

Medienbildung von Anfang an – Ein Leitfaden zum Einsatz digitaler Medien in Kitas



Vorwort: Wie sieht die Kita der Zukunft aus?

Beschäftigt man sich mit der Frage, wie sich der Bereich der frühkindlichen Bildung in der Zukunft verändern und entwickeln wird, so sollte der Blick zunächst auf die gesellschaftlichen Entwicklungen gerichtet werden. Kindertagesstätten stehen somit vor der wichtigen Aufgabe, miteinander verwobenen Herausforderungen wie Migrationsbewegungen, Klimawandel oder Digitalisierung und die damit verbundenen eruptiven Veränderungen sowie Anforderungen in der Berufswelt, in ihre pädagogische Arbeit einzubeziehen und insbesondere Themen, die die kulturelle Diversität betreffen, stärker in den Blick zu nehmen (vgl. Feil 2020, S. 10). Daraus ergeben sich für pädagogische Fachkräfte zukünftig erweiterte Aufgabenfelder, bei denen die Demokratiebildung und die damit einhergehenden Themenbereiche der Inklusion und der Partizipation im Fokus stehen. Weiterhin nimmt auch die Sprachbildung einen immer wichtigeren Stellenwert frühkindlicher Bildungsbereiche ein.

Da diese sich verändernde Gesellschaft immer mehr durch digitale Prozesse geprägt wird und verschiedene Technologien in nahezu jeden Lebensbereich hineinwirken, ist und wird auch das Thema Medienbildung zu einem zentralen Bestandteil der Bildungspläne in Kitas und Schulen. Mit dem Smartphone als ständiger Begleiter, dem Tablet als Allrounder im Berufsleben und im Alltag oder dem digitalen Sprachassistenten, mit denen sich das Smart-Home kinderleicht steuern lässt, erweitern sich die Möglichkeiten der Kommunikation, Vernetzung und Unterhaltung nahezu täglich. Darüber hinaus wird die reale Welt mit Hilfe computergestützter Darstellungen laufend um virtuelle Aspekte erweitert, was zu einem Zusammenspiel des digitalen und dem analogen Leben führt (Argumented Reality). Diese Digitalisierung der verschiedenen Aufgaben unseres alltäglichen Lebens beeinflusst nicht nur das Denken und Handeln von Erwachsenen. Die sich stetig verändernden Strukturen haben auf Kinder den besonderen Einfluss. Sie wachsen in eine digitale Welt hinein, die sich immer wieder neu gestalten lässt und an der sie teilhaben wollen. Die Vielfalt an Informationen, die dabei vorzufinden sind, gilt es zu sammeln, einzuordnen und angemessen zu bewerten. Die Kinder dabei zu unterstützen, diese Fähigkeit so früh wie möglich zu erwerben und eine eigene Meinung auszubilden, gehört zu den wichtigsten und notwendigsten Aufgaben der heutigen und der zukünftigen Zeit und erfordert die Begleitung durch reflektierte und medienkompetente Erwachsene.

Die Fachgruppe *Inklusive Medienbildung* der GMK beschreibt Medienbildung als einen wichtigen Bestandteil von Bildungsprozessen, weil mit ihr gesellschaftliche Teilhabe und Zugehörigkeit ermöglicht werden kann. Unser Bildungssystem steht somit vor der Herausforderung, Medienbildung weitreichend ins Auge zu fassen und mit einem gleichberechtigten und uneingeschränkten Erwerb von medialen und kommunikativen Kompetenzen, eine Basis für die Chancengleichheit von Anfang an gewährleisten zu können (vgl. Bosse/ Haage, u.a. 2018). Da der Inklusionsgedanke schon in der Kita von elementarer Bedeutung ist, sollte auch das Thema Medienbildung als zentraler Aspekt in der pädagogischen Konzeption verankert werden. Besonders im Kita-Bereich wird bei der Betrachtung der digitalen Entwicklungen, der Fokus häufig mehr auf die Risiken als auf die Chancen gelegt. Dabei wird das Potential, das digitale Medien vor allem im Hinblick auf die Teilhabe an Gesellschaft und Bildung aufweisen, bisher nur selten in frühkindlichen Bildungskonzepten aufgegriffen. Deshalb gilt es, die oftmals noch vorhandenen negativen Grundhaltungen und die damit verbundenen Berührungängste zu überwinden und die neuen Möglichkeiten, die die digitale Welt für uns bereithält, auch im Kita-Alltag genauer in den Blick zu nehmen.

Inhaltsverzeichnis

1. Aufwachsen in einer digitalen Welt	4
2. Der Medienbegriff – Welche Medien gibt es?	5
3. Wie nutzen Kinder Medien?	7
3.1 Studien zur Mediennutzung von Kindern	7
4. Was brauchen Kinder, um sich die Zukunft zu erschließen?	8
4.1 Die vier Stationen der Medienaneignung	9
4.2 Entwicklungspsychologische Grundlagen – Medieninhalte wahrnehmen und verstehen	11
4.3 Zielperspektive: Medienkompetenz als Teil inklusiver Bildung	13
5. Welche Rolle spielen digitale Medien in der Kita?	15
5.1 Medienbildung in den Hamburger Bildungsempfehlungen	15
5.2 Medienbildung als gemeinsame Aufgabe der Erziehungspartnerschaft	16
6. Medienbildung in der Praxis	18
6.1 Kita-Team – Entwicklung der Medienleitzielen.....	19
6.1.1 Fahrplan zur Medienbildung in Kitas	21
6.2 Familie – Bildungs- und Erziehungspartnerschaft mit Eltern.....	22
6.3 Im Fokus der Medienbildung: Das Kind	23
6.3.1 Praxisideen für den Kita-Alltag	23
6.3.1.1 Medienheld*innen der Kinder.....	24
6.3.1.2 Die Natur entdecken und erforschen mit dem digitalen Mikroskop.....	26
6.3.1.3 Formen, zählen und Geschichten erzählen mit dem Bee-Bot.....	28
6.3.1.4 Wir erstellen einen Trickfilm	30
7. Welche digitalen Medien eignen sich für den Einsatz in der Kita?	32
7.1 Medienausstattung der Kita.....	32
7.2 Kinder-Apps für den pädagogischen Alltag	34
7.2.1 Beispiele für kostenlose Apps.....	34
7.2.2 Beispiele für kostenpflichtige Apps	36
8. Institutionen, Fortbildungsmöglichkeiten und Literaturtipps	37
8.1 Institutionen im Raum Hamburg und Umgebung	37
8.2 Websites mit medienpädagogischem Schwerpunkt für pädagogische Fachkräfte und Eltern	38
9. Das medienkompetente Kind – Ein Ausblick	41
Begriffsregister	42
Literaturverzeichnis	43

1. Aufwachsen in einer digitalen Welt

Die zunehmende Digitalisierung unserer Gesellschaft hat zur Folge, dass Kinder heutzutage nahezu selbstverständlich mit digitalen Medien aufwachsen: Von ihrem ersten Lebenstag an sind sie von verschiedenen Medien umgeben, die sie in ihrem Heranwachsen und Handeln begleiten und somit zu einem grundlegenden Bestandteil ihres Lebensalltags werden.

Schon früh machen sie sowohl in passiver als auch in aktiver Weise ihre ersten Erfahrungen mit einem breiten Medienensemble. Gerade im Bereich der frühkindlichen Bildung wird diese Entwicklung oft mit sehr viel Skepsis betrachtet. Dementsprechend werden immer wieder Stimmen laut, die sich die Kita als einen medienfreien Schonraum wünschen. Verfolgt man allerdings die kindlichen Erzählungen über Medienheld*innen und die digitalen Erlebnisse des Alltags, so wird deutlich, dass digitale Medien zum Alltag von Kindern gehören und dass ein Ausschluss medienpädagogischer Thematiken in der Kita, einen wichtigen Teil ihrer Erfahrungswelt ausklammern würde.

Kitas haben einen Bildungsauftrag: Die Kinder in ihrer Entwicklung unterstützen, indem wir uns an ihrer Lebenswelt orientieren und alle Faktoren, die das Aufwachsen beeinflussen, miteinbeziehen. Dies unterstreicht die Notwendigkeit, medienerzieherische Aspekte in vorhandenen pädagogischen Ansätzen zu verankern und somit eine pädagogisch angeleitete Auseinandersetzung mit digitalen Medien schon im frühen Kindesalter zu fördern.

Die Faszination, die die vielfältige Medienwelt auf Kinder ausübt, kann dabei als Chance gesehen werden, um die Lern- und Erfahrungsräume in der Kita zu erweitern und zu bereichern, aber auch um die Kinder dabei zu unterstützen, einen reflektierten und kompetenten Umgang mit Medien zu entwickeln.

Geht es um die Integration digitaler Medien in den Kita-Alltag, so kann hier von einem medienpädagogischen Ansatz gesprochen werden.



Der Begriff der **Medienpädagogik** beschreibt die pädagogische Bedeutung von unterschiedlichen Medien in Bildungsprozessen und untersucht die Aufgaben und Funktionen, die diese im jeweiligen gesellschaftlichen Zusammenhang übernehmen. Dabei geht es auch darum, den Umgang mit Medien zu beobachten und zu begleiten, um deren Wirkung analysieren zu können. Hieraus ergeben sich dann Ansätze für den sinnvollen Einsatz von Medien im pädagogischen Handeln und es werden konkrete Ziele erarbeitet, die damit erreicht werden sollen (vgl. Hüther/Schorb 2005, S. 265).

Medienbildung ist zu einem wesentlichen Bestandteil der Allgemeinbildung geworden und findet in allen Bildungsbereichen Anwendung. Aus diesem Grund bedarf es einer medienpädagogischen Konzeption, welche Trägern, Leitungen und Erzieher*innen in Kindertagesstätten als Leitfaden zur Umsetzung der medienpädagogischen Zielsetzungen zur Verfügung steht.

Mit Blick auf die Bildungs- und Chancengerechtigkeit der Kinder und deren Familien, ist eine aktive Medienarbeit Voraussetzung, damit Kinder zu medienkompetenten und verantwortungsbewussten Menschen heranwachsen können.

Neben einer pädagogisch begründeten, technischen Grundausstattung der Kitas, sollten die beteiligten Akteure, welche neben den Kindern und dem pädagogischen Personal auch die Eltern miteinschließt, gemeinsam an der Integration der Medienbildung in den Kita-Alltag beteiligt sein.

Im vorliegenden Konzept wird der Rahmen der Nutzung von digitalen Medien für den pädagogischen Einsatz in Kitas erläutert, um den Bildungs- und Erziehungsauftrag der Medienpädagogik umsetzen zu können.

2. Der Medienbegriff – Welche Medien gibt es?

Bevor darauf eingegangen wird, wie Medien in den Kita-Alltag integriert werden können, soll zunächst eine genauere Betrachtung des Begriffs der Medien unternommen werden.

Das Wort Medien kommt ursprünglich aus dem Lateinischen und meint so viel wie "vermittelndes Element". Oftmals werden Medien deshalb auch als so genannte Mittler bezeichnet. Grundsätzlich können Medien als Systeme oder Elemente beschrieben werden, die als Träger oder Vermittler von Informationen aller Art fungieren und in kommunikativen Zusammenhängen zum Tragen kommen (vgl. Schaumburg/Prasse 2019, S. 17).

Diese Definition macht deutlich, dass der Medienbegriff sehr weit gefasst werden kann und je nach Schwerpunktlegung unterschiedliche Begrifflichkeiten zum Tragen kommen.

Auch im Bereich der frühkindlichen Bildung gehören Medien zum Alltag. In jeder Kita kommen insbesondere die so genannten klassischen Medien wie Bücher oder CDs zum täglichen Einsatz. Neben den klassischen Medien ist aber auch oft die Rede von neuen, analogen oder digitalen Medien. Auch kann eine Unterscheidung des Begriffes nach Sinneskanälen vorgenommen werden.

Diese Vielfalt des Medienbegriffes verdeutlicht die Notwendigkeit zunächst zu klären, in welchen Betrachtungsbereich unser Medienbegriff eingeordnet wird, um konkrete Handlungsperspektiven vorstellen und umsetzen zu können. Im Folgenden werden deshalb die verschiedenen Medienbegrifflichkeiten näher in den Blick genommen und definiert.



Klassische bzw. alte Medien bezeichnen Funkmedien wie Radio oder Fernsehen, Druck- und Pressemedien wie Zeitungen, Bücher oder Zeitschriften und Bild- und Tonträgermedien wie Kino, Filme, Videos oder CDs (vgl. Trepte/Reinecke 2018).

Neue Medien lassen sich im Gegensatz zu klassischen bzw. alten Medien computervermittelt realisieren. Der Begriff entstand in den 70er Jahren und bezeichnet grundlegend Kommunikationsmittel, die im Zuge technologischer Entwicklungsprozesse entstehen und somit eine Vernetzung alter und neuer Medien beinhalten (vgl. Hunneshagen 2005, S. 14).

Bei der Einteilung des Begriffs in alte und neue Medien rücken zeitliche Faktoren in den Vordergrund. Gerade aufgrund der rasanten Entwicklung, die in unserer Gesellschaft auf medialer Ebene zu verzeichnen ist, passiert es schnell, dass ein noch vor kurzem als 'neu' bezeichnetes Medium, mit den Worten 'alt' umschrieben wird.

Betrachtet man beispielsweise die Entwicklungen des Computers, welchen Konrad Zuse 1941 zum ersten Mal als einen funktionstüchtigen Rechner präsentierte und welcher als Personal Computer (kurz PC) für den privaten und alltäglichen Gebrauch ab Ende der 70er Jahre zur Verfügung stand, so dass ab der 90er Jahre auch Computerräume in Schulen damit ausgestattet wurden, dann wird deutlich, dass die Weiterentwicklungen bis hin zum Tablet-PC nicht viel Zeit in Anspruch genommen haben.

Aufgrund der jahrelangen Existenz des Computers könnte einerseits der Begriff altes Medium greifen, andererseits deuten die zahlreichen Weiterentwicklungen des Mediums darauf

hin, dass auch eine Einstufung als neues Medium korrekt ist. Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass eine Unterteilung in analoge und digitale Medien einen differenzierteren Blick ermöglicht (vgl. Lepold/Ullmann 2018, S. 41f).



Analoge Medien sind vor allem dadurch gekennzeichnet, dass die Kommunikation nur einseitig erfolgt. Nutzer analoger Medien können diese also bedienen und konsumieren, interaktive Handlungen sind allerdings nicht möglich. Beispiele für so genannte analoge Medien sind jegliche Art von Printmedien wie Bücher und Zeitungen, CDs oder Audiokassetten.

Digitale Medien reagieren, anders als analoge Medien, auf ihre Nutzer, was eine Interaktion zwischen Menschen und Medium möglich macht.

Digitale Medien können grundsätzlich als Medientechnologien beschrieben werden, welche Informationen in Form von digitalen Codes senden. Die zentrale Aufgabe digitaler Medien ist somit die Digitalisierung, Berechnung, Aufzeichnung, Verarbeitung und Darstellung digitaler Inhalte (vgl. Lepold/Ullmann 2018, S. 42). Zu den digitalen Medien zählen beispielsweise das Internet, Smartphones, Tablet-PCs oder auch E-Books.

Eine weitere Möglichkeit den Medienbegriff einzugrenzen, bietet die Unterscheidung nach den verschiedenen Sinneskanälen.



Auditive Medien kennzeichnen „alle technisch bzw. elektronisch erzeugten Übertragungen bzw. Speicherungen von Tönen oder Schallwellen“ (Frederking/ Krommer/Maiwald 2012, S. 100). Dazu zählen zum Beispiel Audiokassetten, CDs, Radio oder MP3.

Visuelle Medien sind Texte, die sich entweder aus unbewegten Bildern zusammensetzen (z. B. Zeichnungen oder Fotografien) oder in denen unbewegte Bilder einen grundlegenden Zeichenstrang abbilden (z. B. Comics oder Bilderbücher) (ebd.).

