

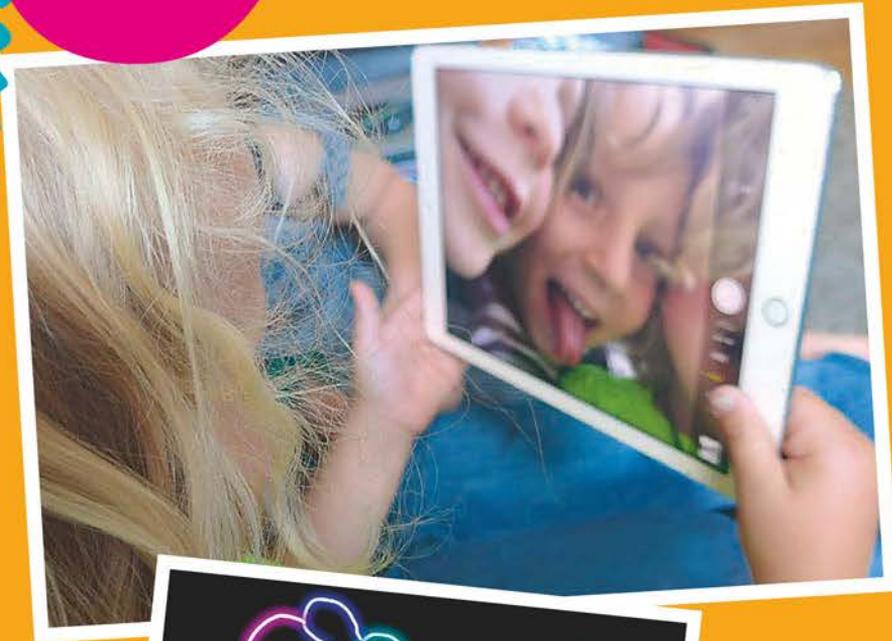
Susanne Roboom

Mit Medien kompetent und kreativ umgehen

Basiswissen & Praxisideen

2. Auflage

**KITA
KOMPAKT**



BELTZ

Susanne Roboom,
Blickwechsel e.V.

Mit Medien kompetent und kreativ umgehen

Basiswissen & Praxisideen



BELTZ

KITA KOMPAKT

Die Reihe »Kita kompakt« bietet für Erzieher/innen Basiswissen und Praxisideen, die für den Kita-Alltag von Bedeutung sind. Die Bücher enthalten einen kompakten Wissensteil mit relevanten Informationen zum jeweiligen Thema. Ein umfangreicher Praxisteil beinhaltet viele kreative Ideen und lädt zum Umsetzen und Ausprobieren in der Arbeit mit Kita-Kindern ein.

Susanne Roboom ist 1. Vorsitzende und Referentin des Vereins Blickwechsel e.V. (Medien- und Kulturpädagogik). Ihre Arbeitsschwerpunkte sind medienpädagogische Fortbildungen für Erzieher/innen, Medienbildung in Kita und Grundschule sowie medienpädagogische Beratungsangebote für Eltern.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme.



Dieses Buch ist erhältlich als:
ISBN 978-3-407-72775-6 Print
ISBN 978-3-407-72776-3 E-Book (PDF)

2. Auflage 2019

© 2017 Programm Beltz Nikola
in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel
Werderstraße 10, 69469 Weinheim
Alle Rechte vorbehalten

Lektorat: Larissa Schönknecht
Einbandgestaltung/Umschlaggestaltung: Sarah Veith
Bildnachweise: Fotos © 2016 Blickwechsel e.V.

Herstellung: Myriam Frericks
Satz: Markus Schmitz, Büro für typographische Dienstleistungen, Altenberge
Layout: Lina Oberdorfer, basierend auf dem Konzept von Atelier Bea Klenk / Sabine Riesinger
Druck und Bindung: Beltz Bad Langensalza GmbH, Bad Langensalza
Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor_innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Inhalt

5

Ein paar einleitende Worte ...

