist äußerst komplex. Medienbildung muss deshalb bereits in der KITA einsetzen und die Heranwachsenden auf ihren weiteren Lebensweg begleiten. Nur so können Kinder und Jugendliche nachhaltige Medienkompetenz erwerben – eine unverzichtbare Voraussetzung für deren Entwicklung zu souveränen und mündigen Mitgliedern der Gesellschaft. Der Erwerb von Medienkompetenz besitzt deshalb sowohl in der Käpt'n Browser gGmbH als auch der tjfbg gGmbH einen hohen Stellenwert. Dies gilt für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, insbesondere aber für die Hauptzielgruppe, die uns anvertrauten Kinder und Jugendlichen. Als Leiter der schulübergreifenden Arbeitsgruppe „Medien“ lade ich Sie ein, sich in der vorliegenden Ausgabe hiervon zu überzeugen.



Ihr Stefan Rinshofer
Erzieher und Medienpädagoge

INHALT

2 Vorwort, Impressum

3 Kurz und Prägnant

4 / 5 Auf Schatzsuche am Albertstein

6 / 7 Tüftellabor für Kids

8 / 9 Standpunkte

10 / 11 Programmieren und gestalten mit Scratch

12 Medien- und Sozialarbeit in der Job Werkstatt Mädchen

13 Das Loch in der Hand

14 Abheben mit Nobel Air

15 Die Abenteuer von Konrad Känguru und Rita Rennmaus

IMPRESSUM

Wir bitten um Verständnis, dass aus Gründen der Lesbarkeit auf eine durchgängige Nennung der weiblichen und männlichen Bezeichnungen verzichtet wurde. Selbstverständlich beziehen sich alle Texte in gleicher Weise auf Frauen und Männer.

Redaktion: Sieghard Scheffczyk
Layout: Stephan Goltz
Fachbeirat: Stefanie Fischer, Torsten Schulz
Druck: Möller Druck und Verlag GmbH
Auflage: 9 000
Ausgabe: 2 - 2013
ISSN: 2196 - 6273

Herausgeber



Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH

Wilhelmstraße 52 • 10117 Berlin
Fon (030) 97 99 13 - 0
Fax (030) 97 99 13 - 22
info@tjfbg.de
www.tjfbg.de

Geschäftsführer:
Thomas Hänsgen M. A. (V.i.S.d.P.)
Amtsgericht Berlin-Charlottenburg
HRB 121600 B

Käpt'n Browser gGmbH

Wilhelmstraße 52 • 10117 Berlin
Fon (030) 97 99 13 - 10
Fax (030) 97 99 13 - 22
info@kaeptnbrowser.de
www.kaeptnbrowser.de

Geschäftsführer:
Thomas Hänsgen M. A. (V.i.S.d.P.)
Amtsgericht Berlin-Charlottenburg
HRB 99234 B



Erster Spatenstich für neues Domizil

Am 15. Juli erfolgte der erste Spatenstich für den Neubau eines Gebäudes, in das nach Fertigstellung die Kinder des Naturkindergartens „Am Spitzberg“ mit ihren Erzieherinnen einziehen werden. Da sich das Grundstück, auf dem das neue Haus errichtet wird, in unmittelbarer Nachbarschaft befindet, bleibt den Kindern ihr gewohntes Umfeld mit dem schönen Garten und die Nähe zum Spitzberg erhalten. Der feierliche Akt fand im Beisein des Beigeordneten des Landkreises Sächsische Schweiz, Peter Darmstadt, von Vertretern der Gemeinde Cotta und unter persönlicher Teilnahme von Thomas Hänsgen, dem Geschäftsführer der Käpt'n Browser gGmbH, statt, der gemeinsam mit deren Prokuristen und dem Pädagogischen Leiter extra aus Berlin angereist war. Kindergartenchefin Arite Martin und ihr Erzieherinnenteam nahmen mit Genugtuung die vielen guten Wünsche entgegen, die anlässlich dieses zukunftsreichen Ereignisses überbracht wurden und werteten diese gleichsam als Beleg für die Würdigung ihrer erfolgreichen Arbeit.



Alle haben gewonnen

Für Aufmerksamkeit, Vergnügen und reichlich „Action“ bei Erwachsenen und Kindern sorgte „5 Gewinnt?!“, ein sportlich-spielerisches Duell, das kurz vor Ende der Sommerferien am 31. Juli in der Anna-Lindh-Schule mit 192 Kindern stattfand. Die spaßfördernde Idee dieses „Festivals der guten Laune“, die an insgesamt 28 Stationen umgesetzt werden konnte, bestand in einem originellen Kräfteressen zwischen „Alt“ und Jung – den Erzieherinnen und Erziehern und „ihren“ Kindern. Dabei trat Erstaunliches zutage – denn bei weitem nicht immer waren erstere im Vorteil und erreichten die besseren Resultate, was Ehrgeiz und Eifer der Kids nur umso mehr anstachelte. Auch wenn die Verweildauer je Station auf maximal eine Viertelstunde begrenzt wurde, was so mancher – in die Bewältigung der jeweiligen Aufgabe vertieft – als zu kurz empfunden haben mag, handelte es sich um ein mehrstündiges Event, in dessen Beurteilung sich die Akteure einig waren – nicht (nur) 5, sondern alle haben gewonnen!



Strahlende Sieger

Zu den sportlichen Highlights zählt das Kicker-Turnier für Mitarbeiter der tjfbg gGmbH. An diesem Turnier, das am 23. August ausgetragen wurde, beteiligten sich Mitarbeiter aus 10 Einrichtungen, die – angefeuert vom Applaus ihrer Kollegen – im fairen Wettkampf um das beste Ergebnis rangen. Erste im Einrichtungsturnier wurden Felix Schröder und Paul Teichert von der Carl-von-Ossietzky-Schule. Das Mix-Turnier gewannen Christos Birkhahn vom Lessing-Gymnasium und Marielle Ziller aus dem Gymnasium Tiergarten. BuB gratuliert den Siegern!

Praxishandbuch „Naturwissenschaft und Medien“ erschienen



Mit der Publikation dieses Handbuches setzt die Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft in Kooperation mit BITS21 eine Reihe von Arbeitsheften fort, die als adäquate Praxishilfen die interdisziplinäre Fortbildung „Fachprofil Naturwissenschaft und Medien“ erfolgreich begleiten. Die im Handbuch beschriebenen Ideen zum komplexen Thema „Akustik und tönende Medien“ kommen den ganzheitlichen Lernbedürfnissen von Kindern entgegen, indem sie deren Lust am Entdecken und Ausprobieren fördern. Zudem wird der häufig von Pädagogen geäußerte Wunsch nach anregender Begleitung des eigenen pädagogischen Handelns aufgegriffen, das zur kritisch-reflexiven Auseinandersetzung mit Medien ermutigen sowie Medien für Wissens- und Lernprozesse optimal nutzen soll. In dem Handbuch finden sich zahlreiche interessante Beispiele zur Verbindung von Medien und Naturwissenschaft. Das pdf-File des sehr empfehlenswerten Heftes kann auf www.kontexis.de heruntergeladen werden.