Interaktive Medien wie beispielsweise das Internet, der Computer oder Tablets zeichnen sich dadurch aus, dass zwischen dem Nutzer und dem Medium ein wechselseitiger Austausch stattfindet. Interaktive Medien weisen, je nach Funktion und Inhalt, unterschiedliche Interaktionsintensitäten auf.

Audiovisuelle Medien sind technisch erzeugte Verbindungen von bewegten Bildern und Tönen (vgl. Frederking 2012, S. 145). Darunter fallen beispielsweise Fernsehgeräte, Videos und DVDs.

Alle Kinder haben das gleiche Recht, analoge und digitale Medien zur Unterstützung des eigenen, individuellen Bildungsweges zu nutzen. Insbesondere mit Blick auf stetig fortschreitende Weiterentwicklungen verschiedener Technologien, wird der Fokus in dieser Ausarbeitung auf die digitalen Medien und deren Bildungsmöglichkeiten in der Kita gelegt. Digitale Entwicklungen verändern unsere Welt in einem immer rasanter werdenden Tempo und lassen Visionen, die einst als fiktiv galten, zur Realität werden. So lassen sich beispielsweise in Büchern von Jules Verne, der als einer der Begründer des Science Fiction gilt, literarische

Ideen, wie Reisen zum Mond, finden, für die später die Technologien zur Umsetzung bereitstanden. Für die Kinder von heute bedeuten die Entwicklungen eine veränderte Zukunft, die stärker in den Bildungsprozess einbezogen werden muss.

3. Wie nutzen Kinder Medien?

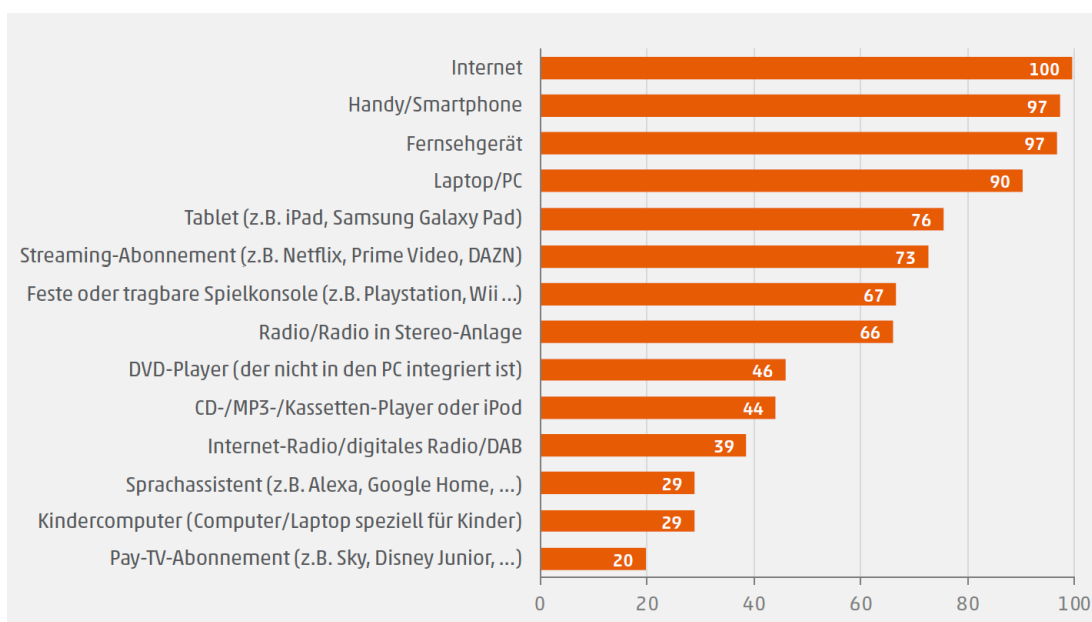
Kinder sind von ihrem ersten Lebenstag an von verschiedensten Medien umgeben, die sie in ihrem Heranwachsen und Handeln beeinflussen. Eine immer größere Rolle nehmen dabei immer mehr auch digitale Medien ein, mit denen die Kinder schon im frühen Alter in Berührung kommen.

3.1 Studien zur Mediennutzung von Kindern

Betrachtet man verschiedene Studien, die die Medienausstattung in den Familien sowie die Mediennutzung der Kinder in den Blick nehmen, so wird deutlich, dass digitale Medien wie Smartphones, Tablets und Co. zu einem selbstverständlichen Bestandteil der Lebenswelt von Heranwachsenden geworden sind.

Aus den Befragungen, die bei der miniKIM-Studie 2020 mit 600 Haupterziehern von Kindern ab einem Alter von zwei bis fünf Jahren geführt worden sind, geht hervor, dass alle befragten Familien einen Internetzugang besitzen und dass nahezu alle Befragten mit mindestens einem Fernsehgerät, einem Handy bzw. Smartphone und einem Laptop bzw. PC ausgestattet sind.

Auch die Nutzung von Tablet-PCs steigt stetig weiter an. Im Jahr 2020 hat mit 76 Prozent die Mehrheit der befragten Familien ein Tablet besessen (vgl. mpfs 2021, S. 6). Im Vergleich zu den Vorjahren kann hier ein deutlicher Anstieg mit steigender Tendenz verzeichnet werden.



Quelle: miniKIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=600

Abb. Nr. 1 Geräteausstattung im Haushalt 2020

Doch wie nutzen die Kinder diese Art von Medien?

Bei der Beantwortung dieser Frage kann auf die Kinderwelten-Studie aus dem Jahr 2021 Bezug genommen werden. Für diese sind insgesamt 1204 Mütter befragt worden, welche im Haushalt vorhandenen Geräte ihre drei- bis dreizehnjährigen Kinder nutzen dürfen.

Dabei ist herausgekommen, dass 54 Prozent der Kinder im Alter von 3 bis 5 Jahren Mobile Devices wie Smartphones und Tablets verwenden und dass 34 Prozent dieser Altersgruppe auch den Laptop bzw. PC nutzen dürfen. Auch digitale Audiogeräte sind bei Kindern von 3 bis 5 Jahren sehr beliebt und werden laut der Befragten von 73 Prozent der Kinder regelmäßig verwendet. Insgesamt ist bei der Mediennutzung von Kindern im Alter von drei bis dreizehn Jahren im Vergleich zu den Vorjahren ein deutlicher Anstieg zu verzeichnen: Insbesondere bei Digital Devices wie Smartphones oder Tablets ist die Nutzung im Vergleich zum Vorjahr 2020 um 14 Prozent gestiegen (vgl. Guth 2021). Dies ist vor allem auf die Corona-Pandemie zurückzuführen. Während der Schließung von Kitas und Schulen waren die Familien deutlich mehr auf die Nutzung digitaler Geräte angewiesen.

Bei der 2023 erhobenen Studie des Kinder Medien Monitors wird der Blick neben der Medienausstattung der Familien auch auf die konkrete Nutzung einzelner Medien durch die Kinder geworfen. Daraus ergibt sich, dass von den 545 untersuchten 4- bis 5-Jährigen 91 Prozent der Kinder das audiovisuelle Medium Fernseher mitnutzen dürfen. Um die 36 Prozent dieser Altersgruppe nutzt dabei auch Streaming-Dienste wie *Netflix* oder *Amazon Prime*. Auch Tablets werden von Kindern im Alter von 4 bis 5 Jahren mit 35 Prozent regelmäßig genutzt (vgl. Kinder Medien Monitor (KiMMo) 2023, S. 95).

Betrachtet man die immer rasanter fortschreitende Digitalisierung unserer Gesellschaft, so kann davon ausgegangen werden, dass nicht nur die Medienausstattung im Haushalt von Familien immer weiter zunimmt, sondern dass auch die Nutzung digitaler Medien durch Kinder im Kita-Alter weiter ansteigt. Dies stellt sowohl Eltern als auch pädagogische Fachkräfte in Kitas vor die wichtige Aufgabe, sich mit dem Umgang der Kinder mit digitalen Medien auseinanderzusetzen und sie in ihrer kompetenten Nutzung damit zu fördern und zu stärken.

4. Was brauchen Kinder, um sich die Zukunft zu erschließen?

Die beschriebenen Studien zur Medienausstattung und zur Nutzung von digitalen Medien durch Heranwachsende zeigen deutlich, dass Kinder vielfältige digitale Erfahrungen mitbringen, wenn sie in die Kita kommen. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, was notwendig ist, um die Kinder in ihrem verantwortungsbewussten Umgang mit medialen Möglichkeiten zu unterstützen und so zu fördern, dass sie für die Herausforderungen, die die digitale und gesellschaftliche Zukunft mit sich bringt, gewappnet sind.

Das grundlegende Kernziel von Kindertagesstätten ist und bleibt die Begleitung und Förderung der kindlichen Entwicklung. Kinder lernen die Welt zu verstehen, sich in der sozialen Gemeinschaft sicher zu bewegen und die eigenen Bedürfnisse wahrzunehmen. So sollen die Kinder zu mündigen und verantwortungsfähigen Menschen heranwachsen.

Betrachtet man die heutige Lebenswirklichkeit der Kinder, so lässt sich feststellen, dass ihr Aufwachsen von einem zunehmenden digitalen Wandel geprägt ist, der bei der Bewältigung von kindlichen Entwicklungsprozessen einbezogen werden muss (vgl. Bostelmann 2019).

Dabei sind die mit dem digitalen Wandel eruptive Veränderungen der Lebensumwelt einzuschließen, da diese einen starken Einfluss auf das Aufwachsen von Kindern und die Herausforderungen haben, denen sie auf beruflicher und persönlicher Ebene begegnen werden. Eine Bildung auf ganzheitliche und zukunftsorientierte Weise schließt Medien mit ein und richtet den Blick auf deren Bedeutung für die eigene Person.



Medienbildung wird als ein Prozess verstanden, in dem Heranwachsende und Erwachsene eine kritische Distanz zu den Medien und ihren Entwicklungen aufbauen. Die Verantwortungshaltung, die sie dabei gegenüber den Medien und im Umgang mit ihnen einnehmen, spielt auch bei der Ausbildung der Medienkompetenz eine wichtige Rolle. Aus diesem Grund ist medienkompetentes Handeln zusammen mit anderen Kompetenzen (z. B. Sozial-, Fach- oder Selbstkompetenz) als eine wesentliche Voraussetzung für die Persönlichkeitsbildung zu verstehen (vgl. Spanhel 2002).

Der Prozess der Medienbildung umfasst somit auch die Erweiterung der Medienkompetenz, weshalb die Förderung von medienkompetentem Handeln zu einer essenziellen Zielvorstellung wird und Eingang in jede pädagogische Konzeption von Kitas finden sollte. Dabei ist es notwendig, dass sich pädagogische Fachkräfte in Kitas mit der Frage auseinandersetzen, welche Bedingungen gegeben sein müssen, um Medienbildung in den pädagogischen Alltag zu integrieren. Um dieser Frage nachzugehen, sollte ein grundlegendes Verständnis vorhanden sein, wie Kinder Medieninhalte im Verlauf ihrer Entwicklung wahrnehmen und verstehen und wie sie sich Medien in den verschiedenen Phasen ihres Lebens aneignen.

4.1 Die vier Stationen der Medienaneignung

Grundsätzlich kann festgehalten werden, dass das Aneignen von Medienkompetenz auf Grundlage von Erfahrungen mit Medien in mehrere Phasen integriert ist, die angelehnt an Theunert und Demmler in vier Stationen eingeteilt werden können (vgl. Theunert/Demmler 2007). So kommt es schon in frühen Altersphasen zu einer Wahrnehmung der sich im Umfeld befindenden Medien. Aufgrund der rasanten Entwicklungen auf digitaler Ebene kommen Kinder heutzutage immer früher in Kontakt mit digitalen Medien, weshalb davon auszugehen ist, dass sich die verschiedenen beschriebenen Stationen zukünftig immer weiter nach vorne verlagern werden und dass dadurch bei der Aneignung von Medien durch Kinder einzelne Phasen schon eher, wenn nicht gar parallel zueinander durchlaufen werden.

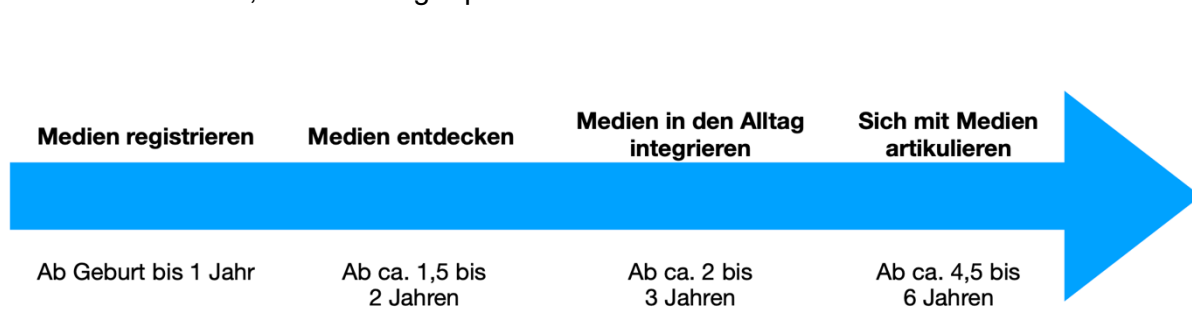


Abb. 2. Stationen der Medienaneignung

Erste Station: Medien registrieren

Es kann zu emotionalen Reaktionen auf Bilder oder Töne kommen, die von einem digitalen Medium wiedergegeben werden. Frühkindliche Entwicklungsphasen zeichnen sich vor allem durch die greifbare Umwelt und die direkten Interaktionen mit Bezugspersonen aus, die wiederum die kommunikativen Fähigkeiten des Kindes begünstigen.

Diese Fähigkeit wirkt sich auf den Umgang mit Medien aus und hilft dabei, Medienkompetenz zu fördern und auszubilden.

Zweite Station: Medien entdecken

In der zweiten Phase, die Kinder beim Aneignen von Medien durchlaufen, sind die Heranwachsenden in der Lage, zwischen dem Medium als Gegenstand oder Reizquelle und dem Medium mit verschiedenen Inhalten und Funktionen zu unterscheiden. So versuchen sie beispielsweise die verschiedenen Medien auszuprobieren und zu bedienen und sie können sich erste Strukturen merken, die die Funktionalität des jeweiligen Gerätes auszeichnet. Daraus ergeben sich Wünsche und Vorlieben in Bezug auf bestimmte Medien.

Im Alter von drei bis vier, mittlerweile wahrscheinlich schon mit früherem Alter, entwickelt sich prinzipiell das Verständnis gegenüber Medien und wird weiter ausgebaut. Die Kinder lernen inhaltliche Strukturen der Medien zu verstehen und sie unterscheiden zwischen fiktiven und realen Gegebenheiten, etwa in Zeichentricksendungen oder Fernsehformaten mit „wirklichen“ Menschen. Dieses Medienverständnis ist eingebunden in die geistige und die sozial-moralische Entwicklung der Heranwachsenden. So kann die Unterscheidung von Fiktion und Realität in Medien nur erfolgen, wenn das Kind dieses Verhältnis verstanden hat. Grundlegend für die Ausbildung des Medienverständnisses ist somit der konkrete Umgang mit Medien, der von Bezugspersonen begleitet und gefördert wird.

Dritte Station: Medien in den Alltag integrieren

Die dritte Station beinhaltet die Integration der Medien in die alltäglichen Strukturen des Kindes. Je mehr also das Verständnis der Medien anwächst, desto wichtiger werden die Inhalte für Erfahrungen und kindliche Weltaneignungen. Es entsteht das Verlangen, sich mit Medien auseinanderzusetzen und ihre vielfältigen Möglichkeiten zum Spielen und Lernen auszunutzen. So möchten sie digitale Medien selbstbestimmt nutzen. Außerdem haben sie vermehrt das Verlangen, die Funktionen von Medien, wie beispielsweise Smartphones oder dem Internet, zu erproben.

