

JUXlala – Linux für Kinder

Franz Kratzer und Christoph Kaindel

JUXlala ist eine Softwaresammlung für Kinder im Vorschulalter. Die Programme sind in ein Linux-System eingebettet und starten unabhängig vom bereits installierten Betriebssystem des PCs direkt von der CD aus. Kinder erhalten so ihre eigene, sichere Lern- und Spiel-Umgebung. Alle Daten, die während der Anwendung von JUXlala gesichert werden, sind nur für diese eine Sitzung verfügbar. Bilder, die ein Kind etwa mit Tuxpaint erstellt hat, können aber z. B. auf einem USB-Stick gesichert werden.

Die allerersten Schritte in der Computerbenutzung werden spielerisch mit Programmen zur Maus- und Tastatur-Handhabung begleitet. Das Klicken mit der Maus, "Drag and Drop" und die Beherrschung des abwechselnden Rechts- und Links-Klicks wird mit dem Programm "Pysycache" geübt, in "Tuxtype" wird die Tastatur spielerisch eingesetzt. JUXlala enthält auch das akustisch unterstützte Malprogramm "Tuxpaint", das durch die zielgruppengerechten Gestaltungselemente Kinder fasziniert und zum kreativen Schaffen anregt. Mit der Spielesammlung "gcompris" umfasst JUXlala rund 80 verschiedene Lern- und Spiel-Angebote.

JUXlala ist ein Produkt aus der JUX-Reihe von ICE-Vienna/netbridge. Von der gesamten JUX-Serie wurden mehr als 10 000 CDs verteilt, die Software wurde mehrere 10 000 Mal über das Internet heruntergeladen. Individuelle Rückmeldungen und Presse-Reviews waren bisher überwiegend positiv.

JUXlala ist Open Source Software und darf frei vervielfältigt und weitergegeben werden. Anfang 2009 wird die aktualisierte Version JUXlala 2.0 zum Download bereitstehen. Laufend aktualisierte Informationen sowie das CD-Image zum Download gibt es auf der Projektwebsite: <http://www.jux-net.info/juxlala/>

Autoren

Franz Kratzer

Initiator (2000) und Leiter von netbridge, der Koordinierungsstelle für neue Medien in der außerschulischen Jugendarbeit in Wien. Netbridge ist eine Abteilung des Vereins ICE-Vienna.

Themenschwerpunkte: Medien und Bildung, Jugendschutz, E-Learning, Partizipation, Projektarbeit mit pervasive computing, Onlineberatung.



Christoph Kaindel

Mag. phil (Geschichte)
ICE-Vienna/netbridge

Projekte und Vortragstätigkeit zum Thema Jugend und neue Medien.
Themenschwerpunkte: Kreativprojekte, Video, Computerspiele, Gewaltprävention.