Auf SCHATZSUCHE am Albertstein

Spannendes GPS-Projekt begeisterte Kinder und Erwachsene

Im schönen Cotta - am westlichen Rand des Elbsandsteingebirges - gibt es den Naturkindergarten „Am Spitzberg“. Leiterin Arite Martin und ihr Erzieherinnenteam haben es sich zur Aufgabe gemacht, gemeinsam mit den ihnen anvertrauten Kindern Neues zu entdecken, zu lernen, Forscherdrang und Abenteuerlust herauszufordern. Dazu bietet sich in der idyllischen Gegend reichlich Gelegenheit. Bereits der in unmittelbarer Nähe gelegene Spitzberg, der dieser Einrichtung der Käpt'n Browser gGmbH seinen Namen gab, birgt tausend Geheimnisse, die es sich lohnt zu ergründen. Obwohl der gesundheitsfördernde Aufenthalt im Freien, zu Spaziergängen, Wanderungen und Ausflügen in die nähere - und weitere - Umgebung oder aber nur zum „Austoben“ im zugehörigen Freigelände einen hohen Stellenwert besitzt, spiegelt dies nur einen Aspekt der vielfältigen Aktivitäten. Zu einer ganzheitlichen Bildung und Erziehung gehört noch einiges mehr - und das bekommen die Kinder, deren Eltern das Glück hatten, einen der heißbegehrten Plätze in diesem „Garten für Kinder“ zu „ergattern“, auch!

Anregende Lernatmosphäre

Passend zum Thema dieser Ausgabe fragte BuB bei Arite Martin nach, welchen Stellenwert die Medienarbeit in ihrer Einrichtung habe. Wer nun annimmt, dass die Leiterin eines Naturkindergartens ob einer solchen Frage erst einmal tief Luft holen und eine (Nach-)Denkpause einlegen muss, der wird eines Besseren belehrt. Blitzschnell und „hagedicht“ fallen Stichworte wie „Medienbudget“, „Internetzugang“, „Computerarbeit“ - „KidSmart-Station“. Besonders letztere, über die man bereits seit 2009 verfügt, ist ein Anziehungspunkt für die Kids, an dem selbst die Jüngsten nicht vorbeikommen. Die „Zugangserlaubnis“ ist jedoch wohl dosiert, denn die „virtuelle Welt“, soll auf gar keinen Fall den Blick für die Wirklichkeit „trüben“. Zweimal täglich 10 Minuten - das „Intellekt fördernde Quantum“ hat sich ebenso bewährt wie die Stationsbesetzung in Zweiertams: 10 Minuten am PC spielen, 10 Minuten zuschauen. An diese Regel, die eisern eingehalten wird, hat sich so mancher leidenschaftliche Spieler wohl erst gewöhnen müssen, aber wie Arite Martin betont, läuft das nunmehr ganz souverän und reibungslos ab. Dass die KidSmart-Station nur pädagogisch wertvolle Spiele - die zum weiteren Lernen anregen - bereithält, muss übrigens nicht besonders betont werden. Jedoch erschöpft sich die Arbeit mit Medien nicht in der Nutzung der KidSmart-Station. Es ließen sich noch viele weitere Beispiele - nicht zuletzt die wirklich sehr gelungenen Beiträge und Präsentationen zu den „Tüftel-Wettbewerben“ - anführen, die wiederholt mit Preisen bedacht wurden.

Digitalkamera, Camcorder, Handy und USB-Stick sind für die meisten Kinder schon längst keine Fremdwörter mehr. Sie sind in nahezu allen Elternhäusern zu finden.

Die beinahe im Monatsrhythmus auf den Markt kommenden medialen Innovationen gehen auch an den Jüngsten nicht vorbei und früher oder später halten sie eines dieser Geräte in der Hand. Dass - und vor allem wie - man es schafft, Kindern im Kita-Alter in nur einem Vormittag den Umgang mit einem GPS-Gerät zu erklären, erfuhr BuB von Ariane Martin aus erster Hand:

Die Spuren von Räuber Albert verfolgen - und eine Schatzkiste finden

Wie jedes Jahr ging es auch im Sommer 2012 auf „große Fahrt“. Das Ziel war etwas „gruselig“ - das „Spukschloss“ - so der nicht gerade einladende Name einer Jugendherberge in Bahratal. Erzieherinnen und Kinder waren mutig genug und ließen sich von eventuellen „Gespenstern“, die dort zuweilen ihr Unwesen treiben sollen, keine Bange machen. Da die erste Nacht am neuen Aufenthaltsort ohne Störung verlief, begab sich die ganze Gesellschaft nach dem Frühstück frohgemut auf Wanderschaft. Daraus wurde etwas viel Aufregenderes als ein „normaler“ Ausflug - nämlich eine richtige Schatzsuche! Erkundungsgebiet war der Albertstein, der sich in der Nähe des „Spukschlusses“ befindet und zum „Aktionsgebiet“ eines gefürchteten Räubers gehörte. Dieser - Albert mit Namen - hatte einen Schatz versteckt, den die Kinder suchen sollten - und natürlich auch wollten! Im modernen Medienzeitalter haben nun auch „Schatzsuchen“ viel von ihrer einstigen Beschwerlichkeit eingebüßt, denn dank Satellitennavigation lässt sich an nahezu jedem Punkt der Erde der genaue Standort mühelos bestimmen bzw. findet man entlang einer Route versteckte „Caches“ bequem





mit Hilfe eines GPS-Gerätes. „Geocaching“ – so lautet das „neumodische“ Wort für solche Aktionen, die sich bei weitem nicht nur auf Schatzsuchen beschränken.

