

Inhalt

Vorwort von Prof. Dr. Erhard Fischer	9
1. Einleitung und Themenaufriß	11
2. Was versteht man unter „geistiger Behinderung“?	14
2.1 Zum Begriff „Geistige Behinderung“	14
2.2 Mögliche Sichtweisen und Definitionen von „geistiger Behinderung“	15
2.3 Das Arbeits-, Lern- und Spielverhalten von Menschen mit geistiger Behinderung	19
2.4 Fazit	21
3. Zur Diskussion des Computereinsatzes im Förderzentrum mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung	22
3.1 Zur Kritik des Computereinsatzes bei Schülern mit geistiger Behinderung	22
3.1.1 Kritikpunkte zum Einsatz des Computers in Schulen allgemein	22
3.1.1.1 Kultur- und gesellschaftskritische Aspekte des Computereinsatzes	22
3.1.1.2 Die befürchteten negativen Wirkungen des Computereinsatzes	25
3.1.2 Kritikpunkte zum Einsatz des Computers im Förderzentrum mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung	27
3.2 Zur Notwendigkeit des Computereinsatzes bei Schülern mit geistiger Behinderung	31
3.2.1 Die hohe Gegenwarts- und Zukunftsbedeutung innerhalb unserer Lebenswelt	31
3.2.2 Computereinsatz als Teil einer Medienerziehung	34
3.2.3 Die Forderung nach Integration und Normalisierung	35
3.2.4 Die Qualitäten und Möglichkeiten des Lehrens und Lernens	37
3.2.5 Die Verwendung als prothetisches Hilfsmittel	39
3.3 Fazit	40
4. Einsatzmöglichkeiten des Computers im Unterricht – oder: Wie lässt sich der Computer in den Unterricht integrieren?	42
4.1 Der Computer als Unterrichtsgegenstand – oder: Wir lernen Computer!	42

4.2	Der Computer als Unterrichtsmedium – oder: Wir benutzen Computer!	44
4.2.1	Die Rolle des Lehrers – oder: Der Lehrer als Lernbegleiter!	45
4.2.2	Die Rolle des Computers – oder: Der Computer als ein Medium unter vielen!	47
4.3	Fazit	48
5.	Arbeiten mit dem Computer – oder: Der Computer als Werkzeug	49
5.1	Das Arbeiten mit Programmen mit Werkzeugcharakter	49
5.1.1	Die Nutzung von Textverarbeitungsprogrammen	49
5.1.2	Die Nutzung von Grafik-, Mal- oder Bildbearbeitungs- programmen	51
5.2	Die Nutzung des Internets – oder: Wir können das auch!	53
5.2.1	Was ist das Internet überhaupt – oder: Was ist ein Hypermedium?	53
5.2.2	Voraussetzungen für die Nutzung des Internets – oder: Was muss man können?	55
5.2.3	Nutzungshäufigkeit des Internets von Menschen mit (geistiger) Behinderung	56
5.2.4	Einsatzmöglichkeiten des Internets im Unterricht – oder: Wie lässt sich das Internet in den Unterricht integrieren?	57
5.2.4.1	Die Nutzung des Internets zur Informationssuche	58
5.2.4.2	Die Nutzung des Internets zur Kommunikation	60
5.2.5	Spezielle Angebote im Internet von bzw. für Menschen mit geistiger Behinderung	62
5.2.6	Exkurs: Empfehlungen für die Erstellung von barrierefreien Internetangeboten für Menschen mit (geistiger) Behinderung	64
5.3	Fazit	66
6.	Lehren bzw. Lernen mit dem Computer – oder: Der Com- puter als Hilfe zur Aneignung eines Lerngegenstandes	67
6.1	Exkurs: Lernpsychologische Grundlagen – oder: Wie funktioniert Lernen?	
6.1.1	Behaviorismus – oder: Lernen durch Manipulation der Umwelt	67
6.1.2	Kognitivismus – oder: Lernen durch Einsicht und Motivation	69

6.1.3	Konstruktivismus – oder: Lernen durch subjektiv individuelle Weltinterpretation	70
6.2	Zentrale Programmarten – oder: Welche Softwaretypen gibt es?	72
6.2.1	Übungs- bzw. Trainingsprogramme	72
6.2.2	(Intelligente) Tutorielle Programme	74
6.2.3	Simulationsprogramme	75
6.2.4	Edutainment und Infotainment – oder: Wir lernen spielerisch?	77
6.3	Fazit	79
7.	Spielen am Computer – oder: Der Computer als Spaßfaktor	81
7.1	Sind Computerspiele überhaupt Spiele?	82
7.1.1	Definitionen von „Spiel“ – oder: Was zeichnet ein Spiel aus?	82
7.1.2	Zur Übertragbarkeit der Wesensmerkmale von „Spiel“ auf das Computerspiel	84
7.2	Arten von Computerspielen – oder: Wie lassen sich Computerspiele klassifizieren und welchen Anforderungen muss man gerecht werden?	85
7.3	Spielhäufigkeit von Kindern und Jugendlichen mit (geistiger) Behinderung am Computer	88
7.4	Warum Computerspiele im Förderzentrum mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung?	89
7.5	Positive (Lern-) Effekte durch Computerspiele?	92
7.6	Fazit	96
8.	(Förder-) Diagnostik am und mit dem Computer – oder: Was sagt der Computer über den Menschen aus?	97
8.1	Möglichkeiten und Vorteile einer (Förder-) Diagnostik am und mit dem Computer	97
8.2	Grenzen und Nachteile einer (Förder-) Diagnostik am und mit dem Computer	99
9.	Exkurs: Hilfen zum Finden von geeigneter Software	101
9.1	Softwareergonomische Richtlinien – oder: Wie müssen Computerprogramme gestaltet sein?	101
9.2	Vorhandene Softwarekataloge – oder: Das Internet hilft!	104

10. Zusammenfassung und Ausblick	107
Literatur	108
Anhang	119
Serviceteil	119
1. Das Textverarbeitungsprogramm „Tedi“	119
2. Das Malprogramm „Malwas“	120
3. Die Übungsprogramme der „Budenberg-Lernsoftware“	121
4. Das Übungsprogramm „Training kognitiver Strategien“	122
5. Das Tutorielle Programm „Vorfahrt an der Straßenkreuzung“	123
6. Das Simulationsprogramm „Kids“	124
7. Das Simulationsprogramm „Kaufwas“	125
8. Das Edutainment-Programm „Janosch: Tiger und Bär im Straßenverkehr“	126
9. Das Spiel „Zirkus im Zirkus“	127
10. Die Förderdiagnostik-Software „Förderdiagnose“	128