

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)

Dieter Baacke Preis Handbuch 11



Krippe, Kita, Kinderzimmer Medienpädagogik von Anfang an

Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis
Prämierte Medienprojekte

kopaed

Zu diesem Buch

Kinder wachsen heute in eine digital durchwirkte Lebenswelt hinein. Bilderbuch-Apps, digitale Spiele, Onlinevideos oder auch Videochats mit Verwandten gehören für viele der Kleinsten schon dazu. Spielzeug hat heute oft digitale Komponenten oder ist mit Onlineangeboten verknüpft. Selbst Puppen, Roboter oder Spielzeugautos sind mittlerweile mit dem Internet verbunden. In vielen Familien finden sich non-mediale oder mediale Cross-Marketing-Produkte. Dazu kommt das mittlerweile klassische Repertoire an Fernsehen, Filmen, Videospielen und Hörmedien. Die Medienthemen und Medienerlebnisse der Kinder machen vor der Kita nicht halt und erfordern pädagogische Begleitung, welche die Kreativität und Kritikfähigkeit der Kinder anregt. Zudem gilt es, die vielfältigen Chancen zu ergreifen, die sich durch Bildungs-Apps, durch digital begleitetes Experimentieren und Erkunden und nicht zuletzt durch das Kreieren mit Bild und Ton ergeben. Kinder von Anbeginn beim Aufwachsen in der digitalen Lebenswelt medienpädagogisch zu begleiten und zu fördern, erfordert zudem bildungspolitisches Engagement.

Das 11. Dieter Baacke Preis Handbuch zeigt facettenreich, wie mit Kindern im Kita- und selbst im Krippenalter aktiv medienpädagogisch gearbeitet werden kann: Gestalten, entdecken, anregen stehen im Mittelpunkt. Der Band geht auch der Frage nach, wie sich medienpädagogische Projekte mit allgemeinen frühkindlichen Bildungszielen verknüpfen lassen und wie sich die Zusammenarbeit mit Eltern gestalten lässt.

Ein besonderer Blick wird auf die bildungspolitische Verankerung und Weiterentwicklung des Themas gerichtet. Denn Qualifizierung, wissenschaftliche und politische Fundierung sind elementare Voraussetzungen einer Medienpädagogik von Anfang an.

Der Dieter Baacke Preis zeichnet alljährlich Projekte aus, die mit Kindern und Jugendlichen entstehen. Im zweiten Teil des Buches sind diese prämierten medienpädagogischen Projekte dokumentiert. Die Macherinnen und Macher geben in Interviews Auskunft zu Erfahrungen ihrer medienpädagogischen Arbeit.

Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke führte den Begriff der Kompetenz in den pädagogischen Diskurs ein. Sein Medienkompetenz-Begriff umfasst kreative, kritische, soziale und strukturelle Elemente. Der Dieter Baacke Preis zeichnet beispielhafte medienpädagogische Projektarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien aus und wird gemeinsam vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und der GMK verliehen. Die Handbücher liefern aktuelle Impulse für Theorie und Praxis und geben Einblick in die prämierten Projekte.

www.gmk-net.de; www.dieterbaackepreis.de

www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-151-4

€ 16,-

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



GMK

GMK • Krippe, Kita, Kinderzimmer • Medienpädagogik von Anfang an • Lauffer/Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 11

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

**Krippe, Kita, Kinderzimmer
Medienpädagogik von Anfang an
Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven**

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 11
Krippe, Kita, Kinderzimmer – Medienpädagogik von Anfang an
Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V.
(GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Obernstr. 24a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Jürgen Lauffer
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2016
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-151-4

Manuela Schwesig, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend Videobotschaft anlässlich der Verleihung des Dieter Baacke Preises am 21. November 2015 in Köln	9
Jürgen Lauffer/Renate Röllecke Krippe, Kita, Kinderzimmer Medienpädagogik von Anfang an	11
Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis	17
Günther Anfang Frühe Medienerziehung digital Konzeption eines medialen Erfahrungsraums für Krippenkinder	19
Sabine Eder/Susanne Roboom Kamera, Tablet & Co. im Bildungseinsatz Frühkindliche Bildung mit digitalen Medien unterstützen	25
Norbert Neuß Frühkindliche Medienbildung weiterentwickeln Vom Umgang mit Bildungsplänen	36
Marion Brüggemann App und los!? Medien in Kitas als Aufgabe der Organisationsentwicklung	43
Torben Kohring Digitale Welt(en)aneignung Von Games im Vorschulalter	48
Henrike Friedrichs-Liesenkötter/Dorothee M. Meister Qualifizierung von Erzieherinnen und Erziehern zur frühkindlichen Medienbildung in Kindertagesstätten	54
Rainer Smits Ene, mene, muh und raus bist du ... Keine Kita ohne Medienbildung!	61