Da die Kinder zwei GPS-Geräte in die Hand bekamen, die extra für die Reise aus Berlin „eingeflogen“ worden waren, mussten sie zuerst im „Schnelldurchgang“ deren Bedienung erlernen. Das war – zumindest für die Älteren – kein Problem. Bereits nach kurzer Zeit wussten sie mit den handlichen High-Tech-Medien so perfekt umzugehen, dass es dem Räuber Albert wohl mächtig mulmig geworden wäre, hätte er erfahren, wie dicht sie ihm dank moderner Kommunikationsmittel auf den Spuren waren. Die Jüngeren kamen indessen ebenfalls ans Ziel – verschiedenfarbige Bänder wiesen ihnen den Weg zum verborgenen Schatz. An der ersten Station war Alberts Schatzkarte versteckt, anhand deren die Suche gezielt weiter ging. Die zweite Station gab einen von des Räubers Stiefeln preis, den dieser auf eiliger Flucht vor dem wachsamem Dorfgenossen eingebüßt hatte. An der dritten fanden die Kinder ein altertümliches Fernrohr, das Albert immer zum Beobachten der Lage benutzte, schließlich wollte er stets sicher gehen, dass „die Luft rein war“, wenn er auf Beutezug ging. Dass auch Räuber mal Hunger haben, davon kündete ein weiteres Utensil aus Alberts Besitz – eine „Bemmenbüchse“ „Made in Sachsen“, welche an Station Nummer 4 aufgefunden wurde. Die jungen

Spurensucher kamen gut voran und erreichten flugs die fünfte Station. Dort fanden sie ein Schneidbrett, das aus dem Besitz der Räuber Großmutter stammen soll – und wegen dessen Verlusts der raue Geselle besonders traurig ist. In unmittelbarer Nähe wurde nun endlich auch der ersehnte Schatz gefunden – eine Riesenkiste voller Süßigkeiten. Da war der Jubel groß und die Kinder hätten den Triumph sicherlich mit einer zünftigen Party im grünen Wald gefeiert, wenn – ja wenn nicht dunkle Wolken, die sich mit rasanter Geschwindigkeit am Himmel zusammenballten, die Annäherung eines Gewitters angezeigt hätten. Deshalb wurde in aller Eile zum Aufbruch geblasen und bevor die ersten Blitze begleitet vom grollenden Donner am plötzlich tiefblauen Himmel aufzuckten, war das rettende Spukschloss erreicht.

Im sicheren Trocknen gab es viel zu erzählen, nicht nur von Albert, dem grimmigen Räuber, dessen Geschichte die Kinder demnächst komplett aufschreiben wollen, wobei ihnen die Erzieherinnen sicherlich helfen werden. Und – wer weiß, vielleicht entsteht daraus ja ein richtig cooles Buch mit spritzigen Texten und wunderschönen Bildern oder gar ein kleiner Film. Auch in der Ära der „supermodernen“ Medien haben solche „Klassiker“ noch immer einen unbezwinglichen Charme. Dass die Kinder aus Cotta sowohl Bücher als auch Filme machen können, haben sie mehrfach bewiesen. Warum sollte es diesmal nicht wieder so sein?

INFO & KONTAKT



Arite Martin
ist seit 31 Jahren als
Erzieherin tätig und
leitet den Naturkindergarten
„Am Spitzberg“
seit 1994.
a.martin@kaeptnbrowser.de
www.na-kiga-co.de



Sprechende Blechdosen und tönende Plastikbecher

Hallo ihr,
ich bin Tüftel und habe tausend
coole Ideen. Ständig denke ich mir etwas aus, nichts
mache ich lieber als experimentieren und forschen. Vielleicht
kennt mich der eine oder die andere von euch ja schon – von den Wettbe-
werben, die wie ich heißen. Heute stelle ich euch meine neueste Erfindung vor,
die extra für euch in meinem Medienlabor entstanden ist: Tüftels super Dosen-
telefon. Dieses benötigt weder einen Akku, noch kostet es Geld, wenn man mit ihm
telefoniert. Mein Telefon besteht nur aus wenigen Teilen. Trotzdem funktioniert
es so gut, dass man sich prima unterhalten kann, wenn nur genügend
Strippe vorhanden ist. Na, seid ihr neugierig geworden und wollt
vielleicht auch so ein Telefon haben? Nichts leichter als
das – bauen wir uns einfach eins!

WAS GEBRAUCHT WIRD:

- 2 oben offene Dosen aus Plastik oder Blech
- Einige Meter Schnur (je länger, desto weiter kann man telefonieren)
- Drillbohrer (aus dem Laubsägeset) oder Stechahle
- Handsenker
- Schere
- Papier
- Kleber oder transparenter Klebefilm
- Buntstifte oder Malfarben

PLASTIKBECHER

(müssen nicht
durchsichtig sein)



STECHAHLE

Zum Durchstechen
der Becher

WOLLFADEN

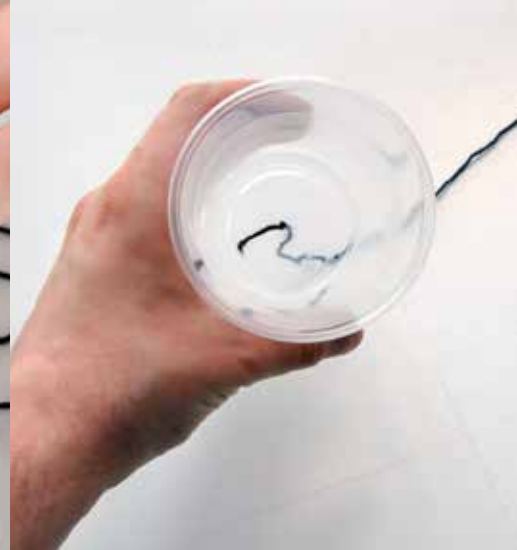
So wird's gemacht:

Zuerst wird bei beiden Dosen in die Mitte des Dosenbodens ein Loch gemacht. Dazu stellt ihr die Dose am besten auf den Kopf. Als Werkzeug eignet sich der Drillbohrer besonders gut. Habt ihr keinen, so tut es auch eine Stechahle. Bei deren Gebrauch bitte sehr vorsichtig sein, damit ihr nicht abrutscht und euch verletzt. Um mit einer Stechahle durch Konservendosenblech zu kommen, braucht man nämlich sehr viel Kraft. Lasst euch von einem Erwachsenen helfen, wenn ihr das Blech nicht durchstoßen könnt, oder verwendet für euer Telefon Plastikdosen bzw. -becher, z. B. Joghurtbecher. Bei diesen müsst ihr allerdings aufpassen, dass ihr mit der Ahle nicht zu sehr aufdrückt, sonst kann es schnell vorkommen, dass der ganze Dosenboden aufreißt. Dann ist die Dose nicht mehr

als Telefon geeignet und muss durch eine andere ersetzt werden. Bei den Blechdosen kann es eventuell erforderlich sein, die Bohrlöcher zu entgraten. Hierzu gibt es ein Spezialwerkzeug – den sogenannten Handsenker. Er wird mit seiner Spitze senkrecht auf das Bohrloch aufgesetzt und mehrfach wie ein Schraubendreher gedreht. Wenn die Löcher schön sauber und rund sind, wird im nächsten Schritt die Schnur befestigt. Dazu fädelt ihr diese einfach durch die Löcher und macht an den beiden Schnurenden, die in das Innere der Dosen kommen, einen oder mehrere Knoten. Wichtig ist, dass die Schnur nicht wieder durch die Löcher rutscht. Die Knoten lassen sich ganz bequem herstellen, wenn die Dosen zunächst in Richtung Schnurmitte geschoben werden, so dass die Schnurenden

jeweils frei zugänglich sind und nicht bereits im Doseninneren liegen. Ist das geschafft, kann der Dosen-Telefon-Test starten. Da zum Telefonieren immer (mindestens) zwei gehören, sucht euch einen Gesprächspartner und gebt ihm eine Dose. Dann geht ihr soweit auseinander, bis die Schnur straff gespannt ist. Sie darf dabei nicht an irgendwelche Hindernisse stoßen. Spricht einer von euch nun in die Dose hinein, so hört das der andere, wenn er seine Dose ans Ohr hält, ziemlich deutlich. Das Ganze funktioniert natürlich auch umgekehrt, wenn der Hörer zum Sprecher wird.