7

Basiswissen

8 Was haben Medien mit Bildung zu tun?

- 8 Medien in der Lebenswelt von Kindern
- 9 Funktionen von Medien für Kinder
- 10 Bildungsort Kita – (Medien-)Bildung in der Kita
- 14 Auf LOS geht's los! – Wie fangen wir an?
- 18 Literatur und Studien zur Mediennutzung

21

Praxisideen

22 Sprache, Literacy und Medien

Sehen, hören, erzählen ...

- 24 Medienspuren aufgreifen: Ich mag am liebsten ...
- 26 App, E-Book & Co. als Bilderbuchkino
- 28 Rätsel & Reime – Fotospielereien ...
- 30 Anlaut-Tabelle, Foto-Memory® & Buchstaben-Bingo
- 32 Die Sprach- und Medienwerkstatt
- 34 Andere Länder, andere Sprachen
- 36 QR-Codes & Co. – Computersprache verstehen
- 38 Geschichten erfinden und medial inszenieren
- 40 Von der Idee zum ... Bilderbuch
- 42 Von der Idee zum ... Hörspiel
- 44 Von der Idee zum ... Trickfilm
- 46 Von der Idee zum ... Realfilm
- 48 Top oder Flop? Spielbewertungen
- 50 Von Schlaumäusen und Fragenbären ...

52 Emotionen, Soziales Lernen

Fühlen, handeln, reflektieren ...

- 54 Ich – Du – Wir! Selbst-Bilder
- 56 Emotionen-MixMax – Stimmungsbilder
- 58 Bist du ich? Körper-Tausch-Inszenierungen

- 60 Achtung Aufnahme: 1, 2, 3, 4! Der digitale Passbildautomat
- 62 Das bin ICH im Kindergarten ... digitales Portfolio
- 64 Mit Perspektiven experimentieren
- 66 Auf Sendung: Nachrichten & Meinungen
- 68 **Ästhetik, Musik und Kreativität**
Wahrnehmen, gestalten, musizieren ...
- 70 Seh-Reise – Wahrnehmungsparcours
- 72 Das sieht ja aus wie ... Assoziationen und Fantasiefiguren
- 74 Lichtmalereien
- 76 Ich bin ganz Ohr: Geräusche raten
- 78 Geräusche bebildern – Bilder vertonen
- 80 Vom Melodienraten zum Musikclip ...
- 82 Die Puppen tanzen lassen ... digitales Figurentheater
- 84 Eine musikalische Weltreise ...
- 86 Zoom mich mal ran! – Filmsprache
- 88 Gelb, Blau, Rot ... – Bunte Fotoreihen
- 90 Kunst im Bild ... mit der Kamera ins Museum
- 92 Pinseln, wischen, klicken – analoge & digitale Maltechniken
- 94 **Mathematik, Naturwissenschaft und Technik**
Forschen, probieren, experimentieren ...
- 96 Dreieckig? Rund? Quadratisch? Formen-Spiele
- 98 Mit Formen gestalten – malen und bauen
- 100 Der Wissens-Parcours
- 102 Was krabbelt denn da? Naturerkundungen
- 104 Was wächst denn da? Entwicklungsprozesse im Zeitraffer
- 106 Licht & Schatten
- 108 Wetter & Jahreszeiten
- 110 Wieso? Weshalb? Warum? – Teil I: Forschen & Recherchieren
- 112 Wieso? Weshalb? Warum? – Teil II: Fragen & Erklären
- 114 Den Computer be-greifen – zerlegen, gestalten, variieren ...
- 116 **Bewegung, Körper und Gesundheit**
Spielen, toben, lernen ...
- 118 Das kann ich schon! Fotodoku
- 120 Das würde ich auch gerne können ... Kameratricks
- 122 Wie geht das denn? Stopp-Tricks
- 124 Schmeckt's dir? Essen im Fokus
- 126 Was gibt's denn heute? Der Kita-Speiseplan



EIN PAAR EINLEITENDE WORTE ...