Der hierbei beschriebene eingeschränkte und eigenständige Umgang mit diesen Medien legt dar, dass deren Komplexität mit entsprechender Hilfeleistung von den Kindern verstanden werden kann. So können die Heranwachsenden bestimmte Angebote im Internet für sich beanspruchen, wenn ihnen vorher eine Einführung durch eine Bezugsperson gegeben worden ist.

Medien sind somit gerade bei Heranwachsenden in frühkindlichen Altersphasen von wichtiger Bedeutung, da sie in diesem Entwicklungszeitraum mit einer Vielzahl von Medien, und folglich auch mit den neuesten Technologien, in Berührung gekommen sind.

Vierte Station: Sich mit Medien artikulieren

Die vierte Phase der Medienaneignung findet bis zum Beginn der Schulzeit im Grundschulalter statt. Die Kinder nutzen digitale Medien in diesem Alter vermehrt in selbstständiger Weise, um mit anderen zu kommunizieren, um sich Wissen anzueignen oder um unterhalten zu werden (vgl. Theunert/Demmler 2007).

Die beschriebenen Stationen der kindlichen Medienaneignung verdeutlichen, dass vor allem in der Zeit vor der Schule Erfahrungen und Erkenntnisse im Umgang mit digitalen Medien gesammelt werden. Kinder bauen immer früher ein Interesse für ihre digitale Umwelt auf und möchten daran teilhaben und diese für sich nutzen.

Die Integration von digitalen Medien in Kitas kann deshalb als eine gute Möglichkeit gesehen werden, um die Faszination der Kinder für digitale Medien aufzufangen und zu nutzen, um ihnen zu einem medienkompetenten Handeln zu verhelfen und ihnen bei neuen Herausforderungen beiseite zu stehen.

4.2 Entwicklungspsychologische Grundlagen – Medieninhalte wahrnehmen und verstehen

Die Kenntnisse zur Medienausstattung in Familien sowie zur Mediennutzung durch Kinder aus den vorgestellten Studien sind wichtig, um der Frage nachzugehen, wie Kinder dabei unterstützt werden können, Medien kompetent und selbstbestimmt zu nutzen.

Inwiefern sich Kinder mit verschiedenen Medieninhalten auseinandersetzen und wie sie diese wahrnehmen, ist elementar bei der Beantwortung dieser Frage.

Dies hängt grundsätzlich vom individuellen Entwicklungsstand des jeweiligen Kindes ab. Auch das soziale Umfeld und dessen Umgang mit Medien spielt dabei eine wichtige Rolle. Da die Entwicklung je nach Kind unterschiedlich verläuft, kann in der Kita der Fokus auf die verschiedenen Voraussetzungen gelegt werden, die ein Kind entwickeln sollte, um einen medienkompetenten Umgang zu erlangen.

Um Medienangebote und Medieninhalte aufnehmen und verarbeiten zu können, ist es notwendig, kommunikative, kognitive und emotionale Kompetenz zu erwerben.



Kommunikative Kompetenz

Die kommunikative Kompetenz ist eine grundlegende Voraussetzung, um Medien und ihre Botschaften durchschauen zu können. Nur mit dem **Verständnis von Symbolen und Darstellungsmustern** kann es gelingen, dass sich Kinder über ihre Sprache und Gestik mitteilen und mit anderen kommunizieren.

Die ersten Interaktionsfähigkeiten entwickeln sich schon im Säuglingsalter. So verdeutlichen Kinder durch Weinen oder Schreien, wenn sie sich unwohl fühlen. Auch das Erkennen von Gesichtern und das Folgen von Blickrichtungen ist für die Ausbildung der symbolischen Interaktion elementar. Zum Ende des ersten Lebensjahres bildet ein Kind die Fähigkeit aus, an symbolischen Interaktionen teilzunehmen. Durch Gesten und Laute können sie nun Absichten oder Bitten ausdrücken.

Das Verständnis von Symbolen und Darstellungsmustern kann beispielsweise durch das gemeinsame Anschauen von Bilderbüchern gefördert werden, da in diesen verschiedene Darstellungen, wie z. B. von Gefühlen oder Bewegungsabläufen, enthalten sind (vgl. Charlton 2007, S. 26f).



Kognitive Kompetenz

Auch die kognitive Kompetenz ist für die Entwicklung von Medienkompetenz elementar. Haben Kinder diese Kompetenz ausgebaut, können sie Medieninhalte und ihre Bedeutung erfassen und für sich nutzen.

Ab der zweiten Hälfte des zweiten Lebensjahrs lernen die Kinder, **Empathie** auszubilden und sich in andere Menschen hineinzusetzen. Das Verständnis für eine andere Perspektive ist notwendig, um Geschichten verstehen und deuten zu können. Dabei kann das Deuten von Gesichtsausdrücken oder Körpersprache von Figuren Kindern Hinweise geben, ob ein Ereignis lustig oder traurig, beängstigend oder fröhlich ist. Ab etwa dem vierten Lebensjahr können Kinder dann zwischen dem eigenen und dem Wissen anderer unterscheiden und eine andere Perspektive einnehmen (vgl. Charlton 2007, S. 30f).

Weiterhin gehört das **Verständnis von komplexen Erzählstrukturen** zu den Entwicklungsaufgaben von Kindern. Erzählungen verfolgen in den meisten Fällen ein bestimmtes Muster, welches die Kinder erst nach und nach durchschauen. Deshalb ist es wichtig, Kinder durch Routinen und einfach gestaltete Medieninhalte (z. B. Bücher mit kurzen Geschichten und einfacher Sprache) an diese Muster heranzuführen. Auf diese Weise lernt das Kind verschiedene Formate von Medien kennen und eignet sich Wissen an, um diese identifizieren zu können.

Durch Erzählungen können die Kinder Inhalte in eine logische und zeitliche Abfolge bringen und sinnvolle Zusammenhänge herstellen. Ab circa zwei Jahren beginnen die Kinder diese Erzählungen und Geschichten nachzuerzählen. Erst ab dem Alter ab fünf Jahren können die Kinder komplexere Ereignisfolgen erkennen und benennen.

Beim Konsum von verschiedenen Medieninhalten ist es weiterhin notwendig, dass die Kinder die Absichten, die oftmals hinter einer Medienbotschaft stecken, erkennen können. Diese Kompetenz ist elementar, wenn es beispielsweise darum geht einzuordnen, ob ein Inhalt fiktiv oder real ist. Insbesondere bei der Betrachtung von Werbung spielt dies eine basale Rolle (vgl. Charlton 2007, S. 31ff).



Emotionale Kompetenz

Verfügt ein Kind über emotionale Kompetenzen, ist es in der Lage, Medieninhalte entsprechend ihrer Vorlieben bzw. Abneigungen einzuordnen. So wählen Kinder vorzüglich Medieninhalte, die ihr eigenes Lebensumfeld widerspiegeln oder die ihre Wünsche einbeziehen und meiden Inhalte, die ihnen Angst machen. Oft identifizieren sich Kinder auch mit ihren Medienheld*innen, weil diese für sie ansprechende Charaktereigenschaften besitzen (vgl. Charlton 2007, S. 34).

Kinder sind beim Medienkonsum von verschiedenen Emotionen umgeben. Deshalb ist es wichtig, dass sie dabei begleitet werden und dass das Gesehene oder Gehörte

in Gesprächen mit einer Bezugsperson reflektiert wird, um beispielsweise bei beängstigenden Situationen Trost zu finden oder um Freude teilen zu können, wenn etwas Fröhliches wahrgenommen wird (vgl. ebd.)

Bei der Planung von Angeboten oder Projekten in der Kita ist es wichtig, dass die Entwicklungsschritte der Kinder miteinbezogen werden. Kinder sollten bei der Betrachtung von Medieninhalten und beim Anwenden verschiedener Geräte immer begleitet werden und sie müssen die Möglichkeit haben, über ihre Erfahrungen mit Medien, die sie entweder zu Hause oder in der Kita gemacht haben, zu sprechen, um diese reflektieren zu können. Nur so kann es gelingen, die Kinder in ihrer Ausbildung von Medienkompetenz zu fördern.

4.3 Zielperspektive: Medienkompetenz als Teil inklusiver Bildung



Der Begriff der **Medienkompetenz** wird grundlegend definiert als Verständnis der Medien und der von ihnen ausgehenden kommunikativen Eigenschaften. Erst mit dem Verstehen des jeweiligen Mediums kann die Fähigkeit zum selbständigen Handeln ausgebaut werden (vgl. Süß/Lampert/Trültzsch-Wijnen 2018, S. 110f.).

Geht es um die Medienbildung von Kindern so kann Bezug zur Begriffsklärung von Bernd Schorb genommen werden: „Medienkompetent ist ein Mensch, der mit den Medien kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen weiß. Er kann sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen gestalten, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln und somit an der gesellschaftlichen Kommunikation partizipieren“ (Schorb 2009, S. 54).

Aus diesem Grund sollte die Medienbildung schon frühzeitig beginnen. Der Medieneinsatz im Kita-Bereich kann im Rahmen von aktiver Arbeit mit technischen Mitteln, unter Beachtung der individuellen Bedürfnisse der Heranwachsenden, nachhaltige Lernerfahrungen mit sich bringen.

Die meisten Kinder können, aufgrund der ihnen im alltäglichen Leben zu Verfügung stehenden Medien, schon einen gewissen Kenntnisstand aufweisen. Wird dieses Wissen in den Kita-Alltag integriert, kann der pädagogische Aufgabe, die Medienkompetenz der Kinder zu fördern, nachgegangen werden.

Doch was braucht ein Kind, um kompetent mit Medien umzugehen? Zur Klärung dieser Frage, kann Dieter Baackes Unterteilung des Medienkompetenzbegriffes in vier Dimensionen herangezogen werden, welche die kritischen und technischen Nutzungsbedingungen von digitalen Medien aufzeigen: Medienkunde, Mediennutzung, Medienkritik und Mediengestaltung.



Die Dimension der **Medienkunde** beinhaltet das Wissen über die aktuellen medialen Mittel und Systeme. Damit ist zum einen das informative Hintergrundwissen über ein Medium gemeint und zum anderen diejenigen Kenntnisse, die zu einer sicheren Handhabung des Mediums befähigen.

Diese Fähigkeiten sind verbunden mit der Dimension der **Mediennutzung**, denn nur wer ein Grundlagenwissen über ein bestimmtes Medium verfügt, kann dessen Angebote und Inhalte selbstbestimmt und verantwortungsbewusst für sich nutzen und genießen.

Weiterhin ist für die Ausbildung von Medienkompetenz **Medienkritik** notwendig, um vorhandene Wissensbestände und Erfahrungen mit Blick auf die Prozesse der gesellschaftlichen Strukturen immer wieder kritisch und reflektierend zu überprüfen.

Die letzte Dimension beschreibt die **Mediengestaltung**. Das Medienhandeln sollte demnach, unter Einbezug der Veränderungen und Weiterentwicklungen eines Mediensystems, innovativ und kreativ gestaltet werden. Ein medienkompetenter Mensch nutzt Medien folglich als Werkzeug, um eigene Ideen zum Ausdruck zu bringen und um eigene Medienprodukte zu gestalten (vgl. Baacke 2008, S. 202-203).

Die Frage nach der erfolgreichen Umsetzung der Medienkompetenzförderung in frühen Kindheitsphasen wird aufgrund des zunehmenden Eingangs der Medien in die Lebenswelten von Kindern verstärkt diskutiert.

Die Erlebnisse und -erfahrungen mit Medien werden von den Kindern mit in die Kita gebracht. Um diese gut verarbeiten zu können, benötigt es Unterstützung und Begleitung von Erwachsenen. Folglich kann die Förderung von Medienkompetenz im Rahmen der Medienbildung in der Kita als eine wichtige und übergreifende Bildungsaufgabe angesehen werden. Gerade im Hinblick auf kommunikative und interaktive Perspektiven, welche einerseits als elementarer Bestandteil für sprachbildende Prozesse angesehen werden können und welche andererseits grundlegend für gesellschaftliche Teilhabe und Mitgestaltung sind, kann dem kompetenten Umgang mit Medien eine zentrale Bedeutung zugesprochen werden. Die inklusive Bildung ist folglich zunehmend an digitale Medien und deren Handlungsmöglichkeiten gebunden, was auch die Thematik der Medienbildung zu einer wichtigen Komponente für frühkindliches Lernen macht (vgl. Kamin/ Schluchter/ Zaynel 2018, S. 15).

Um die gezielte Förderung von Medienkompetenz in der Kita erreichen zu können, ist es grundlegend erforderlich, dass Erzieher*innen die Lebenswelten der Kinder verstehen und aufgreifen. In der Bildungsinstitution der Kita kann dies ermöglicht werden, wenn Erzieher*innen Räume schaffen, in denen Kinder ihre Lebenswelten wiederfinden und ausprobieren können (vgl. Neuß 2011 zit. nach Nolte 2014, S. 11). Da digitale Medien heutzutage zu einem festen Bestandteil der kindlichen Lebenswelten gehören, sollte den der Zugang zu Medienbildung so früh wie möglich eröffnet werden.

Inwieweit Medienbildung heutzutage in die pädagogischen Konzeptionen von Kitas eingearbeitet ist und welche Grundlagen in der praktischen Arbeit mit Medien beachtet werden sollten, wird im Folgenden aufgezeigt.

5. Welche Rolle spielen digitale Medien in der Kita?

In jeder Kita ist das Bestreben nach der Orientierung an der kindlichen Lebenswelt in der pädagogischen Konzeption verankert. Da die heutige Kindheit auch von digitalen Medien beeinflusst und geprägt wird, schließt dies somit medienpädagogische Prozesse in den frühkindlichen Bildungsbereich mit ein.

In ihrem Positionspapier fordert die Fachgruppe Kita der *GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur* dazu auf, „gemeinsam mit Trägern, Bildungspolitik und mit pädagogischen Fachkräften die Forderung ‘Medienbildung entlang der gesamten Bildungskette’ schnellstmöglich flächendeckend umzusetzen“ (Eder/Brüggemann/Kratzsch 2017, S. 1).

Schon im Jahr 2004 ist auf der Jugend- bzw. der Kultusministerkonferenz ein gemeinsamer Rahmen der Länder für die frühe Bildung in Kindertageseinrichtungen beschlossen worden, welcher die Medienkompetenzförderung bei den zukunftsorientierten Zielvorstellungen mehr in den Vordergrund stellt: „Was den Umgang mit Medien angeht, gehört zur Medienkompetenz als dem obersten Ziel von Medienbildung auch die Fähigkeit, Medien zweckbestimmt und kreativ zu nutzen und damit eigene Werke zu erstellen“ (JMK/KMK 2004, S. 5).

Diesen gemeinsamen Rahmen haben alle Bundesländer in ihre Bildungspläne aufgenommen und als Arbeits- und Fördergrundlage für die Kindertageseinrichtungen veröffentlicht.

5.1 Medienbildung in den Hamburger Bildungsempfehlungen

Auf Landesebene ist das Thema Medienerziehung und -bildung in den Bildungs- und Orientierungsplänen unterschiedlich integriert. In Hamburg ist trotz der zunehmenden Mediatisierung der Lebenswelt der Kinder die Medienbildung noch nicht als eigenständigen Bildungsbereich ausgewiesen. In den Hamburger Bildungsempfehlungen für die Bildung und Erziehung von Kindern in Tageseinrichtungen wird Medienbildung innerhalb eines Bildungsbereiches zusammen mit anderen Bereichen aufgeführt.