Zum Abschluss könnt ihr euer Kommunikationsmittel Marke Eigenbau noch verschönern, indem ihr es mit einer Papierhülle beklebt, die ihr vorher schön bunt bemalt habt.



GEWINNSPIEL

Wie funktioniert das?

Töne - das gesprochene Wort oder Musik - sind Schallwellen. Beim Sprechen, Singen oder Musizieren wird die Luft um den Redner, Sänger oder Musiker herum in Schwingungen versetzt, die an das Ohr eines Hörers gelangen, wenn dieser sich nicht zu weit entfernt befindet. Mit den Dosentelefonen können wir so gut hören, weil die straff gespannte Schnur die Schallschwingungen vom Dosenboden des einen Telefons auf den Dosenboden des anderen Telefons viel schneller und intensiver überträgt als das durch die Luft erfolgt. Die Entfernung, die mit einem Dosentelefon überbrückt werden kann, soll bis zu 400 Metern betragen. Wer das ausprobieren will, braucht jedoch eine Menge Schnur und einen sehr großen freien Platz. Außerdem muss die Schnur dann superdünn - z. B. eine feine Angelsehne - sein, sonst ist deren Gewicht bereits so groß, dass man sie nicht mehr gespannt halten kann.

Da ging vielen ein Licht auf!

*Im vorigen Heft fragten wir nach Namen und Heimatstadt eines Mannes, der eine Glühlampe erfunden haben soll, lange bevor Thomas Alva Edison seine elektrische Lampe 1879 zum Patent anmeldete. Der Gesuchte war **Heinrich Göbel**, der 1818 in Springe geboren wurde und 1893 in New York gestorben ist.*

Die Redaktion erhielt zahlreiche E-Mails mit den Ergebnissen erfolgreicher Detektivarbeit, so dass das Los entscheiden musste. Über einen Bausatz der JugendTechnikSchule dürfen sich freuen:

*Jurek Prebensen,
Luisa Jähne,
Vanessa Schmied*

Herzlichen Glückwunsch!

Das Prinzip des Dosentelefon konnten schon die alten Römer. Da es zu ihrer Zeit aber weder Konservenbüchsen aus Blech noch Plastikbecher gab, verwendeten sie an deren Stelle große Muscheln. Das erste „richtige Telefon“ wurde jedoch erst vor etwa 150 Jahren in Hessen erfunden. Wisst ihr den Namen des Erfinders?

Eure Lösung schickt bitte bis zum 15. Oktober 2013 per E-Mail an magazin@tjfbg.de, Kennwort: "Tüftelspaß". Aus den richtigen Einsendungen zieht Tüftel drei Gewinner, die eine "ZauberKugel" der JugendTechnikSchule erhalten.



Begeistern und Bilden mit Medien

von **Thomas Schnaak**

Die Kinder aus der Tigergruppe sind mit Enthusiasmus im Umfeld ihrer KITA Rüsselbande unterwegs. Sie befinden sich auf einer Fotosafari und knipsen die unterschiedlichsten Formen von Werbung, die ihnen ins Objektiv gerät. Immer wieder freuen sie sich, wenn sie z. B. Anzeigen und Plakate entdecken und freudig „Das ist Werbung!“ rufen können. Dieser Ruf lässt die beiden Gruppenerzieherinnen Claudia Mühlberg und Kathrin Hökendorf nicht mehr los und wird sie in den nächsten Tagen und Wochen begleiten ...

Im Zeitungsladen erklärt Inhaber Mustafa den Kindern, was er unter Werbung versteht und deutet auf einen Flyer mit verschiedenen Eissorten. Dann geht es weiter. Und plötzlich erkennen zwei der Kinder ihre Mütter in einem benachbarten Café. Sofort rennen sie auf die beiden Frauen zu und halten ihnen selbstbewusst ein Mikrofon vor die Nase. Die Kameras blitzen; jetzt bitten die Kinder zum Interviewtermin. Und die Mütter schlagen sich wacker und bestätigen, was auch die Kinder schon über Werbung wussten...

Diese kleine Impression veranschaulicht einige zentrale Aspekte von Medienbildung im frühkindlichen Bereich – zum Beispiel die vielfach bestätigte Beobachtung, dass Medien Kinder begeistern und die Türen zu den unterschiedlichsten Bildungsbereichen

öffnen können. In obiger Episode erleben wir das Phänomen von „Medien in Bewegung“. Die Kinder aus der Tigergruppe stehen nicht gebannt um einen PC in einem geschlossenen Raum herum, sondern sie erkunden aktiv mit Hilfe von Digitalkameras und Mikrofonen die soziale Umwelt in ihrem Neuköllner Kiez. Sie arbeiten als Gruppe zusammen und gehen offen auf andere Menschen zu. Gleichzeitig eignen sie sich spielerisch erste Kenntnisse zur Werbung an und hinterfragen Medieninhalte kritisch. Dabei kommt auch die Freude nie zu kurz. Die Kinder lernen, ohne es recht zu bemerken.

Seit ihrer Gründung hat die Käpt'n Browser gGmbH der Medienbildung einen wichtigen Stellenwert eingeräumt. Sie ist integraler Bestandteil des Trägerkonzeptes und wird in den Einrichtungen konsequent und nachhaltig umgesetzt. Dafür verfügen die KITAs selbständig über ein jährliches Medienbudget, das es ihnen erlaubt, regelmäßige Angebote und Projekte durchzuführen. Auf diese Weise können beispielsweise Diktiergeräte, Lernsoftware oder Kreativmaterialien bestellt werden. Damit setzt die Käpt'n Browser gGmbH in Zeiten eines allgemein sehr knapp bemessenen Kostenrahmens ein mutiges Signal für die Medienbildung und unterstreicht, wie wichtig ihr dieser konzeptionelle Baustein ist.