Schon kleine Kinder klicken, tippen und wischen auf dem Tablet, wissen, wie sie die Tastensperre des Smartphones lösen und Fotos knipsen oder Apps starten können. Neugierig beobachten sie ältere Kinder, Jugendliche und Erwachsene in ihrem Medieumgang, nehmen die Bedeutung wahr, die den Medien im Alltag zukommt und die Faszination, die von ihnen ausgeht.

Kindertageseinrichtungen unterstützen Kinder in ihrer Entwicklung und helfen ihnen dabei, sich in der Welt zu orientieren – zu dieser Welt gehören Medien in nicht unerheblichem Maße dazu.

Den Themenbereich Medien im Kindergartenalltag auszuklammern, bedeutet auch, die Chancen, die in einem kompetenten, kreativen Umgang mit Medien stecken, ungenutzt zu lassen. Denn das Lernen mit Medien eröffnet auch Chancen zum Lernen über Medien – Medienkompetenz gehört unbestritten zu den Schlüsselqualifikationen, um kompetent, kritisch und aktiv an dieser Gesellschaft teilhaben zu können.

Es geht nicht um ein Mehr an Mediennutzung, nicht darum, Kinder nun auch noch vormittags im Kindergarten zusätzlich zum familiären Medienkonsum »vor den Monitor zu setzen«, sondern darum, Kindern Orientierungshilfen anzubieten, Ausdrucks- und Bildungsmittel bereitzustellen, ihnen einen chancengleichen Medienzugang zu eröffnen, ihre Medienkompetenz zu stärken und natürlich auch, sie dazu anzuhalten, Medien einfach mal auszuschalten!

Dieses Buch möchte Sie dazu anregen, die kindliche Faszination und Begeisterung für Medien aufzugreifen, Medien zum Thema zu machen und sie als Werkzeug in pädagogischen Prozessen einzusetzen. Medien bieten sehr gute Möglichkeiten, Themen aufzugreifen, Sprachanlässe zu schaffen und kreativ zu werden. Viel Spaß beim Stöbern, Ausprobieren und Variieren!





**BASIS-
WISSEN**

Was haben Medien mit Bildung zu tun?

Medien in der Lebenswelt von Kindern

»Ene mene miste, es rappelt in der Kiste ...« lautete der Abzählreim aus dem Vorspann einer Kindersendung aus den 70ern. Bildungsfernsehen konzipiert für Vorschulkinder – wurde durchaus kontrovers diskutiert. Heute wären viele Eltern schon froh, wenn ihre Kinder nur die »Rappelkiste« oder »Sesamstraße« gucken würden. Stattdessen hat sich das Fernsehprogramm zum Rund-um-die-Uhr-Angebot auf etwa 100 deutschsprachigen Kanälen entwickelt und wird durch das Internet und digitale Spielmöglichkeiten auf dem PC, Smartphone oder Tablet ergänzt. Und die sich durch digitale Technik eröffnenden Möglichkeiten entwickeln sich rasant weiter. War das selbstfahrende Auto, das Menschen chauffiert, Anfang dieses Jahrtausends noch eine Utopie, ist es inzwischen Realität – zumindest technisch. Wir können uns also heute kaum vorstellen, was wiederum in zehn Jahren möglich sein wird ...

Familien mit Kindern sind – unabhängig vom Einkommen – sehr gut mit Medien ausgestattet: Mehr als die Hälfte haben ein Tablet, knapp 90 % ein Smartphone.

Die mobilen Medien sind zu wichtigen Hilfsmitteln für die Alltagsorganisation geworden und spielen auch in der Kommunikation der Familie eine zentrale Rolle. Das Fernsehen ist zwar noch immer Leitmedium von Kindern, doch die Zahl der Kinder, die auf dem Tablet oder Smartphone spielen dürfen, nimmt zu. Schon kleine Kinder dürfen – besonders in Langmut fordernden Situationen wie im Wartezimmer oder an der Bushaltestelle oder auch im Restaurant oder auf Autofahrten – klicken, tippen und wischen. Kindergartenkinder nutzen das Tablet überwiegend zum Spielen, im Grundschulalter dann auch zum Lernen und Recherchieren (vgl. dazu Studien zur Mediennutzung am Ende dieses Kapitels).