Medien sind folglich den Bereichen Sprache, Kommunikation oder Ästhetik zugeordnet (vgl. Kammerl/Thumel 2016, S. 11). Die aufgeführten Bildungsziele verdeutlichen die Haltung zum kindlichen Umgang mit Medien. Auf mehreren Seiten wird beschrieben, dass Kinder die Gelegenheit erhalten sollten, „eigenverantwortlich mit Medien aller Art umzugehen und sie als Ausdrucks- und Kommunikationsmittel zu nutzen“ (Hautumm/Heller/Wagner, S. 70).

Auch ein kritischer Umgang mit Medien sollte mit Hilfe aktiver und begleiteter Nutzung angeregt werden. Besonders hervorgehoben wird hierbei der intensive Dialog mit Erwachsenen. Die pädagogischen Fachkräfte in Kitas werden aufgefordert, auf die Medienerlebnisse der Kinder einzugehen und diese zu thematisieren: „Die Auseinandersetzung mit Medienerfahrungen der Kinder als Teil ihrer Lebenswirklichkeit gehört (...) in die Kita. Erzieherinnen und Erzieher unterstützen sie dabei, Medien zu nutzen und ihre Inhalte zu verstehen sowie die damit verbundenen Gefühle, Erlebnisse und Phantasien zu verarbeiten“ (ebd. S. 70).

Mit der Verwendung verschiedener Medien im Kita-Alltag könne laut der Hamburger Bildungsempfehlungen außerdem die Identitätsbildung der Kinder gefördert werden. Die Erlebnisse, die Kinder bei der aktiven Mediennutzung machen, eröffnen ihnen Möglichkeiten, sich in den auftretenden Figuren und ihren Handlungen wiederzufinden. Wichtig sei es deshalb, dass sie bei diesem Prozess der Identitätsfindung begleitet werden, damit sie zwischen realem und virtuellem Erleben unterscheiden lernen (vgl. ebd. S. 74).

Ein weiterer Aspekt, der für die Integration von Medienangeboten in Kitas spricht, ist der Inklusionsgedanke. Die Bedienung der meisten digitalen Medien kann aufgrund einfacher Strukturen auch von Kindern mit besonderen Bedürfnissen und Behinderungen genutzt werden. Diesen Kindern wird auf diese Weise vermittelt, dass "sie Einfluss auf ihre Umwelt nehmen können" (ebd. S 70).

Digitale Medien sind ein wichtiger Bestandteil der kindlichen Lebenswelt und sollten deshalb ganzheitlich in das alltägliche Angebot von Kitas eingebunden werden. Medienbildung kann als Querschnittsaufgabe entlang der gesamten Bildungskette gesehen und weitergedacht werden. Erzieher*innen stehen deshalb vor der Aufgabe neben Herausforderungen, die der Kita-Alltag mit sich bringt, auch medienpädagogisch tätig zu werden.

5.2 Medienbildung als gemeinsame Aufgabe der Erziehungspartnerschaft

Medien sind heutzutage ein fester Bestandteil des familiären Alltags und der Grundstein für den Medienumgang der Kinder wird somit in der Familie gelegt. Dies unterstreicht die Wichtigkeit einer nachhaltigen Integration von Medienbildung in Kitas und die Zusammenarbeit von pädagogischen Fachkräften mit Eltern im Sinne eines bildungspartnerschaftlichen Engagements. Die Begleitung der Mediennutzung und die Stärkung der Medienkompetenz setzt eine enge Erziehungspartnerschaft mit den Eltern voraus.

Medienbildung nimmt in der pädagogischen Arbeit immer mehr an Bedeutung zu und wird zu einer elementaren Aufgabe in erzieherischen Kontexten. Für Eltern und pädagogische Fachkräfte in Kitas bedeutet dies, dass sie sich zunächst selber eine reflektierte, kompetente und verantwortungsbewusste Haltung gegenüber Medien aneignen müssen, um auch die Kinder in ihrer Medienkompetenz zu fördern.

Die GMK-Fachgruppe Kita hat die Grundlagen der Medienbildung zusammengefasst (Eder/Brüggemann/ Kratzsch 2017, S. 2):

- Kinder selbst stehen im Mittelpunkt der medienpädagogischen Arbeit, nicht einzelne Medien oder Techniken.
- Kinder bringen Medienerfahrungen als lebensweltbezogenes Thema mit in die Einrichtungen. Hieran gilt es, pädagogisch anzuknüpfen. Mediale Erfahrungen und Erlebnisse müssen pädagogisch aufgegriffen und spielerisch bzw. verarbeitet werden.
- Kinder lernen, Medien als Werkzeuge zum kreativen Ausdruck, zum Experimentieren und Erforschen zu nutzen, auch im Kontext anderer frühkindlicher Bildungsaufgaben.
- Kinder können ihre Fantasie anregen, indem sie ausgewählte und altersgerechte, medial vermittelte Geschichten (Bilderbuch, digitales Bilderbuch, Hörmedien, Kurzfilme) anschauen oder anhören und diese selbst in Gespräch und Spiel weiterverarbeiten.
- Kinder nutzen Medien, neben nonmedialen Angeboten, zur gezielten Förderung (Sprachförderung, MINT, Logik, etc.).
- Kinder lernen Alternativen zum Medienkonsum und medialen Spielen aktiv kennen.
- Familien und Eltern sind Partner in der Medienerziehung. Eltern lernen vielfältige altersgerechte, auch bildungsbezogene Mediennutzung kennen und können in der Kita etwas über Medienerziehung, Auswahl und Begrenzung, Qualitäten und Quantitäten erfahren.

- Ausstattung und Ausstattungsplanung sind wichtiger Bestandteil medienbezogener Bildungskonzepte in der Kita. Die Aufgabe der medienbezogenen Bildungsplanung wird von der Trägerorganisation und Einrichtung gemeinsam bearbeitet, dabei sind die medienpädagogischen Ziele ausschlaggebend für die Ausstattungsplanung.

Diese Zusammenfassung der Zielperspektiven kann von pädagogischen Fachkräften in Kitas als Basis angesehen werden, wenn sie digitale Medien in ihre Bildungsangebote einbeziehen. Die Zusammenarbeit mit den Familien ist dabei grundlegend, um an den Bedürfnissen der Kinder anzuknüpfen.

6. Medienbildung in der Praxis

Medienbildung ist als Querschnittsaufgabe zu verstehen, die in allen Bildungsbereichen eingegliedert und umgesetzt werden kann. Digitale Medien in der Kita ermöglichen die Umsetzung verschiedener qualitativ hochwertiger Bildungsangebote zur Medienkompetenzförderung.

Digitale Medien können sowohl im alltäglichen Kita-Geschehen als auch innerhalb von verschiedenen Projekten zum Einsatz kommen und den Erfahrungshorizont der Kinder erweitern. Dabei ist eine Orientierung am Entwicklungsstand des Kindes elementar und hat als Ziel die Entwicklung von Basiskompetenzen. Die Integration von Medienbildung bietet darüber hinaus eine Chance zur konzeptionellen Weiterentwicklung der Kindertageseinrichtung. Dabei ist ein Mitwirken aller Akteure der jeweiligen Kita elementar. Wichtig ist es, die nötigen Rahmenbedingungen zu schaffen, um medienbildende Thematiken auch auf partnerschaftlicher Ebene mit den Familien zu etablieren. Im Fokus stehen dabei immer die Kinder als handelnde Akteure, die ihre Erfahrungen von zu Hause und ihre Eindrücke aus der digitalen Gesellschaft mit in die Kita bringen.

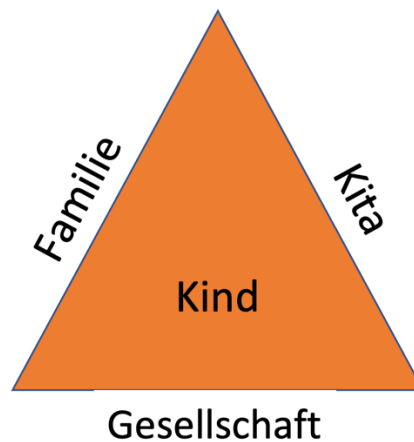


Abb. Nr. 3 Akteure der medienpädagogischen Praxis in der Kita

6.1 Kita-Team – Entwicklung der Medienleitzielle

Die pädagogischen Fachkräfte der Kita setzen sich täglich mit der analogen und digitalen Lebenswelt der Kinder auseinander und integrieren diese aktiv in den Kita-Alltag, indem sie Medien als Instrument der ganzheitlichen Bildung und zur Umsetzung von Inklusion nutzen und um die Entwicklung zielgerichtet zu unterstützen. Damit dies gelingen kann und bevor digitale Medien aktiv in den Kita-Alltag integriert werden, sollten sich Kita-Teams konkret mit ihren Zielvorstellungen und pädagogischen Leitlinien auseinandersetzen, um ein individuelles Konzept für die Mediennutzung innerhalb der Einrichtung zu erarbeiten (vgl. Lepold/Ullmann 2018, S.117f).

Bei der Entwicklung von Medienleitzielen ist eine Fokussierung des Teams auf Ziele und Umsetzungsmöglichkeiten die Voraussetzung, um ein medienbildendes Umfeld zu schaffen, das innovative und kreative Auseinandersetzungen mit digitalen Medien durch die Kinder ermöglicht. Dabei sollte auch geplant werden, wie die Zusammenarbeit mit den Eltern gestaltet werden kann. Das jeweilige Kita-Team sollte sich somit mit den Fragen auseinandersetzen, was sie in ihrer Kita mit der Medienbildung erreichen möchte, was sie dafür brauchen und wie dies in der Praxis umgesetzt werden kann. Wichtig ist es weiterhin, dass die Erzieher*innen auch ihre eigene Haltung zu digitalen Medien in der Kita betrachten und reflektieren. Innerhalb der regelmäßig stattfindenden Teamsitzungen können folgende Beispielfragen die Konkretisierung der Medienleitzielle begünstigen:

Fragen zur Haltung und zum eigenen Umgang mit Medien:

- Welche Einstellungen und Haltungen gegenüber digitalen Medien in der Kita bringe ich mit?
- Wie schätze ich meinen eigenen Umgang mit Medien ein?
- Inwiefern und in welcher Form nutze ich digitale Medien im Kita-Alltag?
- Welchen Umgang mit Medien lebe ich den Kindern vor?

Fragen zur Gestaltung der aktiven Medienarbeit im Kita-Alltag:

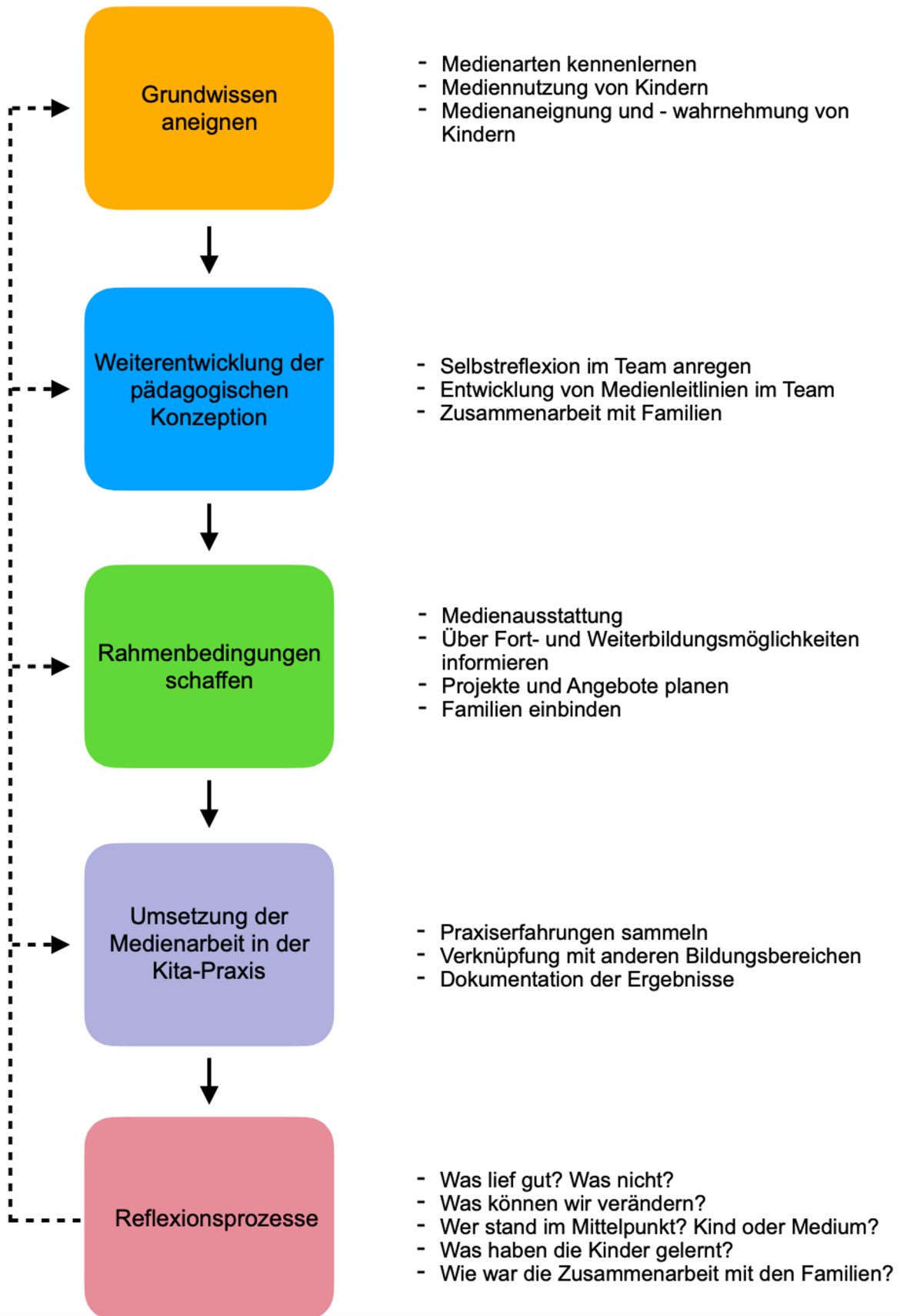
- Was möchte ich den Kindern über den Umgang mit digitalen Medien nahebringen?
- Welche digitalen Medien sollen genutzt werden?
- Gibt es Regeln, die beim Einsatz von digitalen Medien zusammen mit dem Kind beachtet bzw. eingehalten werden sollten? Wenn ja, welche?
- Inwiefern geben wir den Kindern die Möglichkeit, digitale Medien frei zu nutzen, um eigenes zu gestalten?
- Wie können die Erfahrungen der Kinder mit digitalen Medien in die Gestaltung von Angeboten aufgenommen werden?
- Wie schaffen wir es, dass alle Kinder die Chance bekommen, an medienpädagogischen Angeboten zu partizipieren?
- Inwiefern kann unsere medienpädagogische Arbeit am Kind mit den verschiedenen Bildungsbereichen verknüpft werden?

Fragen zur Zusammenarbeit mit den Familien:

- Wie kann eine partnerschaftliche Zusammenarbeit mit den Familien gestaltet werden?
- Wie können wir Eltern in den Prozess der Medienbildung einbeziehen?
- Welche Ängste und Sorgen habe ich bei den Eltern in Bezug auf den Medienumgang der Kinder wahrgenommen?
- Welche digitalen Medien sind in den Haushalten der Familien vorhanden?
- Wie gehen wir mit den unterschiedlichen Medienerziehungsstilen der Familien um?

Die Auseinandersetzung mit diesen und anderen Fragen zur Haltung und Nutzung digitaler Medien im Kita-Kontext, kann zu wichtigen Reflexionsprozessen bei Erzieher*innen sowie bei Eltern führen. Gerade aufgrund der verstärkten Mediennutzung der Kinder ist der Austausch darüber wichtig und eine partnerschaftliche Zusammenarbeit von pädagogischen Fachkräften und Familien elementar, um ein gutes Aufwachsen mit Medien gestalten zu können. Eine Orientierung zur Umsetzung der im Kita-Team erarbeiteten Ziele kann der ‚Fahrplan zur Medienbildung in Kitas‘ unter 6.1.1 bieten.