INFO & KONTAKT



Thomas Schnaak, M.A., ist Fachberater Medien der Käpt'n Browser gGmbH und Sprecher der Landesgruppe Berlin/Brandenburg der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur.

t.schnaak@kaeptnbrowser.de



Die Technik muss sich dem Menschen anpassen!

von David Hofer

Medienkompetenz ist eine Schlüsselqualifikation, die in der Gesellschaft der Gegenwart und Zukunft unverzichtbar für persönliche Teilhabe und Prosperität ist. Diese Tatsache gilt generell für alle Menschen. Für Menschen mit Behinderungen gewinnt sie noch zusätzlich an Relevanz, da durch die Nutzung moderner Medien behinderungsbedingte Nachteile ausgeglichen werden können, Teilhabe erstmals bzw. wieder möglich wird. LIFEtool widmet sich dieser Zielgruppe seit Jahren erfolgreich mit besonderer Aufmerksamkeit. Unser Tätigkeit lässt sich in einem Satz zusammenfassen: „Nicht der Mensch muss sich an die Technik anpassen, die Technik muss sich dem Menschen anpassen!“ Dieses Motto umrahmt alle unsere Arbeitsfelder.

Eine vorbehaltlose und nicht auf wirtschaftlichen Gewinn orientierte Unterstützung von Menschen mit Behinderung mittels assistierender, barrierefreier Technologien und Kommunikationshilfen gehört deshalb zu den grundlegenden Zielen von LIFEtool. Damit schaffen wir die technischen Voraussetzungen für deren aktive und gleichberechtigte Teilhabe an der Gesellschaft, die volle Integration in das Bildungswesen (Inklusion), den höchstmöglichen Einbezug in die Arbeitswelt sowie die weitgehende Reduzierung von Fremdhilfe. Diese Aktivitäten fördern in der Zielgruppe die Freude am Leben und das

„Miteinander“. Schließlich ist die zwischenmenschliche Kommunikation ein lebensnotwendiges Grundbedürfnis und ein in den UN-Konventionen festgeschriebenes unveräußerliches Menschenrecht.

Die Entwicklung und Anwendung von assistierenden und barrierefreien Technologien und Kommunikationshilfen erfolgt in einem interdisziplinären Arbeiterteam, das durch externe Spezialisten unterstützt wird. Mit unseren Forschungs-, Entwicklungs- und Beratungstätigkeiten versuchen wir, eine selbstbestimmte Teilhabe an der bereits allgegenwärtigen Wissens- und Informationsgesellschaft zu ermöglichen, zumal beinahe alle Prozesse in der Bildung, im Beruf oder im Alltag kaum mehr ohne die Fähigkeit zur Handhabung von Computer und Internet zu bewältigen sind. Menschen mit Behinderung einen barrierefreien Zugang in die virtuelle und mobil gewordene Welt der Computer zu bauen, bietet die Chance auf eine selbstbestimmte Kommunikation und ein erfülltes Leben. Tagtäglich erreichen wir sehr viele Menschen, die an Assistierenden Technologien und Unterstützter Kommunikation interessiert sind. Derzeit bieten wir unsere Beratungsleistungen in fünf von neun österreichischen Bundesländern an. Wenn wir erleben, wie Unterstützte Kommunikation durch unsere Beratungsleistungen lebendig wird, indem bislang nicht sprechende Men-

schen ihre Wünsche, Gefühle, Gedanken und alles andere selbstbestimmt mitteilen und ausdrücken können, dann sind das „Sternstunden“ unserer Tätigkeit. Solche – und viele weitere – beglückende Erlebnisse beflügeln mich und mein gesamtes Team in unserer täglichen Arbeit zum Wohle der Menschen. Darin wissen wir uns eins mit dem Herausgeber von „Begeistern und Bilden“.

INFO & KONTAKT



Magister David Hofer ist Geschäftsführer von LIFEtool gemeinnützige GmbH in Linz.

david.hofer@lifetool.at



Programmieren und gestalten mit Scratch



Fotos: E. Bredlau

Computerspiele - ob pädagogisch wert- und sinnvoll oder nicht - werden von spezialisierten Firmen „am Fließband“ produziert, denn damit lässt sich gar trefflich Geld verdienen. Weltweit arbeiten Tausende Designer, Grafiker, Programmierer und Vertriebspezialisten rund um die Uhr, um die neuesten Trends in Sachen „Games“ um- und vor allem abzusetzen. Dass es auch (ganz) anders geht, zeigt der folgende Beitrag.

Als BuB nach Beispielen für eine gelungene Medienarbeit in den Sozialpädagogischen Bereichen suchte, verwiesen Insider auf die Aktivitäten von Enrico Bredlau, der als Erzieher im SPB der Kastanienbaum-Grundschule tätig ist. Ein Anruf „vor Ort“ ließ die berufstypische Neugier des „Interviewers“ um einhundert Prozent ansteigen, denn was der siebenundzwanzigjährige Bredlau zu berichten wusste, hörte sich zunächst reichlich „fantastisch“ an und klang recht fremd in den redaktionellen Ohren - genauso wie die

Anglismen „Gamecraft“ und „Scratch“. Die „Aufklärung“ erfolgte mit dem pädagogischen Geschick und dem Einfühlungsvermögen, das einen guten Erzieher auszeichnet, und schon bald wurde auch dem „spieltechnischen Laien“ klar, dass es sich bei „Scratch“ - was frei übersetzt soviel wie „Kritzeln“ heißt - um ein Programm handelt, mit dem Kinder ihre eigenen interaktiven Stories, Animationen, Musik und Kunst - ja komplette Computerspiele - kreieren können und „Gamecraft“ ganz einfach für „Spiele basteln“ steht.

Dass diese spannende Aussicht zuhauf Interessenten anlockt, davon berichtet Enrico Bredlau mit berechtigtem Stolz, denn schließlich ist seine Arbeitsgemeinschaft, die seit nunmehr zwei Jahren existiert, nur eines von sage und schreibe einundzwanzig AG-Angeboten, aus denen die Kinder ihre Nachmittags-Favoriten auswählen können.

Dienstags immer ...

Konzipiert für die Klassenstufe 4 bis 6, findet die Arbeitsgemeinschaft jeweils dienstags, von 15.00 bis 15.55 Uhr im Computerkabinett der Schule statt. Vierzehn moderne PC-Arbeitsplätze stellen die Hardware, die benötigt wird, um mit Scratch arbeiten zu können. Dieses Programm des US-amerikanischen Anbieters „Lifelong Kindergarten Group“ ist übrigens als Freeware erhältlich und kann über den Link <http://www.computerbild.de/download/Scratch-3970677.html> heruntergeladen werden. Wer sich - wie BuB - etwas näher mit dem sehr kindgerechten Programm beschäftigt hat, wird schnell feststellen, dass es ein nahezu ideales „Werkzeug“ für Spieleentwickler im Grundschulalter ist. Unkompliziert in der Anwendung, mit Figuren, „Kulissen“ und sonstigen Elementen, die „anmachen“, findet man alles, was benötigt wird, um ein gutes Spiel zu entwickeln. Die Ideen für ein solches müssen freilich in den Köpfen der jungen Regisseure,





Artdesigner, Zeichner und Programmierer entstehen. Sollte es damit – besonders zu Beginn – gelegentlich etwas hapern, gibt Enrico Bredlau den einen oder anderen Startimpuls und schon bald sprudelt die Fantasie der Mädchen und Jungen in einer nahezu unerschöpflichen Vielfalt heraus. Jump'n Run, Adventure, Renn- oder Rollenspiele sind nur einige der Stichworte, die in diesem Zusammenhang fallen.

