

Wolfgang Bergmann

Computer machen Kinder schlau

Was Kinder beim Computerspielen sehen und fühlen,
denken und lernen



BEUST VERLAG

Landes-Lehrer-Bibliothek
des Fürstentums Liechtenstein
Vaduz

Inhalt

Zur Einführung	8
----------------------	---

1

Was sehen, fühlen, denken und lernen Kinder, wenn sie mit dem Computer spielen?

Lernpsychologische Beobachtungen und Überlegungen zur Wirkung der neuen Medien	16
--	----

Pyjama Pit besiegt die Angst	18
---	-----------

Wie sich kindliche Intelligenz aufbaut	24
---	-----------

Kinder lernen in »Wellen«	26
---------------------------------	----

Die ersten selbstständigen Schritte	28
---	----

Die Wahrnehmung von Größen und Entfernungen	28
---	----

Zusammenhänge mit Hilfe von Zahlen erfassen	30
---	----

Die Entdeckung der Schrift	31
----------------------------------	----

Kinder und die Magie des Computers	32
--	----

Phantastik und Logik in Computerspielen	33
---	----

Lebendiges Wissen: Gute Spiele helfen lernen	40
---	-----------

Was Interaktivität bewirken kann	43
--	----

Wissensvermittlung im digitalen Zeitalter	44
---	----

Mit Pyjama Pit das Denken lernen	48
--	----

Computerspiele – auch für lernbehinderte Kinder ...	56
--	-----------

Mit Fritzi Fisch in der Schule	59
--------------------------------------	----

Der Tom Sawyer-Effekt	61
-----------------------------	----

Vom falschen Umgang mit lernbehinderten Kindern	68
---	----

Computerwelt und Alltagswelt	72
------------------------------------	----

Müheloser Schreiben im Computer	76
---------------------------------------	----

Weniger Angst vor dem Lernen	80
------------------------------------	----

Der Cyberspace ist ein Raum der Möglichkeiten	81
---	----

Vom Lesen und Schreiben und Intelligenz überhaupt.....	86
Wie lernen wir lesen?	88
Objektkonstanz – Voraussetzung für das Lesen	90
Computer sind kein Allheilmittel	94
 Im Cyberspace bin ich der Größte!	98
Superhelden befriedigen narzisstische Bedürfnisse	100
Licht-Gestalten und Licht-Bilder	104
Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten	105
Die Motivationskraft von Computerspielen	108
 Verhaltenstraining für hyperaktive Kinder	114
Mit Manny unterwegs im Totenreich	117
Selbstkorrektur ist der erste Schritt	119
Mark entdeckt spielerisch Identifikationsangebote	120
Das Ziel: aktive Selbstkontrolle	124
Wie man lernt, sich selbst zu kontrollieren	125
 Für die Zukunft lernen	128
In Alternativen denken	131
Risikobereitschaft entwickeln	132
Verantwortung übernehmen	133
Individualisiertes Verhalten trainieren	134
 Unsere Reise durch den Cyberspace – ein Resümee	135

2	Elroy, Dr. Mathe und Oscar, der Ballonfahrer	
	Kreuz und quer durch die Welt der Computerspiele	138
	 Simulationsspiele: Planung und Interaktion	140
	Die Völker und Civilization	142
	Sim Earth und Sim City	146

Roller Coaster Tycoon	150
Theme Park World	154
Die Sims	157
Caesar 3	161

Detektivspiele:

zwei Highlights und viel Mittelmaß	164
TKKG	166
Ein Fall für Mütze	170
Mit Detektivspielen Einfühlungsvermögen lernen	172
Fünf Freunde	173
Elroy	178
Die Abenteuer von Valdo und Marie	181
Das Detektivspiel hat seine Form noch nicht gefunden ...	183

Lernspiele: ermutigende Ansätze **186** |

Woran erkennt man Qualität?	188
Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch	193
Dr. Brain – das verlorene Gedächtnis	195
Max und Oskar, der Ballonfahrer	197
Billi Banni	203
Addy	204
Emil und Pauline	205
Ursula Lausters Sprach- und Rechenspiele	206
Start-Klar	207
O!Kay!	208
English Coach 2000 und Disco	209

Nachmittags im Internet lernen **212** |

Lego entdeckt die künstliche Intelligenz **218** |

Nachwort **224** |

Bildnachweis **226** |

Liste der Spiele **226** |

Register **228** |