6.1.1 Fahrplan zur Medienbildung in Kitas



6.2 Familie – Bildungs- und Erziehungspartnerschaft mit Eltern

Die in Punkt 4.1 beschriebenen Studien zur Medienausstattung im Haushalt verdeutlichen die Tatsache, dass digitale Medien heutzutage ein fester Bestandteil des familiären Alltags sind. Kinder machen zu Hause ihre ersten Erfahrungen mit verschiedensten digitalen Medien und bringen diese mit in die Kita. Der Umgang mit Medien wird folglich elementar von der Familie geprägt und beeinflusst. Medienerziehung wird somit zu einem wichtigen Begriff und eine Zusammenarbeit von Familie und Kita auf partnerschaftlicher Ebene sollte als essenziell angesehen werden, um Kinder von Anfang an in ihrer Medienkompetenz zu fördern.



Medienerziehung beinhaltet die medienbezogene Erziehung und Bildung von Kindern und Jugendlichen. Im Mittelpunkt stehen dabei die Institution der Familie sowie auch frühkindliche und schulische Bildungseinrichtungen. In diesen soll durch medien-erzieherische Maßnahmen der selbstbestimmte, reflektierte und kompetente Umgang mit Medien vermittelt und gefördert werden. Das grundlegende Ziel der Medienerziehung ist es folglich, mit Blick auf die gesellschaftlichen Strukturen, einen optimalen Entwicklungsprozess bei Kindern und Jugendlichen in Gang zu setzen (vgl. Spanhel 2011, S. 180).

Kitas können die Familien dabei unterstützen, um ihnen Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sie ihre Kinder an einen kompetenten Umgang mit Medien heranführen können. Dabei sollte der Blick auch immer auf das eigene Medienhandeln geworfen werden, damit den Kindern ein bewusster und reflektierter Umgang mit digitalen Medien vorgelebt wird. Wichtig ist, dass die Familien in den Prozess der Medienbildung einbezogen werden. In regelmäßig stattfindenden Entwicklungsgesprächen können Erzieher*innen gemeinsam mit den Eltern in den individuellen Austausch über die Mediennutzung der Kinder gehen und sich über mögliche Fragen oder auch Sorgen dazu austauschen.

Eine weitere gute Möglichkeit, um das Thema anzustoßen und mit den Familien darüber ins Gespräch zu kommen, ist die Vorstellung medienpädagogischer Projekte bzw. Angebote aus dem Kita-Alltag bei einem Elternabend.

Elternabende eignen sich besonders, um auf Fragen von Eltern einzugehen, die die Mediennutzung ihrer Kinder betreffen (vgl. Blickwechsel e.V):

- Welche Medien nutzen Kinder und warum?
- Welche Wirkung haben digitale Medien auf Kinder?
- Was und wie können sie durch Medien lernen?
- Wie können wir Kinder beim Aufwachsen in Medienwelten unterstützen und fördern?
- Wie kann ein bewusster Medienumgang in der Familie aussehen?
- Warum gehört Medienbildung in die Kita?

Diese und ähnliche Fragen regen zu einer Reflexion an, welche, im Zusammenwirken mit den Erzieher*innen, die Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten für einen sinnvollen Umgang ihrer Kinder mit Medien aller Art fokussiert. Werden Eltern außerdem dazu eingeladen, bei der Gestaltung von Medienprojekten teilzuhaben, eröffnet dies den Blick für die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten mit Medien in der Kita.

Sollte die Gestaltung des Elternabends nicht intern über die Kita laufen, bestehen viele Möglichkeiten mit externen Fachberatungen wie z. B. mit dem *Blickwechsel e. V.* oder mit den *ElternMedienLotsen* im Raum Hamburg (siehe 8.1) zusammen zu arbeiten.

6.3 Im Fokus der Medienbildung: Das Kind

Die zunehmende Mediatisierung unserer Gesellschaft hat einen elementaren Einfluss auf das Heranwachsen der Kinder und somit auch auf die kindspezifischen Entwicklungsaufgaben. Wenn Medienbildung als Querschnittsaufgabe in der Kita verankert werden soll, ist es notwendig, dass alle beteiligten Akteure in die Entwicklung des Vorhabens einbezogen werden.

Mit der Unterstützung seitens der Familie und der Kita auf partnerschaftlicher Ebene, kann die Nutzung digitaler Medien den Lernprozess positiv beeinflussen und bereichern. Beide Akteure, Familie und Kita, sollten dabei immer mit Blick auf die gesellschaftlichen Veränderungen und Weiterentwicklungen, das Ziel verfolgen, die selbstbestimmte und verantwortungsbewusste Auseinandersetzung der Kinder mit den digitalen Inhalten, Nutzungsformen und Gewohnheiten zu erreichen.

Die Kita als Bildungsort bietet die Chance, die Erfahrungen der Kinder mit digitalen Medien aufzugreifen und sie dabei zu begleiten, einen kompetenten Umgang mit Medien zu erlernen. Es gibt dabei viele Möglichkeiten digitale Medien mit den verschiedenen Bildungsbereichen zu verknüpfen und aktuelle Themenbereiche, die in der Gesellschaft diskutiert werden, aufzugreifen.

6.3.1 Praxisideen für den Kita-Alltag

Medienbildung in die pädagogische Praxis von Kitas einzubinden, ist aufgrund der beschriebenen Relevanz von Medien für das Aufwachsen von Kindern in unserer mediatisierten Gesellschaft als ganzheitliche Bildungsaufgabe zu verstehen. Dabei muss es nicht immer unbedingt zum Einsatz von besonderer Technik kommen – Medienbildung kann auf verschiedene Weise gestaltet werden und oft bieten die Erzählungen und Erfahrungen, die die Kinder mit in die Kita bringen viele Gesprächsanlässe, die aufgegriffen werden können, um Medieninhalte zum Thema zu machen.

Auch der Einsatz von digitalen Medien bringt viele Chancen mit sich: Die Nutzung digitaler Medien in der Kita eröffnet vielfältige Möglichkeiten eine ganzheitliche Medienbildung nachhaltig umzusetzen, indem eine Verknüpfung mit anderen Bildungsbereichen stattfindet. Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren bringen nicht nur das Interesse an verschiedenen Tönen, Bildern oder Filmaufnahmen mit, sie wollen diese auch entdecken und aktiv ausprobieren. Oft sind durch die Nutzung verschiedener Medien im Alltag der Kinder schon Kompetenzen vorhanden. Durch die spielerische und motorische Auseinandersetzung mit Hilfe von Projekten oder Angeboten soll eine Kompetenzerweiterung erzielt werden und gleichzeitig inhaltliche Aspekte des jeweiligen Bildungsbereiches vertieft werden. Die folgenden Projektbeispiele mit oder über Medien orientieren sich inhaltlich an den Hamburger Bildungsempfehlungen für die Bildung und Erziehung von Kindern in Tageseinrichtungen. Es werden dabei einzelne Bereiche fokussiert betrachtet, bei jedem Projekt ist allerdings der Einbezug weiterer Bildungsbereiche möglich.

Deutlich wird, dass insbesondere die sprachliche Ebene einen wichtigen Bestandteil jedes Projektes einnimmt. Medien- und Sprachbildung gehen somit Hand in Hand und ermöglichen Kompetenzerweiterungen auf vielfältige und spannende Weise.

6.3.1.1 Medienheld*innen der Kinder

Fokussierte Bildungsbereiche:

- Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien
- Soziale und kulturelle Umwelt
- Bildnerisches Gestalten

Zielgruppe: Kinder von 3 bis 6 Jahren

Ressourcen:

- Buntstifte und Papier,
- evt. Medienheld*in der Kinder in Form von Spielzeug oder Bilderbüchern
- evt. Tablet oder Bildkarten

Dauer des Projekts: 1 bis 2 Tage

Medienpädagogische Schwerpunkte / Kompetenzen:

- **Kommunikative Kompetenz:** Ausdruck von Gefühlen, die durch die Medieninhalte vermittelt werden; Förderung der Sprechfreude
- **Kognitive Kompetenz:** Verarbeiten und Einordnen von Medienerlebnissen; Auseinandersetzen und Verstehen von anderen Perspektiven; Auseinandersetzung mit komplexen Erzählstrukturen
- **Emotionale Kompetenz:** Reflektion von Gefühlen, die durch Medieninhalte hervorgerufen werden; Identifikation mit Medienheld*innen und ihren Charaktereigenschaften

Idee des Projekts

Es gibt sie in vielen verschiedenen Variationen: Als selbstbewusste Prinzessin, als mutiges Rennauto oder als aufopfernde/r Superheld*in. In Rollenspielen schlüpfen die Kinder in die Haut ihrer Lieblingscharaktere aus Film und Fernsehen. Medienheld*innen sind für Kinder wichtige Identifikationsfiguren, die fest in ihre Lebenswelt integriert sind und weshalb sie in der Kita regelmäßig zum Thema gemacht werden sollten. Schon in Gesprächen über Medienheld*innen kann viel über die Interessen und Wünsche, aber auch über die Sorgen und Ängste der einzelnen Kinder erfahren werden. Der Fokus dieses Projekts liegt darin, auf einer offenen und wertfreien Basis die Vorbilder der Kinder kennenzulernen, um zu erfahren, welche Themen es beschäftigt, welche Gefühle es hat und wohin es sich entwickeln möchte.

1. Das Projekt beginnt mit einem Morgenkreis, in dem die Kinder von ihre/n Medienheld*in aus Film und Fernsehen erzählen können. Um die Sprechfreude und Reflektion der Kinder anzuregen, können die Erzieher*innen offene Fragen stellen:

- Wer ist dein/e Medienheld*in? Wie sieht er / sie aus?
 - Was gefällt dir besonders an diesem / dieser Medienheld*in?
 - Was kann er oder sie besonders gut?
 - In welcher Situation wärest du besonders gerne so wie dein/e Medienheld*in?
2. Es besteht ergänzend die Möglichkeit, dass die Kinder ihre/n Medienheld*in in Form von Spielzeug oder Büchern mit in die Kita bringen. Hierfür eignet sich der in Kitas oft praktizierte Spielzeugtag.
Weiterhin können, beispielsweise mit Hilfe eines Tablets oder auch in Form von Bildkarten, Bilder des/der Medienheld*in gezeigt werden.
 3. Nachdem Morgenkreis haben die Kinder die Möglichkeit ihre/n Medienheld*in zu malen. Die Begleitung der Kinder durch eine/n Erzieher*in beim Malen schafft weitere Gesprächsanlässe, die zur Reflektion anregen können.
 4. Die fertigen Bilder werden gut sichtbar für die Kinder im jeweiligen Gruppenraum in der Kita aufgehängt, so dass im Kita-Alltag immer wieder Bezug dazu genommen werden kann.

Bezugnahme zu den Themenblöcken der Hamburger Bildungsempfehlungen:

Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien: Das Projekt schafft Raum für die Medienerlebnisse der Kinder und schafft somit Gesprächsanlässe für die Themen und Entwicklungsaufgaben, die die Kinder gerade beschäftigen. Die Faszination für den / die Medienheld*in regt die Sprechfreude der Kinder an. Gleichzeitig setzen sich die Kinder mit ihren Medienerlebnissen auseinander und reflektieren die gesehenen Medieninhalte, indem sie wiedergeben, was die Medienheld*innen ausmacht und was sie an ihnen mögen. Die Erzieher*innen begleiten die Kinder dabei und können in Gesprächen eine Auseinandersetzung mit den Unterschieden zwischen Realität und Fiktion anregen.

Soziale und kulturelle Umwelt: Das Projekt gibt Aufschluss darüber, welche Erfahrungen die Kinder mit verschiedenen Medieninhalten gemacht haben und welche Medien die Kinder nutzen. Weiterhin setzen sich die Kinder mit ihren Gefühlen und auch den von anderen auseinander, nehmen diese wahr und lernen diese auszudrücken. Sie lernen, dass jedes Kind individuelle Vorlieben hat, die sich möglicherweise von ihren eigenen unterscheiden.

Bildnerisches Gestalten: Dadurch, dass die Kinder ihre Lieblingsheld*innen malen, wird ihnen ein Weg eröffnet, sich mit ihren Fantasien auseinanderzusetzen und die Gefühle, Vorstellungen und Eindrücke, die mit diesen entstehen, bildnerisch auszudrücken. Auf diese Weise können Fragen dazu aufgeklärt werden, was das Kind beeindruckt und was es gerade beschäftigt.

6.3.1.2 Die Natur entdecken und erforschen mit dem digitalen Mikroskop

Fokussierte Bildungsbereiche:

- Natur – Umwelt – Technik
- Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien

Zielgruppe: Kinder von 3 bis 6 Jahren

Techniken / Ressourcen:

- Digitales Mikroskop (z. B. von Wehrfritz)
- Tablet-PC, Laptop oder Beamer
- evt. Fotodrucker
- Beutel oder Taschen zum Sammeln von Naturprodukten

Dauer des Projekts: 2 bis 3 Tage

Medienpädagogische Schwerpunkte / Kompetenzen:

- **Kognitive Kompetenz:** Einsetzen von Medien als Werkzeuge für die Informationsbeschaffung; Verstehen und Bewerten von Gestaltungsmöglichkeiten mit Medien
- **Kommunikative Kompetenz:** Wortschatzerweiterung
- Erlernen von selbstbestimmter und verantwortungsbewusster Mediennutzung

Idee des Projekts

Ausgangsposition: Je nach Jahreszeit kann mit den Kindern im Morgenkreis darüber gesprochen werden, was gerade in der Natur zu finden ist. Bei einem Ausflug in einen nahegelegenen Park, einen Wald oder zu einer Wiese, können die Kinder für sie besondere Naturgegenstände sammeln, um diese anschließend mit dem digitalen Mikroskop zu untersuchen.

1. Zu Beginn des Projekts sprechen die Erzieher*innen mit den Kindern im Morgenkreis über die verschiedenen Jahreszeiten. Gemeinsam wird überlegt, was man in der jeweiligen Saison in der Natur finden kann. Die Erzieher*innen können hierfür Bildkarten mit verschiedenen Abbildungen (z. B. Kastanien, bunte Blätter, Blumen etc.) vorbereiten und die Kinder fragen, wann diese Gegenstände in der Natur zu finden sind. Wichtig ist, den Kindern zu erklären, dass nur bereits heruntergefallene bzw. auf dem Boden liegende Naturprodukte aufgesammelt werden dürfen.
2. Nach der Einführung in das Thema bekommen alle Kinder einen kleinen Beutel oder eine Tüte zum Sammeln verschiedener Naturprodukte. Danach wird gemeinsam mit den Kindern entschieden, wohin der Ausflug gemacht werden soll. Hierfür eignet sich die Verwendung verschiedener Fotografien der möglichen Ausflugsziele. Jedes Kind bekommt einen Wahlstein, den es auf das Foto mit dem Ziel seiner Wahl legen darf. Das Foto mit den meisten Steinen zeigt den gewählten Ausflugsort, an dem die Kinder ihre Beutel bzw. Tüten füllen können.