Durchdachtes pädagogisches Konzept

Im Gespräch betont Bredlau, dass auch für eine „spielerische“ Arbeitsgemeinschaft ein detailliertes Konzept benötigt wird, das die pädagogischen Ziele definiert, die erreicht werden sollen und die Methodik auf dem Weg dorthin aufzeigt. Ein „Leitfaden“, den der talentierte Erzieher – der in Sachen Computerprogrammierung nach eigener Aussage Autodidakt ist – vor dem Start der ersten Gamecraft-AG erarbeitet hat und der Punkt für Punkt die Inhalte und zu erreichenden Etappenziele auflistet, bildet das tragfähige Gerüst, das einen systematischen Aufbau von Wissen, Fertigkeiten und Fähigkeiten – nicht nur im Programmieren – ermöglicht. Mit dieser Herangehensweise, die konsequent und folgerichtig vom Einfachen zum Komplexen führt, werden u. a. die Voraussetzungen für Anschluss-Arbeitsgemeinschaften geschaffen, die auf dem erworbenen Level aufbauen.

Wenn die AG-Kinder nach der 6. Klasse die Grundschule verlassen, nehmen sie nicht nur Kompetenzen in Sachen Soft- und Hardware, sondern auch Kommunikations- und Teamfä-

higkeit mit, denn wirklich perfekte Computerspiele entstehen so gut wie niemals im Alleingang. Dazu braucht es den Einfalls- und Ideenreichtum sowie die Kreativität eines Teams. Solche Eigenschaften sind unverzichtbare Attribute, die in der modernen Wissensgesellschaft mehr den je gefragt sind. Die Weichen für die Fahrt in eine erfolgreiche Zukunft stellt Bredlau demzufolge bereits zu einem frühen Zeitpunkt. Als Indiz, dass dies von der Zielgruppe zumindest indirekt gewürdigt wird, mag die Tatsache gelten, dass sich für die Gamecraft-AG regelmäßig mehr Interessenten melden als aufgenommen werden können. Allerdings wünschte man sich im Sinne von Gender, dass die Zahl der Teilnehmerinnen anstiege. Im zurückliegenden Jahr besuchten die Arbeitsgemeinschaft nur drei Mädchen – entschieden zu wenig, wie nicht nur Enrico Bredlau findet.

Faszination von Kreativität und Arbeitsfleiß

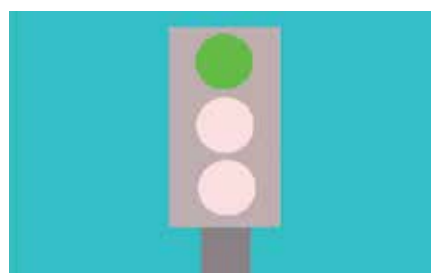
Wer die Kinder an einem „ganz normalen“ AG-Tag beobachtet, dem bietet sich ein Bild, das das Herz erwärmt. Von den Jungen und Mädchen gehen Konzentration und Leistungswille aus, die sich in Kreativität, Ergebnisbezogenheit und Arbeitsfleiß manifestieren. Es herrscht eine Atmosphäre, um die man Bredlau beneiden könnte, wenn man nicht wüsste, dass diese das verdiente Resultat seiner intensiven und kontinuierlichen Arbeit ist. Medienkompetenz für alle – der generelle Anspruch der beiden Träger tjfbg und Käpt'n Browser gGmbH – erfüllt sich in Enrico Bredlaus Arbeitsgemeinschaft mit jeder Zusammenkunft aufs Neue.



INFO & KONTAKT



Enrico Bredlau arbeitet seit August 2009 als Erzieher im Sozialpädagogischen Bereich der Kastanienbaum-Grundschule. e.bredlau@tjfbg.de



» Die Evelin ist eine supi Frau «

Medien- und Sozialarbeit in der Job Werkstatt Mädchen

Ein heißer Sommertag im Juli - Lokaltermin in der Rudower Straße 37: BuB trifft sich mit Anna, Vanessa und Charmaine, drei coolen jungen Damen, die sich in der Job Werkstatt Mädchen pudelwohl fühlen und deshalb so manche Stunde ihrer Freizeit hier - im Medien- und Computerkabinett dieser Einrichtung der tjfbg gGmbH - verbringen. Nach dem Warum gefragt, kommt die Antwort im Chor: wegen Evelin, der „supi Frau“, die für die Mädels im Alter von 9, 10 und 13 Jahren, Medienfachkraft, Betreuerin - und „Ersatzmutter“ - in einer Person ist.

Sozialpädagogin Evelin Kraus schütelt angesichts dieser zu Herzen gehenden „Ehrenbezeugung“ lächelnd den Kopf. Der aufmerksame Beobachter merkt aber sehr wohl, wie gut ihr diese Einschätzung der Mädchen tut. Sie ist stets für sie da, hat ein Ohr für die



vielen kleinen - oder auch mal größeren - Sorgen, Probleme und Wünsche, so unterschiedlich diese auch sein mögen. Anna, die Dreizehnjährige, kommt bereits seit 3 Jahren mehr oder weniger regelmäßig in die Job Werkstatt. Sie war seinerzeit mit ihrer Schulklasse zum Schmuckklöten da - und es hat ihr so gut gefallen, dass sie fortan auch so manchen Nachmittag hier „aufschlag“.

Das eigene Medienprojekt

Besonders angetan haben es ihr die Möglichkeiten, die die modernen PCs und deren Peripheriegeräte bieten. Unter fach- und sachkundiger Anleitung kann sie sich hier „am Computer austoben“, ihre Kreativität unter Beweis stellen, im Internet surfen, Chatten, Spiele, Filme, Videos machen. Davon erzählt sie voller Begeisterung ihren Mitschülerinnen und Freundinnen aus der Grundschule in der Köllnischen Vorstadt. Vanessa, Charmaine, Sarah und einige andere lassen sich von dieser Begeisterung anstecken und kommen - zunächst einmal zum „Schnuppern“ - mit. Daraus entwickelt sich eine feste Bindung, die ihre organisatorische Ausgestaltung in einer Arbeitsgemeinschaft „Medienarbeit“ findet.

Evelin Kraus macht dabei deutlich, dass Medienarbeit für sie wesentlich mehr ist als das bloße Kennenlernen und Anwenden moderner Kommunikationstechniken. In ihrer Arbeit stehen die Kinder bzw. Jugendlichen mit ihrer ganzen Persönlichkeit im Mittelpunkt.

