

APPS UND CO. Eine Zusammenstellung

Quelle: Schulpsychologischer Dienst Baselland

Sind Lern-Apps für Kinder sinnvoll?

Das Lernen mit elektronischen Programmen ist in der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken. Mit den neuen Geräten ist die Aktualität von Lernspielen noch gestiegen. Doch was bringen Lern-Apps? Bringen Sie überhaupt etwas? Und wie soll man diese Apps nutzen?

Lern-Apps sind als Ergänzung zum üblichen Lernen zu betrachten.

Apps können helfen, anspruchsvolle Lerninhalte (z.B. die Elemente in Chemie) besser zu veranschaulichen. Jüngere Kinder können unter anderem von den interaktiven Aspekten profitieren (z.B. die Zeiger einer Uhr selber drehen und einstellen).

Auch ersetzen Lern-Apps keine Rituale wie etwa das Vorlesen am Abend oder sogenannte „Primärerfahrungen“ (Blätter im Wald sammeln und nicht nur Blätter auf dem Tablet angucken). Im besten Falle ergänzen sich beide Lernwelten.

Ab welchem Alter sind Lern-Apps geeignet?

Bei diesem Thema gehen die Meinungen auseinander: Befürworter loben die Lernvorteile durch frühes Lernen. Interaktion von Farbe, Musik, bewegte Bilder sowie Berührung, meinen sie, könne besonders Kleinkinder schon zu frühen Lernschritten animieren. Kritiker sehen darin vielmehr eine Gefahr der „Überdigitalisierung“ oder einer Verarmung an zwischenmenschlicher Interaktion.

Eine Regel ist die sogenannte «3-6-9-12-Faustregel»: Kein Bildschirm unter 3 Jahren, keine eigene Spielkonsole vor 6, kein Internet vor 9 und kein unbeaufsichtigtes Internet vor 12 Jahren.

Diese Regel soll als Leitplanke und nicht als absolutes Verbot verstanden sein. Schlussendlich ist vor allem entscheidend, welche Apps das Kind anschaut und welche Motive mit der Nutzung verbunden sind.

Hinterfragen des eigenen Nutzungsverhalten!

Die App-Welt eröffnet nicht nur Kinder, sondern auch uns Erwachsenen ungeahnte Dimensionen. Aus einer unübersichtlichen Fülle an Apps versuchen wir die tollsten, spannendsten und hilfreichsten auszuwählen. Dies ist nicht immer einfach. Versetze dich nun in ein Kind: wenn selbst uns es schwerfällt, zwischen sinnvoll und unnütz zu unterscheiden, wie mag dies dann erst für ein Kind sein? Beobachte, welche Apps nützt du und was soll wünsche ich mir, dass ein Kind spielt/macht?

Nutzt das Kind mein Telefon oder mein Tablet? Überlege, welche Spiele welchen Anreiz haben. Ein Uhr-Lern-Spiel ist vielleicht doch nicht so interessant wie Angry-Birds-Star-Wars. Vielleicht lohnt sich zu überlegen, ein Gerät nur mit Lernspielen zur Verfügung zu stellen?

Wann spiele ich und wann das Kind? Ist das Spielen an eine Bedingung geknüpft?

Erzählung einer Mutter:

„Meine Kinder können jeden Tag für erwünschtes Verhalten (Helfen im Haushalt, Gemeinschaftssinn zwischen Geschwister etc.) Sticker-Sterne gewinnen. Jeder Stern gibt 5 Minuten Tablet-Zeit. Je mehr Sterne, desto mehr Spielzeit. Auf dem Gerät sind nur von mir

ausgewählte Spiele, die ich mit gutem Gewissen verantworten kann.“

Warum und wann können Lern-Apps nützlich sein?

_ Spielerisches, visualisiertes Lernen

Gezielt eingesetzt und als zusätzliches spielerisches Element können Apps im Bereich des Lernens durchaus ihre Berechtigung haben. Gerade bei mechanischen und repetitiven Lerninhalten (Wörter-Lernen, 1x1 etc.) können Apps das Lernen attraktiver machen. Wer mit Spass und Freude lernt, kann eine positive Beziehung zum Lernen aufbauen.

_ Multimodale Übungseinheiten

Besonders bei Kindern, die Lernschwierigkeiten haben, sind 15 Minuten Üben schon anspruchsvoll. Mit elektronischen Übungen haben sie nicht nur eine spielerische Form, die motiviert, es werden auch verschiedene Lernkanäle angesprochen (Lernen über die Ohren und über die Augen, Lernen mit Tönen etc.). Wenn mehr als nur ein Lernkanal angesprochen wird, fällt es Kindern leichter, das Gelernte zu behalten.

_ Handliches Lernen

Ein Vorteil von Lern-Apps liegt darin, dass man sie überall nutzen kann - ob im Auto, Tram oder Bus. Gerade Jugendliche haben meist ein Telefon dabei: Lästige Wartezeiten können sinnvoll überbrückt werden, es lässt sich leicht zwischendurch lernen.

_ Kurzweiliges und motivierendes Lernen

Apps präsentieren sich als kleine und überschaubare Einheiten. Wenn die Lernmotivation des Kindes sehr gering ist, kann dies hilfreich sein, überhaupt erst mit dem Lernen anzufangen (z.B. als Einstieg vor den Hausaufgaben, tägliches Üben bei spezifischen Problemen). Die Kinder üben täglich und erhalten (oft) unmittelbare Rückmeldung: Das motiviert!

Wie finde ich gute Lern-Apps?

Grundsätzlich gilt:

Ausprobieren und schauen:

- ob das Spiel gut verständlich ist
- ob eine Rückmeldung für das Kind eingebaut ist (Lernfeedback)
- ob es verschiedene Levels hat, wo man seine Leistungen steigern kann
- ob das Lernspiel altersgerecht ist.

Weiterführende Internetseiten:

<http://www.my-pad.ch/>

www.mia4u.ch