3. Je nach Zeitplanung erfolgt die Betrachtung der gesammelten Naturprodukte entweder noch am selben Tag oder auch an einem anderen Tag. Wichtig ist, dass die Zeitpunkte des Sammelns und des Betrachtens der verschiedenen Materialien nicht zu weit auseinanderliegen, damit der Bezug für die Kinder erhalten bleibt.
4. In kleinen Gruppen von bis zu fünf Kindern, führt eine Erzieherin bzw. ein Erzieher die Kinder im nächsten Schritt in die verwendete Technik ein und begleitet sie bei der Nutzung. Die Betrachtung der gesammelten Objekte erfolgt über ein digitales Mikroskop, welches über WLAN mit einem Tablet, einem Laptop oder einem Beamer verbunden wird.
5. Um die Ergebnisse festzuhalten, können Screenshots (Bildschirmfotos) angefertigt werden, die im weiteren Verlauf des Projekts ausgedruckt werden. Mit Hilfe der Verwendung eines Fotodruckers, stehen die Bilder sofort zur Verwendung zur Verfügung. Die Ergebnisse können somit durch die Gestaltung von Plakaten zusammen mit den Kindern, festgehalten und in der Kita aufgehängt werden. So können auch nach Beendigung des Projekts vielfältige Sprachanlässe geschaffen werden.

Bezugnahme zu den Themenblöcken der Hamburger Bildungsempfehlungen:

Natur – Umwelt – Technik: Die Kinder lernen bei dem Projekt die Vielfalt der sie umgebenden Natur kennen, um hier stattfindende Prozesse besser nachvollziehen und verstehen zu können. Indem die Kinder verschiedene Naturprodukte direkt vor Ort sammeln und im weiteren Verlauf des Projekts ihre kleinsten Bestandteile mit dem digitalen Mikroskop betrachten, können sie eine Beziehung zur Natur aufbauen, die eine wertschätzende Haltung gegenüber natürlicher Prozesse begünstigt und damit einhergehend auch den Blick für ein umweltschonendes und nachhaltiges Handeln schärfen kann. Die intensive Auseinandersetzung ermöglicht weiterhin das Sprechen über den Nutzen der Natur für unseren Alltag.

Kommunikation: Sprache, Schriftkultur und Medien: Sowohl die Einführung über das Vorhaben im Morgenkreis als auch die aktive Umsetzung des Projekts, schafft sprachbildende Bedingungen, die von den Erzieher*innen durch sprachanregende und alltagsbezogene Fragen gefördert werden. Durch das wiederholende Benennen der gesammelten Naturprodukte und das detaillierte Betrachten mit Hilfe von digitalen Medien, können einerseits Wortschatzerweiterungen gefördert werden und andererseits wird das Verständnis für den gestalterischen und interessenbezogenen Nutzen digitaler Medien herbeigeführt. Die Ausstellung und die Dokumentation der Ergebnisse in Form von Plakaten mit Fotos, begünstigt außerdem eine sprachanregende Raumgestaltung, die auch nach Abschluss des Projekts Gesprächsanlässe herbeiführt.

6.3.1.3 Formen, zählen und Geschichten erzählen mit dem Bee-Bot

Fokussierte Bildungsbereiche:

- Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien
- Mathematik; Natur – Umwelt – Technik
- Soziale und kulturelle Umwelt

Zielgruppe: Kinder von 5 bis 6 Jahren

Dauer des Projekts: 1 bis 2 Tage

Techniken / Ressourcen:

- Programmier-Roboter (z. B. *Bee-Bot*)
- Bodenmatte für den *Bee-Bot*
- Bildkarten oder Poster (Bildkarten in doppelter Ausführung erlauben erweiterte Spielmöglichkeiten)

Medienpädagogische Schwerpunkte / Kompetenzen:

- **Kommunikative Kompetenz:** Wortschatzerweiterung; Erkennen und Benennen von Begriffen; Kommunikation mit anderen durch die Zusammenarbeit im Team
- **Mathematische Kompetenz:** Verstehen erster mathematischer Grundlagen; Sammeln von Erfahrungen mit dem Programmieren
- Förderung der **Problemlösekompetenz** und des logischen sowie vorausschauenden Denkens

Idee des Projekts

Mit dem Einsatz eines Programmier-Roboters und verschiedenen Bildkarten bzw. Themenpostern, welche entweder zusammen mit den Kindern oder im Vorfeld von den Erzieher*innen erstellt werden, gelingt die Verknüpfung von Medienbildung mit anderen Bildungsbereichen.

1. Zur Vorbereitung des Projekts sollte zusammen mit den Kindern ein Themenbereich festgelegt werden, für den entweder verschiedene Bildkarten oder ein Poster mit Bildern erstellt werden. Die Bilder können beispielsweise Zahlen, Formen, Tiere oder auch Alltagsgegenstände zeigen.
2. Die Bilder werden mit den Kindern besprochen (z. B. im Morgenkreis), so dass schon im Vorfeld erste Bezüge dazu aufgenommen werden können. Danach werden die Kinder in Gruppen von bis zu fünf Kindern aufgeteilt.
3. Die Bildkarten oder das Poster werden unter der zum Programmier-Roboter gehörende Bodenmatte platziert, so dass in jedem vorgezeichneten Feld ein Bild zu sehen ist.
4. Im nächsten Schritt wird den Kindern wiederholt die Funktion und die Steuerung des Roboters erklärt.

5. Je nach Spielidee bekommen die Kinder nun gemeinsam die Aufgabe mit Hilfe der Pfeiltasten auf dem Roboter einen Weg zu einem bestimmten Bild zu finden. Zu welcher Karte der Roboter geschickt werden soll, kann entweder anhand einer Aufdeckkarte entschieden werden, welche ein Bild vom Poster abbildet, oder die Kinder überlegen sich reihum die Fortführung einer Geschichte. Dafür wählt jedes Kind ein beliebiges Bild aus und versucht den Roboter dorthin zu schicken. Landet der Roboter auf einem anderen Bild, welches nicht ausgewählt wurde, hat die Geschichte eine Wendung genommen und die Kinder dürfen sich eine andere Fortsetzung überlegen.
6. Um die Geschichte auch im Nachhinein festzuhalten, können die Erzählungen mit Hilfe eines Audioaufnahmeapparates aufgenommen werden.
7. Der Programmier-Roboter ermöglicht das Aufgreifen verschiedener Themenbereiche. So können die Kinder beispielsweise auch Zahlenreihenfolgen kennenlernen und ansteuern oder ihre Stadt und die Sehenswürdigkeiten auf einer Landkarte erkunden.

Bezugnahme zu den Themenblöcken der Hamburger Bildungsempfehlungen:

Kommunikation: Sprache, Schriftkultur und Medien: Kommunikation findet bei diesem Projekt auf vielfältige Weise statt. Die verschiedenen Abbildungen auf den Bildkarten oder dem Poster, die mit dem Programmier-Roboter angesteuert werden, werden mit den Kindern besprochen und von ihnen benannt, so dass es oftmals zu Wortschatzerweiterung kommt. Weiterhin erfordert das Projekt einen intensiven kommunikativen und kooperativen Austausch, um gemeinsam das Ziel zu erreichen. Wird die Spielvariante gewählt, bei der anhand der Bilder eine Geschichte erfunden werden soll, werden die Kinder zum Erzählen angeregt und sie erleben und entwickeln ihre Fantasie.

Mathematik: Die Nutzung von Bildkarten oder Postern mit Zahlen oder Formen, die in der natürlichen Umgebung der Kinder vorkommen, erweitert die Erfahrungen und den Zugang zu diesen, was das Klassifizieren und Begreifen für die Kinder herbeiführen kann. Außerdem können die Kinder ein mathematisches Grundverständnis erwerben, wenn beispielsweise Zahlenreihenfolgen mit dem Roboter angefahren werden. Für die Steuerung und Programmierung des Roboters ist weiterhin Problemlösekompetenz und vorausschauendes Denken erforderlich.

Natur – Umwelt – Technik: Die Auseinandersetzung mit der Funktion des Programmier-Roboters führt zum Hinterfragen von technischen Vorgängen und Abläufen, was ein grundlegendes Verständnis für die Arbeitsweise und Befehlsstruktur von Robotern zur Folge haben kann. Die Verbindung von verschiedenen Themenbereichen mit Hilfe von Bildkarten oder Postern, erlaubt außerdem die Einbindung verschiedener Bestandteile unserer Natur.

Soziale und kulturelle Umwelt: Die Kinder versuchen gemeinsam den Roboter zu einem bestimmten Bild zu führen. Hierfür müssen sie sich austauschen, sich positionieren und durchsetzen und die Ideen und Einfälle anderer wertschätzend wahrnehmen und anerkennen. Nur auf diesem Wege können sie als Team gemeinsam zum Ziel kommen.

6.3.1.4 Wir erstellen einen Trickfilm

Fokussierte Bildungsbereiche:

- Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien
- Soziale und kulturelle Umwelt
- Bildnerisches Gestalten

Zielgruppe: Kinder von 4 bis 6 Jahren

Techniken / Ressourcen:

- Tablet mit einer Stop-Motion-App (z. B. *Stop Motion Studio*) oder Fotokamera
- Stativ (mit Tablethalterung)
- Audioaufnahmegerät
- evt. zusätzliche Beleuchtung
- Beamer für die Präsentation

Dauer des Projekts: 3 bis 5 Tage

Medienpädagogische Schwerpunkte / Kompetenzen:

- **Kognitive Kompetenz:** Verstehen und Bewerten von Gestaltungsmöglichkeiten mit Medien; Reflektion von Medieninhalten; Einordnung fiktiver und realer Darstellungen; Verständnis von komplexen Erzählstrukturen
- **Kommunikative Kompetenz:** Verständnis von Symbolen und Darstellungsmustern; Erarbeiten und Ausdrücken von eigenen Geschichten; Austausch mit anderen: Zusammenarbeit im Team; Wortschatzerweiterung
- **Emotionale Kompetenz:** Darstellen von Gefühlen und Empathie in eigenen Geschichten

Idee des Projekts

Das Trickfilm-Projekt basiert auf der Animationstechnik „Stop-Motion“, mit welcher auf einfache Weise in Form von Fotos, die nacheinander werden, kurze Filme mit Figuren und Gegenständen gedreht werden können. Bevor gedreht werden kann, entscheiden die Kinder sich für ein Thema, was sie derzeit beschäftigt oder für ein Lieblingsbuch, das sie verfilmen möchten.

1. Bei diesem Projekt ist es wichtig, die Kinder in alle Schritte miteinzubeziehen und allen Kindern die Teilhabe zu ermöglichen. Aufgrund des sehr vielfältigen Prozesses ist dies gut umsetzbar.
2. Die Themenfindung kann bei diesem Projekt auf vielfältige Weise geschehen. So können die Geschichten der Kinder, die sie im Alltagsgeschehen erzählen, aufgegriffen werden oder im Morgenkreis wird zusammen mit den Kindern, was im Film passieren soll. Dabei können auch Lieblingsbücher als Grundlage dienen.
3. Sollte eine von den Kindern erzählte Geschichte für den Stop-Motion-Film genutzt werden, ist es wichtig diese mit Hilfe von Bildern festzuhalten. Es sollte dabei ein

Projekttag eingeplant werden. Die Gestaltung eines Drehbuchs kann entweder im Morgenkreis oder in einer kleineren Kindergruppe (ca. 5 Kinder) geschehen. Hierfür können auch Bildkarten oder Geschichtenwürfel genutzt werden. Die erzählte Geschichte wird in Begleitung einer Erzieherin oder eines Erziehers auf einem so genannten Storyboard aufgemalt, welches die Abfolge der Geschichte wiedergibt.

4. Am nächsten Projekttag geht es um die Gestaltung des notwendigen Zubehörs für den Film. So können die Kinder die Figuren, die in ihrer Geschichte vorkommen, basteln oder mit Knete formen. Weiterhin besteht die Möglichkeit schon in der Kita vorhandenes Spielzeug für den Film zu verwenden. Auch die Hintergründe können von den Kindern gestaltet werden.
5. Der nächste Tag sollte mit der Einführung in die verwendete Technik beginnen. Hierbei ist es sinnvoll, die Kinder in kleinere Gruppen mit bis zu 5 Kindern aufzuteilen.
6. Im nächsten Schritt geht es um die aktive Gestaltung des Trickfilms. Dafür werden entweder mit einer Kamera oder mit dem Tablet (ggf. Mit Stop-Motion-App) Bilder gemacht, die hintereinandergelegt Bewegungsabläufe darstellen. Dafür wird das Material, welches für den Film gebastelt oder geknetet wurde, auf einer Unterlage aufgelegt und schrittweise verschoben. Von jeder neuen Position werden von den Kindern Fotos gemacht. Dabei ist es wichtig, dass die Veränderungen nur in kleinen Bewegungen vorgenommen werden, damit der Film später möglichst flüssig erscheint. Die Verwendung eines Stativs kann hierbei sehr hilfreich sein. Für die Gestaltung des Trickfilms sollten ein bis zwei Tage eingeplant werden.
7. Wenn der Trickfilm fertig abgedreht ist, können mit Hilfe eines Audioaufnahme Gerätes Geräusche aufgenommen werden, die den verschiedenen Abschnitten der Geschichte zugeordnet werden. Außerdem werden Kinder gesucht, die die Rolle der Erzählerin oder des Erzählers übernehmen wollen.
8. Der Schnitt des Films kann zusammen mit den Kindern gemacht werden, sollte aber immer in Begleitung stattfinden. Hierfür eignen sich einfache Schnittprogramme (z. B. Windows Movie Maker, iMovie oder Adobe Premiere Elements).
9. Das Projekt endet mit einer Kinovorführung in der Kita, die mit Hilfe eines Beamers gestaltet wird.

Bezugnahme zu den Themenblöcken der Hamburger Bildungsempfehlungen:

Sprachen, Schriftkultur und Medien: Beim Erstellen eines Trickfilms findet Kommunikation auf mehreren Ebenen statt. Die Kinder setzen sich aktiv mit einer Geschichte auseinander, die sie sich entweder selber ausdenken oder die sie aus einem Buch wiedergeben. Weiterhin ist es notwendig, ins Gespräch mit den anderen Teilnehmenden zu kommen, um bevorstehende Abläufe abzusprechen. Der Einsatz verschiedener Medien und das Reden darüber erweitert außerdem den Blick für verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten mit digitalen Medien und ermöglicht die kritische Betrachtung von Fernsehinhalten, welche von Menschen erstellt werden.

Soziale und kulturelle Umwelt: Die Erstellung eines Trickfilms erfolgt in mehreren Schritten, die ein Zusammenarbeiten der Kinder voraussetzen. Von der Wahl der zu verfilmenden Geschichte bis hin zu Produktion des Films, ist Teamfähigkeit und Kommunikation miteinander elementar, um ein Ergebnis erzielen zu können.

Bildnerisches Gestalten: Die Kinder gestalten bei diesem Projekt alle zugehörigen Materialien, die für den Film benötigt werden, selbst. Sie können dafür selber entscheiden, welche Beschaffenheit, welche Farbe oder auch welches Material sie nutzen wollen. Hierbei werden auch Erfahrungen mit dem Schneiden, Kleben, Reißen etc. gemacht, was zu vielfältigen Auseinandersetzungen mit unterschiedlichen Materialien führt.

Weitere Ideen zu Projekten und Angeboten können auch über die Website „Ran an Maus und Tablet“ (www.rananmausundtablet.de) abgerufen werden, welche von der Landesanstalt für privaten Rundfunk in Hessen (LPR) initiiert und finanziert und vom Blickwechsel e.V. realisiert wurde.

7. Welche digitalen Medien eignen sich für den Einsatz in der Kita?

Entscheidet sich eine Kita dazu, digitale Medien verstärkt in den Bildungsalltag einzubeziehen, ist eine Auseinandersetzung mit der Frage zur anzuschaffenden Medienausstattung unumgänglich. Die beschriebenen Projektbeispiele enthalten verschiedene digitale Medien, die für den Einsatz in Kitas als besonders geeignet bezeichnet werden können. Diese Medien und weitere bewährte Geräte werden im Folgenden genauer beschrieben.