In nahezu allen Berufen sowie in vielen Bereichen der alltäglichen Lebenswelt kommen wir mit digitaler Technik in Berührung. Auch die Spielzeugwelt verändert sich, man spricht bereits von der Spielzeuggeneration 3.0. Klassische Gesellschafts- und Puzzlespiele sind längst auch als App für Smartphone oder Tablet erhältlich, darüber hinaus gibt es multimediale Quiz-, Geschicklichkeits-, Action- und Wissensspiele. Auch das Angebot an digitalen Vorleseangeboten wächst permanent und digitale Audiostifte wie *Bookii* und *TipToi* haben den Markt schon lange erobert. Es gibt Kinder-Smartwatches und Schulranzen mit Trackingfunktion, Teddies, die auf dem Smartphone aufgezeichnete Sprach-

nachrichten abspielen können, Spielzeugautos und Roboter, die sich per App steuern lassen und ein Raumschiff, das mit integriertem Smartphone das Erkunden virtueller Welten ermöglicht. Sogenannte »Smart Toys« sind nicht nur mit Sensoren und Kameras ausgestattet, sondern haben durch Bluetooth oder Internet auch Verbindung mit der Außenwelt. Kinder fasziniert, dass sie »reagieren« können, z.B. auf Fragen, die sie dem »Smart Toy« stellen und auf die das Spielzeug im Internet nach Antworten sucht - wie z.B. die Puppe »Cayla«, die von 2014 bis 2017 auch auf dem deutschen Markt erhältlich war. Für Cayla wurde 2017 von der Bundesnetzagentur ein Verkaufsverbot ausgesprochen, weil sie unbemerkt Bild- und Tonaufnahmen machen kann und deshalb als Spionagegerät einzustufen ist. Das Thema Big Data, also Fragen rund um Datenschutz und Schutz von personenbezogenen Daten, ist längst auch im Kinderzimmer angekommen.

Medien und ihre Inhalte machen auch an der Kindergartentür nicht halt: Die Medienerlebnisse von Kindern werden im Kindergartenalltag in vielfältiger Weise sichtbar. Ob »Sesamstraße«, *SpongeBob*, *Bibi Blocksberg*, »Star Wars«, *Yakari* oder *Lillifee*: Auch wenn die Kinder längst nicht alles gesehen haben, wovon sie erzählen, so haben sie sich doch damit befasst. Manches haben sie vielleicht von älteren Kindern aufgeschnappt oder sich ausgedacht, einiges aber auch selbst gesehen, gespielt oder gehört.

Funktionen von Medien für Kinder

Kindern geht es darum, sich auszukennen, mitreden zu können, dazuzugehören, sich abzugrenzen, Vorstellungen vom Sein zu entwickeln. Sie sprechen über Gesehenes und bringen – wenn die Kita das erlaubt – ihre Spielfiguren mit in die Gruppe, mindestens aber Brotdosen, Trinkflaschen oder Kleidungsstücke mit ihren Idolen, verkleiden sich nach dem Vorbild ihrer Medienliebblinge und spielen ihre Medienerlebnisse mit anderen Kindern nach. Die Medienheldinnen und -helden bieten ihnen auch Projektionsfläche für eigene Wünsche, Bedürfnisse und Vorstellungen, sie dienen als Identifikationsobjekte.

Wie auch wir Erwachsenen nutzen Kinder Medien(inhalte) nicht nur zur Unterhaltung, Information oder Entspannung, sondern auch als Kommunikationsanlass, zur Selbstreflexion und Identitätsentwicklung.