Deren Begabungen und Stärken sollen entwickelt, vorhandene Schwächen und Defizite überwunden werden.

Dass die Mädchen auf diesem Weg bereits ein gutes Stück vorangekommen sind, davon kann sich BuB überzeugen, als Anna voller Stolz ein vom gesamten Team gestaltetes Video präsentiert, das erst kurz vor dem Besuch fertig geworden ist. Souverän und mit Humor bringen die charmanten Filmemacherinnen ihre Botschaften an die Zuschauer. Egal, ob sich diese nun mit dem „Drehbuch“ identifizieren oder nicht - ein Eyecatcher ist das neueste Produkt auf alle Fälle geworden. Doch nicht nur Videos herzustellen haben die Mädchen inzwischen gelernt, sie können noch viel mehr - demnächst werden sie im Klettergarten beim FEZ Interviews mit dessen Betreibern und natürlich den Besucherinnen und Besuchern führen - vor laufender Kamera!

Berufliche Perspektiven

Wer sich so engagiert und interessiert zeigt - für den könnte diese Tätigkeit doch später in eine attraktive berufliche Laufbahn münden? Auch dazu ist man in der Job Werkstatt Mädchen an der richtigen Adresse, denn hier finden regelmäßig Berufsorientierungskurse für Medienberufe und Informatik statt. Vielleicht werden sich dereinst auch Anna, Vanessa, Sara oder Charmaine in einem dieser Kurse wiederfinden ...



Fotos: Evelin Kraus

Das LOCH in der Hand

... oder warum man zum richtigen Sehen beide Augen braucht

von Harald Weis

Wir Menschen orientieren uns vorrangig optisch. Vier Fünftel unserer Sinneseindrücke werden mit den Augen aufgenommen. Um das vollwertig tun zu können, sind beide Augen unverzichtbar. Wie diese - als unsere wichtigsten Wahrnehmungsorgane - im Zusammenspiel mit unserem „Zentralcomputer“, dem Gehirn, funktionieren, lässt sich sehr anschaulich anhand des folgenden kleinen Experimentes verdeutlichen, das sich für nahezu alle Altersgruppen eignet - und immer wieder zunächst Erstaunen und Verblüffung hervorrufen wird.

Problemlos, völlig schmerzfrei und ohne jegliches Blutvergießen ist es nämlich möglich, ein scheinbares Loch in der eigenen Hand entstehen zu lassen, durch das man wunderschön hindurchschauen kann.

Dazu ist nur eine Papprolle nötig, z. B. eine, auf der Frischhaltefolie oder Küchenpapier gewickelt war. Diese Rolle können die Kinder noch schön mit Farbe und Pinsel verzieren, wobei der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind. So wird daraus eine „Zauberrolle“, denn das Experiment hat - zumindest so lange, bis man dessen Erklärung kennt - etwas Geheimnisvoll-Mysteriöses, ja geradezu Zauberhaftes, an sich.

Der Blick durch die „Zauber“-Röhre

Man sieht mit dem rechten Auge durch die Röhre und mit dem linken einfach geradeaus. Wird nun die ausgestreckte linke Hand dicht neben die Röhre gehalten, schaut man nach ein paar Sekunden erstaunlicherweise durch die Hand hindurch. Sie hat ein Loch bekommen!

Warum ist das so?

Unsere zwei Augen liefern dem Gehirn nie exakt zwei gleiche Bilder. Beim alltäglichen Sehen ist uns das nicht bewusst. Der Augenabstand ist für die minimal abweichende Blickrichtung beider Augen beim „Anpeilen eines Sehobjektes“ verantwortlich und lässt einen seitlichen Bildversatz entstehen. Das ist einfach zu überprüfen, indem man schnell abwechselnd nur mit dem linken oder rechten Auge auf eine Stelle schaut. Erst das Gehirn kombiniert diese zwei unterschiedlichen Bilder zu einem dreidimensionalen räumlichen Seheindruck, den wir zum Abschätzen von Entfernungen und Größen benötigen, um uns im Raum mühelos bewegen und orientieren zu können.

Menschen, die nur auf einem Auge sehen können, haben deshalb große Probleme mit dem räumlichen Sehen. Man benötigt also wirklich beide Augen - und kaum etwas ist wohl wertvoller als der Erhalt des Augenlichts, daher rührt auch die gängige Redensart, dass man etwas „wie seinen Augapfel hütet“. Die Augen sind unverzichtbare Instrumente für nonverbale Kommunikation. Damit sind sie Medien, die Träger wichtiger - wenn auch verschlüsselter - Botschaften sein können. Raten Sie doch mal, welche Botschaft sich hinter dem vertraulichen Augenzwinkern Ihrer attraktiven Kollegin gerade verbirgt





Abheben mit Nobel Air



Eine Schülerfirma macht den Traum vom Fliegen (fast) wahr

Man sieht es dem altherwürdigen Gebäude der Alfred-Nobel-Schule am Britzer Damm im Bezirk Neukölln nicht an, dass sich in seinen Mauern der erste von Berliner Schülern gebaute Flugsimulator verbirgt. Im 1. Stock wird der Besucher fündig: Gleich links gibt eine offene Tür den Blick in einen recht technisch aussehenden Raum frei, in dessen Mitte der Flugsimulator „Marke Eigenbau“ steht. Hier fällt die rege Betriebsamkeit auf – es laufen gerade die Startvorbereitungen für den nächsten Flug. Chefpilotin Iliani und Copilot Mohammed gehen die Checkliste durch, bevor sie den im Tower tätigen Fluglotsen Celina und Tobias ihr „ready for departure“ melden. Dabei ist auch René Beator, Lehrer und Flieger aus Leidenschaft. Von ihm stammt die Idee, mit Schülern einen Flugsimulator zu bauen. Pilot zu werden, dieses Berufsziel lässt das Herz von so manchem Jungen oder auch Mädchen höher schlagen. Das Projekt ermöglicht eine gute Vorbereitung auf diesen „Traumberuf“ und bietet darüber hinaus Medienarbeit vom Feinsten.

„High-Tech“ aus Holz und gesponserten Computerteilen

Die „Piloten“ und „Fluglotsen“ im Teenageralter zeigen voller Stolz die Ergebnisse ihrer einjährigen Arbeit. Es entstand das hölzerne Cockpit eines Verkehrsflugzeuges, das im nächsten Schritt mit der erforderlichen (PC-) Technik gefüllt werden musste. Diese wurde zumeist von Sponsoren „eingeworben“. Lehrer, Bekannte, aber auch Firmen trugen dazu bei, dass die benötigte Hard- und Software zusammenkam. Am 6. Dezember 2012 war es so weit: Die Mitglieder der AG „Flugsimulator“ erhoben sich gemeinsam mit neugierigen Gästen zu mancher virtuellen Platzrunde und ließen diese teilhaben an der eigenen Begeisterung für das Fliegen. Die geladenen Honoratioren und Amtsträger – allen voran Schulleiterin Renate Lecke – sparten nicht mit Lob.