7.1 Medienausstattung der Kita

Tablet

Das Tablet kann als Allrounder bezeichnet werden, denn mit Hilfe von Apps sind die Möglichkeiten zur kreativen Nutzung breit gefächert. So wird das Tablet zum Fotoapparat, Hörspiel- und Trickfilmgestalter oder zur Suchmaschine für die Fragen der Kinder. Das Angebot ist groß, deshalb sollten Erzieher*innen die Nutzung des Tablets durch Kinder immer begleiten und genutzte Apps vorab auf ihren pädagogischen Wert hin überprüfen. Eine Auswahl an Apps, die als sinnvoll für den Kita-Einsatz betrachtet werden können folgt unter 7.2.

Laptop

Insbesondere für die Bearbeitung und Präsentation von erstellten Medienprodukten wie Trickfilmen, Fotos etc. ist die Anschaffung eines Laptops sinnvoll. Je nach Betriebssystem können auch schon vorhandene Programme zur Bearbeitung genutzt werden (z. B. iMovie oder Windows Movie Maker). Leicht bedienbare Programme gibt es oft auch als Freeware

oder als vergünstigte Version für soziale Einrichtungen (z. B. Bearbeitungsprogramme von Adobe oder Audacity).

Digitalkameras

Digitalkameras werden aufgrund der vermehrten Nutzung von Smartphones nicht mehr so häufig genutzt wie noch vor ein paar Jahren. Der Einsatz durch Kinder kann aber viele Mehrwerte mit sich bringen. Da Digitalkameras in ihre einzelnen Bestandteile auseinandergenommen werden können (z. B. Akku, Speicherkarte, Objektiv etc.) kann die Funktion für Kinder zugänglicher erläutert werden. Wasser- und stoßfeste Kameras ermöglichen außerdem die alleinige Nutzung durch Kinder und erlauben einen Blick auf die kindlichen Perspektiven ihrer Umgebung.

Endoskop-Kamera

Was versteckt sich eigentlich hinter dem Schrank und wie sieht es unter dem Blätterhaufen im Garten aus? All diese Fragen lassen sich mit einer Endoskop-Kamera beantworten, welche mit dem Tablet oder dem Smartphone verbunden wird. Ein langes Kabel ermöglicht die Betrachtung von Gegenständen, die ansonsten nur schwer zu erreichen sind.

Fotodrucker

Mit Hilfe eines Fotodruckers können die Fotografien der Kinder direkt ausgedruckt und gestaltet werden. Dies ermöglicht eine direkte Bezugnahme zu den Ergebnissen. Die meisten Fotodrucker drucken die Bilder außerdem in verschiedenen Etappen, so dass die Kinder genau sehen können, aus welchen Farben ein Foto besteht und wie sich diese Farben zusammensetzen. Sie eignen sich deshalb besonders gut für Fotoprojekte mit Kindern.

Programmier-Roboter

Einfach zu bedienende Roboter, wie z. B. der Bee-Bot oder der Blue-Bot, bieten Kindern die Möglichkeit, erste Programmiererfahrungen zu sammeln und sie als kreatives Instrument für alle Bildungsbereiche zu nutzen. So kann der Einsatz von Programmier-Robotern in der Kita nicht nur das vorausschauende und logische Denken fördern, sondern auch die Team- und Kommunikationsfähigkeit.

Digitales Audioaufnahmegerät / Handyrecorder

Audioaufnahmegeräten ermöglichen vielfältige Projekte, wie beispielsweise die Erstellung eines Geräusche-Memorys. Auch die Aufnahme von Erzählungen der Kinder für einen Trickfilm kann über ein digitales Audioaufnahmegerät erfolgen. Die Audioaufnahmen können auf dem Computer gespeichert, bearbeitet und abgespielt werden.

Digitales Mikroskop

Ein digitales (WLAN)-Mikroskop (z. B. von Wehrfritz) erlaubt die Erkundung und Untersuchung verschiedener Oberflächen. Aufgrund der kabellosen Verbindung mit dem Tablet oder dem Smartphone, kann es überall mitgenommen werden und ermöglicht somit ein breites Nutzungsangebot für Kinder.

Beamer

Um die verschiedenen Ergebnisse aus den Projekten oder Angeboten mit den Kindern zu präsentieren, eignet sich die Nutzung eines Beamers. Auch die Gestaltung von Bilderbuchkinos kann über einen Beamer erfolgen. Die vorhandenen Bilderbücher werden dafür einfach abfotografiert und in Verbindung mit dem Laptop an eine weiße Wand in der Kita projiziert.

Bluetooth-Boxen

Bluetooth-Boxen lassen sich kinderleicht mit dem Tablet oder dem Smartphone verbinden und ermöglichen somit das Abspielen von Musik oder Hörspielen an verschiedenen Orten in oder außerhalb der Kita.

7.2 Kinder-Apps für den pädagogischen Alltag

Die Auswahl an Apps für Tablet und Co. ist riesengroß. Vor dem Einsatz in der Kita sollte jede Anwendung von den Erzieher*innen ausprobiert und auf den pädagogischen Wert hin überprüft werden. Dabei sollte der Blick auch immer noch einmal darauf gelegt werden, ob die Nutzung der App mit dem alltäglichen Geschehen in der Kita in Verbindung gebracht werden kann. Apps sollten somit als Ergänzung oder Erweiterung von Angeboten oder Projekten genutzt werden, um das vorhandene Wissen der Kinder zu vertiefen oder auszuweiten.

Einen guten Überblick über als pädagogisch gut bewertete Apps bietet die Website des *Deutschen Jugendinstituts*. Die hier vorhandene Datenbank "Apps für Kinder" ermöglicht das konkrete Suchen nach themen- und altersspezifischen Apps, die von Pädagoginnen und Pädagogen bewertet wurden.

7.2.1 Beispiele für kostenlose Apps

Stop Motion Studio (iOS und Android)

Mit dieser App lassen sich auf einfache und leicht verständliche Weise Trickfilme erstellen und bearbeiten. Die Fotos, die mit Hilfe der Kamera eines Tablets oder Smartphones gemacht werden, werden in der App automatisch nacheinander abgespielt, so dass der entstandene Film direkt angeschaut und mit Geräuschen, Musik oder auch eigenen Tonaufnahmen erweitert werden kann.

Book Creator (iOS und Android)

Book Creator ist eine App, mit der Kinder ein eigenes digitales Buch erstellen können. Dafür können sie die Fotos, die sich auf dem mobilen Endgerät befinden oder die sie selber gemacht haben, nutzen, um ihre eigene Geschichte zu erzählen oder Ereignisse aus dem Kita-Alltag festzuhalten. Auch können selbstgezeichnete Bilder verwendet und mit Text, Geräusche oder Musik untermalt werden.

PicCollage (iOS und Android)

PicCollage ist eine App, mit der Fotos in wenigen und einfachen Schritten bearbeitet werden können. Die Fotos können entweder aus der Galerie des mobilen Endgeräts aufgerufen oder mit Hilfe der App fotografiert werden. Die App bietet verschiedene Funktionen, um die Fotos kreativ zu bearbeiten. Es können somit beispielsweise Fotomontagen erstellt oder Collagen angefertigt werden.

Die Waldfibel (iOS und Android)

Mit der Waldfibel-App vom Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft können Kinder einen digitalen Spaziergang durch den Wald unternehmen und dabei viele verschiedene Waldbewohner näher kennenlernen. Die App eignet sich besonders in Verbindung mit Projekten zum Thema Wald und kann ergänzend zur Vertiefung des gesammelten Wissens genutzt werden.

ScratchJr (iOS und Android)

Die App *ScratchJr* kann Kinder ab 5 Jahren erste Programmierkenntnisse vermitteln. Mit der Anwendung können eigene interaktive Collagen oder animierte Geschichten erstellt werden. Die App bietet den Kindern somit die Möglichkeit ihre Fantasien in eigenen Geschichten auszudrücken und darzustellen.

Eddis Maschine (iOS)

Die App wurde von der Stiftung *Haus der kleinen Forscher* entwickelt, um Kinder spielerisch an die Themen Mathe, Naturwissenschaften und Technik heranzuführen. Die Kinder haben die Aufgabe, große und kleine Zahnräder so anzuordnen, dass Eddis Maschinen wieder richtig funktionieren. Besonders, wenn die Kinder die App in kleinen Gruppen verwenden, wird die Kommunikation und Kooperation unter den Kindern gestärkt und Problemlösestrategien auf gemeinsamen Wegen entwickelt. *Eddis Maschine* ist eine von vielen weiteren Kinder-Apps der Stiftung *Haus der kleinen Forscher*.

Make It (iOS und Android)

Mit der kostenlosen App *Make It* können die Kinder selbstständig digitale und interaktive Spiele erstellen. Ob Puzzles, Memory-Spiele oder Hörgeschichten: Die Möglichkeiten sind vielfältig. In Verbindung mit verschiedenen Themen, die die Kinder beschäftigen, können somit tolle Spiele entstehen, zu denen die Kinder einen direkten Bezug haben.

Meine kleine Raupe Nimmersatt (iOS und Android)

Die Spieleapp ist angelehnt an den Bilderbuchklassiker von Eric Carle und begleitet die kleine Raupe Nimmersatt bis zu ihrer Verwandlung zum Schmetterling. Die App wird als interaktives Bilderbuch beschrieben und bietet Kindern ab mind. 2 Jahren viele Möglichkeiten, um die Raupe auf ihrem Weg zu begleiten und ihre Welt aktiv mitzugestalten.

DerElefant (iOS und Android)

Die kostenlose und werbefreie App „DerElefant“ vom WDR wurde für Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren entwickelt.

Die Kinder können den Elefanten in die verschiedenen Welten des Weltraums, Unterwasser, des Dschungels oder des Gartens begleiten und auf spielerische Weise beispielsweise erste Grundzüge des Programmierens kennenlernen. Da auch ganze Episoden der „Sendung mit dem Elefanten“ angeboten werden, sollte die Nutzung der App begleitet werden.

7.2.2 Beispiele für kostenpflichtige Apps

Biomio – Mein Wimmel-Biotop (iOS) - 1,99 Euro

Mit dieser App können die Kinder ihre Kenntnisse über die verschiedenen Lebensräume und -weisen von Tieren und Pflanzen ausbauen. Die Aufteilung in die Kategorien "Die Flusslandschaft und der Baum", "Der Wald und der Teich" und "Das Meer und die Unterwasserwelt" erlauben vielfältige Möglichkeiten, um Neues zu entdecken. Auf Ausflügen in die nahegelegene Natur, kann das von den Kindern in der App Gesehene, direkt vor Ort erkundet und Wissen vertieft werden.

Mein Essen – für Kinder (iOS) - 2,99 Euro

Die App *Mein Essen – Ernährung für Kinder* behandelt Fragen, die sich viele Kinder stellen, wenn sie sich mit dem Thema Essen auseinandersetzen: Woraus besteht mein Lieblingsessen? Woher kommt es und warum ist es eigentlich so wichtig, dass wir essen und trinken? Damit alle Sinne mit einbezogen werden, gibt es verschiedene Rezepte zum Nachkochen, die als PDF-Datei zur Verfügung gestellt werden. Somit kann die App gut in Projekte zum Thema Ernährung eingebunden werden und die Kinder ermutigen, sich näher mit verschiedenen Lebensmitteln auseinanderzusetzen und Neues zu probieren.

Janosch: Oh, wie schön ist Panama - Bilderbuch-Klassiker (iOS) – 2,99 Euro

Bei dieser interaktiven App können die Kinder die altbekannten Figuren von *Tiger* und *Bär* in insgesamt sieben spannenden Kapiteln mit vielen verschiedenen Spielen auf ihrer Reise nach Panama begleiten. Die animierten Zeichnungen sind sehr detailgetreu und nah am Kinderbuch-Klassiker. Eventuell können mit Hilfe der App Kinder, die sonst eher wenig Interesse an Büchern zeigen, ermutigt werden sich an der Geschichte zu beteiligen.

Grow Recycling (iOS) - 3,99 Euro

In welche Mülltonne gehört welcher Müll? In dieser App wird dieser Frage auf spielerischer und lustiger Weise auf den Grund gegangen und gleichzeitig die Beschäftigung mit dem Thema Umweltschutz angeregt. Die App ist eine gute Ergänzung zu Projekten im Bereich Umwelt- und Naturschutz und kann Kinder im Kita-Alter dazu ermutigen, den Müll in ihrer Umgebung besser wahrzunehmen und einzuordnen.

Tatütata: Wimmelapp Kinder (iOS) - 3,99 Euro

Mit dieser App haben Kinder ab ca. 3 Jahren die Möglichkeit, die Feuerwehr und die Polizei durch die interaktive Wimmelwelt zu begleiten und sie bei verschiedenen Aufgaben zu unterstützen. Die App kann in über 10 Sprachen gespielt werden.

8. Institutionen, Fortbildungsmöglichkeiten und Literaturtipps

8.1 Institutionen im Raum Hamburg und Umgebung

Blickwechsel – Verein für Medien- und Kulturpädagogik

Blickwechsel ist ein gemeinnütziger Verein für Medien- und Kulturpädagogik mit Sitz in Göttingen und Regionalbüros in Bremen, Hamburg, NRW und Gießen.

Neben wechselnden Fortbildungen und Informationsveranstaltungen zu medienpädagogischen Themen für pädagogische Fachkräfte in Kitas oder Schulen, veranstaltet der Blickwechsel e. V. regelmäßig Medienprojekte mit Kindern und Jugendlichen. Dabei steht auch die Zusammenarbeit mit Eltern im Vordergrund und wird als wichtiges Merkmal bei der Umsetzung der vielfältigen Aufgaben der Medienpädagogik in die Praxis angesehen. Einen besonderen Wert legt der Blickwechsel e.V. auf Zielgruppenorientierung und Methodenvielfalt. Die Homepage wird immer wieder aktualisiert und enthält neben Informationen zu Veranstaltungen und Projekten vielfältige Ideen und Anregungen zur Umsetzung medienpädagogischer Projekte in pädagogischen Einrichtungen.

→ <https://www.blickwechsel.org>

ElternMedienLotsen

Das Projekt *ElternMedienLotsen* richtet sich an Familien mit Kindern ab 3 Jahren. ElternMedienLotsen beraten Familien auf medienpädagogischen Elterntreffen und beantworten Fragen rund um die Mediennutzung und Medienwahrnehmung von Kindern und Jugendlichen. Pädagogische Einrichtungen können die Referentinnen und Referenten für Elternabende buchen und die Themenschwerpunkte individuell absprechen.

→ Weitere Informationen gibt es auf der Homepage des Trägers TIDE unter <https://www.tidenet.de/elternmedienlotse>

Bücherhallen Hamburg

Die Bücherhallen Hamburg können als wichtiger Akteur im Feld der Medienkompetenzförderung bezeichnet werden. Sie bieten den Zugang zu den verschiedenen Medienarten und haben ein vielfältiges Angebot, um Kinder und Jugendliche an die kompetente Bibliotheks- und Mediennutzung heranzuführen. In Kooperation mit der BASFI wurde das Projekt „Frühkindliche Medienbildung in Kooperation von Kita und Bibliothek“ entwickelt und umgesetzt. Im Fokus steht hier die Bildungsarbeit in Kitas, welche mit Blick auf die Hamburger Bildungsempfehlungen durch geeignete Medien, didaktisches Material und Fortbildungsangebote unterstützt werden (vgl. Mediennetz Hamburg e.V. / Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein MA HSH u. a. 2013).

→ <https://www.buecherhallen.de>

GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Die GMK ist ein bundesweiter Fachverband für Bildung, Kultur und Medien, der sich die Förderung und Vermittlung von Medienkompetenz als zentrale Zielvorstellung gesetzt hat. Bei verschiedenen Fachtagungen und medienpädagogischen Veranstaltungen kommen Interessierte und Engagierte aus Wissenschaft und Praxis zusammen, um in den Austausch und Transfer zu gehen.