Mona Kheir El Din Kulturoffene medienpädagogische Arbeit mit Eltern und Kindern	67
Ilka Goetz „In dieser Geschichte spielt auch eine Pause mit. Und dann geht die Geschichte weiter.“ Erzählwerkstätten und ihre Bedeutung für die Sprachförderung	74
Jörg Kratzsch Bildungspläne Handlungsleitfäden für die Verstetigung medienpädagogischer Arbeit im Elementarbereich	79
Hans-Jürgen Palme Tabletkarawane Zeitgemäße Medienbildung in Kindertageseinrichtungen	85
Katja Friedrich KiTab.rlp Modellprojekt zur Medienbildung mit Tablets in der Kita	90
Service: Zusammenarbeit mit Eltern Elternabende und Materialien für Eltern als Basis für Medienerziehung in der Kita – eine Zusammenstellung im Überblick	95
Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises	97
Interactive Media Foundation gGmbH TINKERTANK – Kreativ mit Technik (Kategorie A – Projekte von und mit Kindern)	99
Open Knowledge Foundation Deutschland e. V. und mediale pfade.org – Verein für Medienbildung Jugend hackt (Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)	105
Medienzentrum Parabol e. V. in Kooperation mit dem Kreisjugendring Nürnberg Stadt und dem Jugendamt der Stadt Nürnberg laut! CiTyVee – Ein Nürnberger YouTube-Kanal (Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)	112
Glocal Films in Zusammenarbeit mit den Goethe-Instituten im Ausland im Rahmen der PASCH Initiative EinBlick – der interkulturelle Filmaustausch (Kategorie C – Interkulturelle und internationale Projekte)	121

vomHöresehen in Kooperation mit dem Bremer Jugendring und dem ServiceBureau Jugendinformation Bremen	
Europa und Du?! – Jugendfilmprojekt	131
(Kategorie C – Interkulturelle und internationale Projekte)	
Schule am Marsbruch (LWL-Förderschule)	
Die Radio-AG der Schule am Marsbruch	137
(Kategorie D – Intergenerative und integrative Projekte)	
LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V. in Kooperation mit der tjfbg gGmbH	
Nimm! – Netzwerk Inklusion mit Medien	147
(Kategorie E – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)	
Schulamt für den Rhein-Kreis Neuss/Kompetenzteam	
Ein Gehör-Gang durchs Museum – Ein Kinderaudioguide für das Clemens Sels Museum Neuss	157
(Besondere Anerkennung)	
jfc Medienzentrum e. V., Köln	
Upload – „Wir bringen Medien in die Jugendarbeit“	165
(Besondere Anerkennung)	
Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis	171
Dieter Baacke (1999)	
Was ist Medienkompetenz?	173
Einfach bewerben:	
Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte	175
Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis	177
Abbildungsnachweis	179

Medien gehören zum Alltag und zur Lebenswelt von Kindern dazu, Kinder sind von Medien fasziniert und nutzen sie ganz unbefangenen und mit Begeisterung. Medien zum Thema zu machen oder sie als Werkzeug in pädagogischen Prozessen einzusetzen, eröffnet vielfältige Bildungschancen. Medien bieten sehr gute Möglichkeiten, Themen aufzugreifen, Sprachanlässe zu schaffen und kreativ zu werden.

Ene ... Mene ... Medien ... Was haben Medien mit Bildung zu tun?

Rappelkiste, Sesamstraße, Die Sendung mit der Maus ... beliebte Sendungen, die in den Siebziger als Bildungsfernsehen für Vorschulkinder konzipiert wurden – das war unter pädagogischen Aspekten auch vor 45 Jahren nicht völlig widerspruchsfrei. Heute wären viele Eltern schon froh, wenn ihre Kinder nur *Die Sendung mit der Maus, dem Elefanten* oder die *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. Medien werden immer handlicher, dadurch zunehmend mobil und omnipräsent.

Die mobilen Medien sind zu wichtigen Hilfsmitteln für die Alltagsorganisation geworden und spielen auch in der Kommunikation der Familie eine nicht unwesentliche Rolle. Familien mit Kindern sind – unabhängig vom Einkommen – sehr gut mit Medien ausgestattet: Rund ein Drittel haben ein Tablet, knapp 90 Prozent ein Smartphone.