Nobel Air im Aufwind

René Beator hat da bereits die nächste Etappe im Blick, die Gründung einer Schülerfirma zur „Vermarktung“ des selbstgebauten Spitzenprodukts. Der Flugsimulator soll von möglichst vielen genutzt werden. Diese Idee finden einige Schüler „megacool“ – und schon bald hat „Nobel Air“ – diesen Namen gab sich die Schülerfirma – die ersten Mitarbeiter. Wieder ist viel zu tun, die Aufgaben sind jedoch gänzlich anders gelagert als beim Bau des Flugsimulators. Nunmehr geht es vorrangig um Werbung und Akquisition. Es gilt die richtige Strategie zu entwickeln, um potenzielle „Kunden“, z. B. Schulklassen aus anderen Berliner Schulen, Familien aus dem Kiez, vielleicht sogar Berlin-Besucher an den Ort des Geschehens zu holen.

Diesbezüglich verfügt man schon mal über einen Standortvorteil, denn auf der anderen Straßenseite liegt Schloss Britz. Einen wichtigen „Eckpfeiler“ haben die Akteure bereits gesetzt: Flugzeit ist jeweils mittwochs und donnerstags, von 16.00 Uhr bis 18.00 Uhr.

Zu den Unternehmen und Einrichtungen, die das Projekt unterstützen, zählen die Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH und das Raumfahrtzentrum orbital. Bei seinem Besuch von Nobel Air zeigte der Geschäftsführer der tjfbg gGmbH, Thomas Hänsgen, aus seiner Sicht Perspektiven einer Kooperation auf, die Synergieeffekte erwarten lässt, ohne die eigenen Kräfte und Ressourcen zu überfordern. (Mit-)Fliegen zu können ist eben doch gar zu schön ...

INFO & KONTAKT

c/o Alfred-Nobel-Schule
 Britzer Damm 164
 12347 Berlin
 r.beator@arcor.de
 www.alfred-nobel-schule.de



Die Abenteuer von Konrad Känguru und Rita Rennmaus

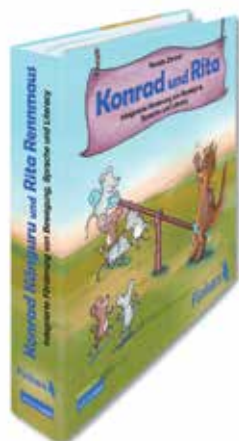


Dieses Lehr- und Lernmaterial für den Bereich der frühkindlichen Bildung bietet Erzieherinnen und Erziehern eine handlungs- und praxisorientierte Anleitung zur integrierten Förderung von Bewegung, Sprache und Literacy. Bei diesem Vorhaben unterstützen sie Konrad – der bedächtige, wenig wagemutige, gutmütige Kängurujunge und Rita, das quirlig-agile Mäusemädchen, in deren Köpfchen permanent neue Ideen entstehen. Rita, die zur Familie der Rennmäuse gehört, ist stets auf Achse. Sie bringt Konrad ziemlich oft auf Trab. Ihr bester Freund ruht sich nämlich am liebsten in seines Opas Sessel aus – bis er von Rita mit Esprit, Charme und „sanftem Drängen“ von seinem gemütlichen Plätzchen weggelockt wird. Auch wenn er von deren Ansinnen zunächst nicht so recht überzeugt ist, will er kein Spielverderber sein. Bei den gemeinsamen Aktionen und Abenteuern kommt aber auch Konrad auf seine Kosten, testet seine Grenzen – wächst über sich hinaus. Rita wiederum profitiert von ihrem Känguru-Freund bei weitem nicht nur, wenn sie von ihm lernt, dass Ausruhen zuweilen ganz gut tut.

Zwölf spannende Geschichten – deren Hauptakteure Rita und Konrad sind – bilden den einen Baustein des Lehr- und Lernmaterials. Die beiden anderen sind das Handbuch mit methodischen und didaktischen Hinweisen für die Erzieher sowie 60 Arbeitskarten – zu jeder Geschichte 5 –, die übersichtlich gegliedert, kurz und prägnant „auflisten“, wie man die Inhalte der Geschichte in praktisches Handeln umsetzen kann. Dieses Konzept der Autorin Prof. Dr. Renate Zimmer – einer anerkannten Spezialistin auf dem Gebiet der integrierten Bewegungs- und Sprach-erziehung – verknüpft die Lust der Kinder an Bewegung und deren Freude an Spiel und Sprache.

Das Material, das nur direkt vom Verlag und nicht über den Buchhandel bezogen werden kann, eignet sich sehr gut zum Einsatz unter den „Alltagsbedingungen der Kita“. Stundenlanges „Einlesen“ und intensive Vorbereitungsarbeit seitens der Erzieherin sind nicht erforderlich. Trotz seines nicht unerheblichen Preises, tätigt man mit dessen Anschaffung – die auch von der Stiftung Lesen empfohlen wird – eine lohnende Investition.

Die
Kita, die sich zuerst
bei der Redaktion meldet darf
sich auf das Rezensionsexemplar des
vorgestellten Lehr- und Lernmaterials
– und ganz besonders auf mich –
freuen!



INFO KOMPAKT

Renate Zimmer
Falko Honnen und Gabi Selbach (Illustrationen)
Geschichten von Konrad Känguru und Rita Rennmaus
Ordner mit Geschichtenbuch,
60 cellophanisierten Arbeitskarten,
Handbuch und Poster
Preis: 69,90 €
Bestell-Nr.: 1090





SCIENCE ON STAGE FESTIVAL 2015

ILLUMINATING SCIENCE EDUCATION

LONDON · 17.–20. JUNI 2015

**JETZT
BEWERBEN**

für das Nationale
Auswahlevent
bis zum 15.5.2014

Für das europäische Science on Stage Festival vom 17.–20. Juni 2015 in London suchen Science on Stage Deutschland e.V. und think ING. Lehrkräfte der Primar- und Sekundarstufe I und II mit außergewöhnlichen Ideen für den naturwissenschaftlichen Unterricht. Wir laden Sie ein, sich für das Nationale Auswahlevent am 7. und 8. November 2014 in Berlin zu bewerben. Wir bieten: Konzepte, Materialien und Austausch mit Kollegen aus ganz Europa. Bewerbungsschluss: 15. Mai 2014.

HAUPTSPONSOR

think
ING.

VERANSTALTER

SCIENCE ON STAGE
DEUTSCHLAND

science-on-stage.de

SCIENCE ON STAGE 2015
LONDON

THE EUROPEAN PLATFORM FOR SCIENCE TEACHERS