Die GMK-Fachgruppe Kita widmet sich den spezifischen Themen, die frühkindliche Medienbildung betreffen. In dieser Fachgruppe wurde 2017 auch ein Positionspapier erarbeitet, welches begründete Forderungen zur flächendeckenden Medienbildung in Kitas enthält.

→ <https://www.gmk-net.de>

8.2 Websites mit medienpädagogischem Schwerpunkt für pädagogische Fachkräfte und Eltern

Ran an die Maus & Tablet – Medienarbeit mit Kindern in Kita und Grundschule

Die Website *Ran an Maus & Tablet* wurde speziell für pädagogische Fachkräfte in Kitas und Grundschulen entwickelt und umfasst viele Ideen und Materialien für die Praxis, um die aktive Medienarbeit mit Kindern auch ohne Vorkenntnisse anbieten und fördern zu können.

→ <http://www.rananmausundtablet.de/>

scout – Das Magazin für Medienerziehung

Das Magazin *scout* der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH) erscheint zweimal jährlich und richtet sich mit aktuellen medienbildenden und –erzieherischen Themen an Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen. Das Magazin informiert außerdem aktuelle Veranstaltungen zum Thema Medienerziehung und hält Tipps zu medienpädagogischen Materialien, Projekten oder Institutionen bereit.

Die Printausgaben von *scout* sind kostenlos über die Website erhältlich.

→ <https://www.scout-magazin.de>

Medienpädagogik Praxis-Blog

Der Medienpädagogik Praxis-Blog bietet Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps, Tricks und aktuelle Informationen für die Umsetzung medienpädagogischer Angebote und Projekte in pädagogischen Einrichtungen. Pädagogische Fachkräfte finden regelmäßig neue Anregungen zum Einsatz digitaler Medien mit Kindern.

→ <https://www.medienpaedagogik-praxis.de>

DJI-Datenbank “Apps für Kinder”

Das Deutsche Jugendinstitut bietet mit ihrer Datenbank sowohl für Eltern als auch für pädagogische Fachkräfte einen Überblick über Apps für Kinder an, die nach pädagogischen Kriterien geprüft und rezensiert wurden.

→ <https://www.dji.de/datenbank-apps-fuer-kinder.html>

SCHAU HIN! Was dein Kind mit Medien macht

SCHAU HIN! Was dein Kind mit Medien macht ist eine Initiative, die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), den beiden öffentlich-rechtlichen Sender *Das Erste* und *ZDF* sowie der *AOK – Die Gesundheitskasse* unterstützt wird und auf der sich insbesondere Eltern und Erziehende Rat zu medienerzieherischen Fragen einholen können. Sie bietet Informationen, Hintergrundwissen und Tipps zu aktuellen Medienthemen und zeigt Möglichkeiten auf, wie der Familienalltag mit Medien gut gestaltet werden kann. Auch Pädagoginnen und Pädagogen finden auf der Website einen guten Überblick zu den Medienthemen, mit denen sich die Kinder beschäftigen und können die Informationen und Tipps nutzen, um zusammen mit den Eltern darüber ins Gespräch zu gehen oder um spezifische Themenelternabende vorzubereiten.

→ <https://www.schau-hin.info>

Gutes Aufwachsen mit Medien – Digitales Kinderzimmer

Eine weitere Initiative, die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) gefördert wird ist *Gutes Aufwachsen mit Medien*. Unterstützt werden Eltern und pädagogische Fachkräfte bei allen Fragen, die bei der Erziehung von Kindern im digitalen

Zeitalter entstehen. Außerdem bietet sie Kindern und Jugendlichen altersgerechte Zugänge zur Medienwelt, um somit die Rahmenbedingungen für ein „Gutes Aufwachsen mit Medien“ zu schaffen.

→ <https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de>

Internet-ABC

Das Projekt Internet-ABC richtet sich an Kinder, Eltern und pädagogische Fachkräfte und bietet Hilfestellungen und Informationen über den verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet.

→ <https://www.internet-abc.de>

Klicksafe.de

Die Initiative *klicksafe* wurde im Jahr 2004 im Auftrag der Europäischen Union als Sensibilisierungskampagne ins Leben gerufen, mit dem Ziel, die Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und neuen Medien auf einer breiten Ebene zu fördern. *klicksafe* bietet Medien-erziehungstipps für Familien und verschiedene Materialien für Pädagoginnen und Pädagogen über aktuelle Themen im Internet.

→ <https://www.klicksafe.de>

9. Das medienkompetente Kind – Ein Ausblick

Dass Kitas als wichtiger Bildungsraum einen elementaren Einfluss auf die Entwicklung des Kindes haben, ist mittlerweile unumstritten.

Sie sind ein Ort, an dem sich Menschen aus verschiedenen Lebenslagen und mit unterschiedlichen sozialen Hintergründen begegnen. Sowohl für Kinder mit erhöhtem Förderbedarf als auch Kinder aus schwierigen sozialen Verhältnissen kann der Besuch einer Kita eine Chance sein, um Inklusion zu erfahren und Partizipation zu erleben.

Die Arbeit mit digitalen Medien kann bei der Verwirklichung eines inklusiven Miteinanders einen großen Einfluss haben und gleichberechtigte Teilhabechancen an Gesellschaft und Bildung ermöglichen. Wenn alle Kinder schon im frühen Alter die Möglichkeit bekommen, Medieninhalte zu reflektieren, zu bewerten und einzuordnen, kann eine Grundlage geschaffen werden, die Kindern aufzeigt, wie sie Medien in selbstbestimmter, kreativer, reflektierter und innovativer Weise nutzen können. Sie dabei von Anfang an zu begleiten, gehört heutzutage und zukünftig zu einer der wichtigsten Aufgaben.

Dafür benötigt es medienkompetente pädagogische Fachkräfte, die im Hinblick auf die gesellschaftlichen Entwicklungen und in Zusammenarbeit mit den Familien, die Kinder sachkundig und verantwortungsbewusst unterstützen und ihnen aufzeigen, wie sie die Vielfalt der über digitale Medien vermittelten Informationen den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend nutzen können, um sich in der digitalen Welt sicher und frei zu bewegen. Medienbildung ist als dabei als Querschnittsaufgabe zu verstehen, die sich durch alle Bildungsbereiche zieht und Anwendung findet. Die beschriebenen Projekte zeigen Möglichkeiten auf, wie die Verknüpfung von Medienbildung mit den verschiedenen Bildungsbereichen gelingen kann, ohne die Bedürfnisse nach Spiel, körperlicher Bewegung oder sozialer Interaktion außer Acht zu lassen. Dabei steht immer das Kind im Fokus, welches digitale Medien für seine Bedürfnisse sowie den sozialen Austausch zu nutzen lernt und Medieninhalte und -erfahrungen reflektieren kann.

Das Ziel des ganzheitlichen Konzepts der Medienbildung in Kindertagesstätten ist hierbei nicht nur, Kinder für einen verantwortungsvollen, kritischen Umgang mit Medien stark zu machen. Wichtig ist es auch, Medien als Werkzeuge für die Gestaltung kindlicher Bildungsprozesse zu nutzen, um den kommunikativen, kognitiven und emotionalen Kompetenzerwerb zu unterstützen.



Begriffsregister

Alte Medien	5
Analoge Medien	6
Audiovisuelle Medien	6
Auditive Medien	6
Digitale Medien	6
Emotionale Kompetenz	12
Interaktive Medien	6
Klassische Medien	5
Kognitive Kompetenz	12
Kommunikative Kompetenz	11
Medienbildung	9
Medienerziehung	22
Mediengestaltung	14
Medienkompetenz	13
Medienkritik	14
Medienkunde	13
Mediennutzung	13
Medienpädagogik	4
Neue Medien	5
Visuelle Medien	6

Literaturverzeichnis

Baacke, Dieter (2008): Was ist Medienkompetenz. In: Lauffer, Jürgen/ Röllecke, Renate (Hrsg.): Mit Medien bilden. Der Seh-Sinn in der Medienpädagogik. Konzepte, Projekte, Positionen. Bielefeld: GMK, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland, S. 202-203.

Bosse, Ingo/ Haage, Anne/ Kamin, Anna-Maria/ Schluchter, Jan-René (2018): Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten. Positionspapier der Fachgruppe Inklusive Medienbildung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e. V. (GMK). Abrufbar unter: https://www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2018/08/gmk-positionspapier_digitalisierung_teilhabe_vielfalt_medienbildung_inklusive-gestalten_11122018.pdf, letzter Zugriff: 26.03.2020.

Bostelmann, Antje (2019): Kinder der Zukunft: Der Kindergarten in der digitalen Welt. Abrufbar unter: <https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/bildungsbereiche-erziehungsfelder/medienerziehung-informationstechnische-bildung/kinder-der-zukunft-der-kindergarten-in-der-digitalen-welt-die-geschichte-vom-internet>, letzter Zugriff: 29.02.2020.

Charlton, Michael (2007): Das Kind und sein Startkapital. Medienhandeln aus der Perspektive der Entwicklungspsychologie. In: Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren. München: Kopaed Verlag, S. 25 – 40.

Eder, Sabine/ Brüggemann, Marion/ Kratzsch, Jörg (2017): Kinder im Mittelpunkt: Frühe Bildung und Medien gehören zusammen – Positionspapier der GMK-Fachgruppe Kita. Abrufbar unter: https://www.gmk-net.de/wp-content/t3archiv/fileadmin/pdf/gmk_medienbildung_kita_positionspapier.pdf, letzter Zugriff: 29.02.2020.

Feil, Robert (2020): Demokratiebildung. Schule für Demokratie, Demokratie für Schule. Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg. Abrufbar unter: https://km-bw.de/site/pbs-bw-new/get/documents/KULTUS.Dachmandant/KULTUS/KM-Homepage/Publicationen%202019/2019_Leitfaden%20Demokratiebildung.pdf, letzter Zugriff: 25.03.2020

Frederking, Volker/ Krommer, Axel/ Maiwald, Klaus (2012): Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung. (Grundlagen der Germanistik (GrG), Band 44), Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Guth, Birgit (2020): Kinderwelten. Medien nach Zahlen. Welche Medien und Geräte nutzen Kinder?, Abrufbar unter: <https://www.ad-alliance.de/download/3225933>, letzter Zugriff: 09.10.2023.

Hautumm, Annette/ Heller, Eike/ Wagner, Petra (2012): Hamburger Bildungsempfehlungen für die Bildung und Erziehung von Kindern in Tageseinrichtungen, zweite überarbeitete Auflage. Abrufbar unter: <https://www.hamburg.de/content/blob/118066/2a650d45167e815a43999555c6c470c7/data/bildungsempfehlungen.pdf>, letzter Zugriff: 29.02.2020.

Hüther, Jürgen/ Schorb, Bernd (2005): Grundbegriffe Medienpädagogik.

Hunneshagen, Heike (2005): Innovationen in Schulen, Münster: Waxmann Verlag.

Institut für Demoskopie Allensbach (2014): Digitale Medienbildung in Grundschule und Kindergarten. Ergebnisse einer Befragung von Eltern, Lehrkräften an Grundschulen und Erzieher(innen) im Auftrag der Deutschen Telekomstiftung. Abrufbar unter: https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files/files/media/publications/ergebnisse_allensbach-umfrage_gesamt.pdf, letzter Zugriff: 19.03.2020.

JMK – Jugendministerkonferenz /KMK – Kultusministerkonferenz (2004): Gemeinsamer Rahmen der Länder für die Bildung in Kindertageseinrichtungen. Beschluss der Jugendministerkonferenz vom 13./14.05.2004 & Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 03./04.06.2004. Abrufbar unter: http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2004/2004_06_04-Fruhe-Bildung-Kitas.pdf, letzter Zugriff: 25.02.2020.

Kammerl, Rudolf/ Thumel, Mareike (2016): Medienpädagogik in der Kita. Eine Expertise zum Stand in Hamburg und Schleswig-Holstein im Auftrag der Medienanstalt Hamburg / Schleswig-Holstein (MA HSH). Abrufbar unter: https://www.ma-hsh.de/infothek/publikationen/medienkompetenz-expertisen.html?file=files/infothek/publikationen/Medienpaedagogik%20in%20der%20Kita%202018/Medienpaedagogik_Kita_web.pdf, letzter Zugriff: 08.08.2020.

Kamin, Anna-Maria/ Schluchter, Jan-René/ Zaynel, Nadja (2018): Medienbildung und Inklusion – Perspektiven für Theorie und Praxis. In: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.): Inklusive Medienbildung. Ein Projektbuch für pädagogische Fachkräfte, Köln.

Kinder Medien Monitor (KiMMo) (2023): Berichtsband 2023. Abrufbar unter: https://kinder-medien-monitor.de/wp-content/uploads/2023/07/KINDER-MEDIEN-MONITOR-2023_Berichtsband.pdf, letzter Zugriff: 09.10.2023.

Lepold, Marion/ Ullmann, Monika (2018): Digitale Medien in der Kita. Alltagsintegrierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis. Freiburg, Basel, Wien: Herder Verlag.

Mediennetz Hamburg e.V. / Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein MA HSH / Hans-Bredow-Instituts für Medienforschung / Landesinstituts für Lehrerbildung und Schulentwicklung LI / Jugendinformationszentrums der Behörde für Schule, Jugend und Berufsbildung JIZ / Behörde für Schule und Berufsbildung, Amt für Bildung BSB / Amt Medien der Senatskanzlei u. a. (2013): Medienkompetenzförderung. Ein Rahmenkonzept für Hamburg. Abrufbar unter: <https://www.hamburg.de/content-blob/4113906/d48af47f2394a8a55f733d79b4af106a/data/d-rahmenkonzept-medienkompetenz.pdf>, letzter Zugriff: 06.12.2020.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2021): miniKIM-Studie 2020. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. Abrufbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/miniKIM/2020/Ifk_miniKIM_2020_211020_WEB_barrierefrei.pdf, letzter Zugriff: 09.10.2023

Nolte, David (2014): Medienkompetenz. nifbe-Themenheft Nr. 8. Abrufbar unter: https://www.nifbe.de/images/nifbe/Infoservice/Downloads/Themenhefte/Medienkompetenz_online.pdf, letzter Zugriff: 17.04.2020.

Süss, Daniel/ Lampert, Claudia/ Trültzsch-Wijnen, Christiane W. (2018): Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. 3. Auflage, Wiesbaden: Springer VS.

Theunert, Helga/ Demmler, Kathrin (2007): Frühkindliche Medienaneignung. (Interaktive) Medien im Leben Null- bis Sechsjähriger. Realitäten und Handlungsnotwendigkeiten. In: Herzig, Bardo/Grafe, Silke (Hrsg.): Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen für die Zukunft. Studie zur Nutzung digitaler Medien in allgemein bildenden Schulen in Deutschland. Bonn: Deutsche Telekom, S. 137-145.

Trepte, Sabine/ Reinecke, Leonard (2018): Medienpsychologie. 2. Auflage, Stuttgart: Kohlhammer Verlag.

Schaumburg, Heike /Prasse, Doreen (2019): Medien und Schule. Theorie, Forschung, Praxis. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

Schorb, Bernd (2009): "Gebildet und medienkompetent. Medienbildung statt Medienkompetenz." In: merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 53. Jahrgang, Nr. 5, München: kopaed.

Schubert, Gisela/ Brüggem, Niels/ Oberlinner, Andreas/ Eggert, Susanne/ Jochim, Valerie (2018): Haltungen von pädagogischem Personal zu mobilen Medien, Internet und digitalen Spielen in Kindertageseinrichtungen. Bericht der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Abrufbar unter: HYPE

Spanhel, Dieter (2002): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff der Medienpädagogik? In:forum medienethik 1/2002 (Hrsg): Medienkompetenz - Kritik einer populären Universal-konzeption. München: kopaed Verlag.

Spanhel, Dieter (2011): Handbuch Medienpädagogik Band 3. Medienerziehung. Erziehungs- und Bildungsaufgaben in der Mediengesellschaft. München: kopaed.