»Medienspuren«, also kindliche Medienerfahrungen, die z.B. im Spiel, in Gesprächen oder Zeichnungen ausgedrückt werden, eröffnen pädagogische Chancen. Aus dem Gespräch, in dem das Kind begeistert von einer Fernsehse-

dung erzählt, aus der Zeichnung, die eine beliebte Szene aus einem Computerspiel oder einer Spiel-App darstellt, aus dem Beobachten, welcher Star auf dem Lieblings-T-Shirt abgebildet ist oder welches Bilderbuch das Kind gerade am liebsten vorgelesen bekommt, können wir vieles erkennen. Kinder zeigen uns nicht nur ihre aktuellen Interessen und Vorlieben, sondern oftmals auch, welche Entwicklungsthemen sie gerade bearbeiten: Selbstbehauptung, Mädchen/Junge sein, Freunde finden und behalten, groß werden ...

Dabei übernehmen sie nicht einfach die Verhaltensweisen der Medienfiguren, sondern beobachten, testen, probieren und konstruieren sich so aus den verschiedenen Vorbildern aus ihrem Lebensumfeld ihre Handlungsmuster. Medien sind nur ein Teil des Systems, in dem Kinder aufwachsen. Das Kind selbst mit seinen Erfahrungen und seinem Entwicklungsstand, die Situation, in der Medien genutzt und die Art, wie Medieninhalte aufgenommen und verstanden werden, das Umfeld und seine Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten, die Eltern mit ihren Verhaltensweisen und Erwartungen, Freunde und andere Bezugspersonen spielen ebenfalls eine entscheidende Rolle dabei, wie Mediene Vorbilder in das kindliche Handlungsrepertoire integriert werden.

(Medien-)Pädagogische Arbeit im Elementarbereich muss im Blick behalten, wie Kinder in diesem Alter die Medien (be)nutzen, wie sie Inhalte wahrnehmen, was sie wie verstehen, was sie begeistert, ihnen Spaß macht oder sie ängstigt. Setzen Sie sich – im übertragenen oder auch wörtlichen Sinne – auf die kleinen Kinderstühle und betrachten Sie Medien(inhalte) aus Kinderaugen, um ein Verständnis für kindliche Vorlieben, Bedürfnisse, Wahrnehmungen und mögliche Wirkungen zu entwickeln.

Bildungsort Kita – (Medien-)Bildung in der Kita

Kindertageseinrichtungen unterstützen Kinder in ihrer Entwicklung und helfen ihnen dabei, sich in der Welt zu orientieren. Pädagogische Fachkräfte greifen die Fragen und Themen der Kinder auf, thematisieren u. a. die alltäglichen Lebensbereiche und fördern grundlegende Kompetenzen im sozialen Miteinander, im Hinblick auf Ernährung, Hygiene, Alltagsgefahren, Verkehrserziehung u. v. m.

Der Umgang mit Medien wird allerdings in vielen Kitas noch immer ausgeklammert. Dahinter steckt oftmals der Wunsch, Kindern einen medienfreien »Schonraum« zu eröffnen. Allerdings wird dabei außer Acht gelassen, dass bereits Kindergartenkinder überall in ihrem Alltag mit Medien konfrontiert werden. Neugierig beobachten sie ältere Kinder, Jugendliche und Erwachsene in ihrem Medienumgang, nehmen die Bedeutung wahr, die den Medien im Alltag zukommt, und die Faszination, die von ihnen ausgeht.

Stimmen aus dem Kita-Alltag

- »Wir haben gerade mal einen Computer für das Team, der steht im Büro. Die Kinder kommen da gar nicht dran. Ich komme mit der Technik nicht wirklich klar und bin total unsicher, wenn es darum geht, Medien einzusetzen.«
(Heike, Erzieherin, 53 Jahre)
- »Ich mache seit zwei Jahren die Sprachförderung im Elementarbereich. Und der Alltag steht mir da ganz oft im Weg. Und ich wünsche mir, dass bei unserem Träger langsam mal ankommt, dass Medien zum Leben von Kindern dazugehören, das müssen wir aufgreifen, so wie Verkehrserziehung. Wir haben einen uralten PC und wir haben keinen Internetzugang. Und ich wünsche mir so ganz einfache Methodenbausteine, die ich einfach in den Alltag einbauen kann. Kleine Sachen, zu mehr habe ich keine Zeit.«
(Monika, Erzieherin, 47 Jahre)
- »Bei uns in der Kita hat nur die Leitung einen PC. Bei uns im Stadtteil haben die sowieso zu Hause schon genug Technik. Reizüberflutung. Da brauchen wir das doch eigentlich nicht auch noch in der Kita. Aber irgendwie können wir ja nicht so tun, als gäbe es das alles nicht. Und deshalb frage ich mich, wie wir als Kita damit umgehen können. Was können wir anbieten?«
(Tamara, Erzieherin, 26 Jahre)

