

Ammann, Daniel / Hermann, Thomas: Klicken, lesen und spielend lernen. Interaktive Spielgeschichten für Kinder

Amman, Daniel/Herrmann, Thomas (2004). Klicken, Lesen und spielend lernen. Interaktive Spielgeschichten für Kinder. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 220 Seiten, 24 €

Spielgeschichten für den Computer, deren animierte Erzählhandlungen sich häufig auf literarische und filmische Vorbilder beziehen, bieten daneben eine Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspielen und werden erfolgreich als Edutainmentprodukte für Kinder ab 4 Jahren vermarktet. Die beiden Autoren sowie Mela Kocher und Judith Mathez beschäftigen sich eingehend mit diesem Genre sowohl unter kommerziellen, kulturellen als auch unter pädagogischen Gesichtspunkten.

Neben einer umfassenden Bestandsaufnahme von Spielgeschichten der letzten Jahre analysieren sie die verschiedenen Nutzungsmodalitäten von Medien durch Kinder, zeigen die Unterschiede der PC-Spielgeschichten gegenüber ihren inhaltlichen bzw. narrativen Vorgängern und studieren die differierenden Erzählweisen dieser Software. Anhand zahlreicher Beispiele geben sie so einen Leitfaden zur pädagogischen Beurteilung dieser Produkte.