Den Themenbereich Medien im Kindergartenalltag auszuklammern, bedeutet auch, die Chancen, die in einem kompetenten, kreativen Umgang damit stecken, ungenutzt zu lassen.

Faszination Medien – Lernen mit und über Medien

Wieso, weshalb, warum? Wer nicht fragt, bleibt dumm!

Kinder sind von Medien fasziniert und diese Faszination kann ein Motor für das Lernen sein. Medien bieten sehr gute Möglichkeiten, Themen aufzugreifen, Sprechansätze zu schaffen und kreativ zu werden. Die Pädagogik sollte die Chance ergreifen und einen kritischen und sinnvollen Medieneinsatz fördern. Kinder können sich auch mithilfe von Medien kreativ und sinnhaft mit dem Sprechen, (Zu-)hören, mit Lauten, Buchstaben und Geschichten befassen.

Die Kita kann ein geeigneter Ort für eine spielerische Bearbeitung und Begleitung der kindlichen Medienerfahrungen sein. Hier können Kinder unterstützt werden, dem vielfältigen Medienangebot zu begegnen und lernen, Medien als Werkzeuge sinnvoll und kreativ zu nutzen. Mediengeräte – vom Fotoapparat bis zum Tablet – und Medieninhalte – von der Bilderbuchgeschichte bis zum Trickfilm – eignen sich hervorragend, um Lernprozesse anzuregen, zu

begleiten und Kinder in der Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt zu unterstützen.

Medien in der frühkindlichen Bildung

Es geht nicht um ein Mehr an Mediennutzung, nicht darum, Kinder nun auch noch vormittags im Kindergarten zusätzlich zum familiären Medienkonsum »vor den Bildschirm zu setzen«, sondern darum, Kindern Orientierungshilfen anzubieten, Ausdrucks- und Bildungsmittel bereitzustellen, ihnen einen chancengleichen Medienzugang zu eröffnen, ihre Medienkompetenz zu stärken und natürlich auch, sie dazu anzuhalten, Medien einfach mal auszuschalten!

Kinder für die heutige, schnellebige Medienwelt fit zu machen, sie auf ihre Zukunft und nicht auf unsere Vergangenheit vorzubereiten, ist ein wichtiges Ziel medienpädagogischen Engagements.

Es geht also nicht mehr darum, zu diskutieren, ob Kinder Medien nutzen dürfen, sondern wie der Medienumgang von Kindern gestaltet und begleitet werden sollte und welche Anforderungen an den Jugendmedienschutz zu stellen sind. Die zentrale Bedeutung von Medienkompetenz als Voraussetzung für soziale Teilhabe steht außer Frage. Studien belegen jedoch, dass die kompetente, vielseitige Nutzung von Medien abhängig vom Bildungshintergrund der Familien ist.

Medienkompetenz, also der kompetente, kritische, aktive und kreative Umgang mit Medien, ist zu einer wichtigen Schlüsselqualifikation in unserer Gesellschaft geworden.

»Medienkompetenz ergänzt zeitgemäß die traditionellen Kulturtechniken und gilt in nahezu allen Bereichen allgemeiner und beruflicher Bildung inzwischen als unverzichtbare Schlüsselqualifikation.«

Kultusministerkonferenz 2012

Doch die Zugangschancen von Kindern sind sehr unterschiedlich. Wo frühkindliche Medienkompetenzförderung nicht geschieht, kann sich die sogenannte Wissenskluft zwischen denjenigen vergrößern, die die Medien für ihre Bildungsziele einsetzen können, und denjenigen, die die Medien unkreativ und einseitig verwenden.