Viele Kindergartenkinder können im Übrigen selbstständig den CD-Player, den Fernseher oder das Radio bedienen. Sie wissen, wie sie die

Bildschirm Sperre des Tablets oder Smartphones lösen können und sie knipsen gelegentlich auch einen Schnappschuss mit dem digitalen Fotoapparat oder dem Handy der Eltern. Rund die Hälfte sieht täglich fern, etwa ebenso viele greifen täglich zum (Bilder-) Buch. Das Fernsehen ist zwar noch immer Leitmedium von Kindern, doch die Zahl der Kinder, die auf dem Tablet oder Smartphone spielen dürfen, nimmt stetig zu. Rund ein Drittel der Zwei- und Dreijährigen nutzt allein oder zusammen mit den Eltern Apps. 10 Prozent der Dreijährigen und 30 Prozent der Sechsjährigen gehen zumindest gelegentlich online. Kindergartenkinder nutzen das Tablet überwiegend zum Spielen, im Grundschulalter dann auch für die Hausaufgaben und zum Recherchieren (vgl. dazu Studien zur Mediennutzung am Ende dieses Artikels). Die technischen Fertigkeiten bedeuten natürlich nicht, dass Kinder per se über Medienkompetenz verfügen. Der Motor ihres Tuns ist die Neugierde, die Beobachtung, die Nachahmung. Zentrale Vorbilder sind in frühen Jahren die Eltern. Damit Kinder souverän mit Medien aufwachsen, benötigen sie die medienkompetente Begleitung und Unterstützung eben jener Erwachsener, die Kinder beim guten Aufwachsen in Medienwelten von Anfang an gut begleiten.

In nahezu allen Berufen sowie in vielen Bereichen der alltäglichen Lebenswelt kommen wir mit IT-Technologien in Berührung. Auch die Spielzeugwelt verändert sich, man spricht bereits von der Spielzeuggeneration 3.0. Klassiker wie *Memory, Monopoly* und *Mensch ärgere dich nicht* sind längst auch als App für Smartphone oder Tablet erhältlich. Die vom Spielzeughersteller Mattel entwickelte Puppe *Hello Barbie* hat ein Mikrofon im Kopf und überträgt alles, was in dieses Mikrofon gespro-



Abb. 1: Stopp-Tricks faszinieren Kinder

chen wird, per WLAN auf eine amerikanische Datenbank in die Cloud. Eltern erhalten wöchentlich eine Audiodatei mit dem Dialog zwischen Puppe und ihrem Kind. Das Thema Big Data, Datenschutz und Schutz von personenbezogenen Daten ist längst im Kinderzimmer angekommen. Die Kombination elektronischer und klassischer Elemente, sogenannte Hybridtitel, macht einen kontinuierlich wachsenden Anteil des Umsatzes der Spielwarenindustrie aus. Auch das Angebot an digitalen Vorleseangeboten wächst stetig und digitale Audiostifte haben den Markt schon lange erobert.

Medien und ihre Inhalte machen auch vor der Kindergartentür nicht halt: Die Medienerlebnisse von Kindern werden im Kindergartenalltag in vielfältiger Weise sichtbar. Kinder sprechen über das, was sie gesehen, gehört, gelesen oder gespielt haben und bringen Brot-dosen, Trinkflaschen oder Kleidungsstücke mit ihren Idolen mit in die Kita. Sie verkleiden sich nach dem Vorbild ihrer Medienlieblinge und spielen ihre Medienerlebnisse mit anderen Kindern nach. Selbst in unserer Kindheit gab es Idole, von denen Erwachsene nicht wirklich begeistert waren. Heutzutage hat die Werbeindustrie die Zielgruppe Kind, Eltern, Familie ganz genau im Visier und wartet mit zum Teil stereotypen Idolen auf, die allzuoft als selbstverständlich hingenommen werden.

Medien (-inhalte) dienen Kindern – wie auch uns Erwachsenen – nicht nur zur Entspannung, Unterhaltung oder Information, 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. Kinder zeigen dadurch, welche Entwicklungsthemen sie gerade bearbeiten. (Medien-) Pädagogische Arbeit im Elementarbereich muss im Blick behalten, wie Kinder in diesem Alter die Medien (be-) nutzen, wie sie Inhalte wahrnehmen und verstehen, was sie begeistert oder ängstigt.

(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 digitalen Medien wird allerdings in vielen Kitas noch immer ausgeklammert. Dabei wird außer Acht gelassen, dass bereits Kindergartenkinder überall in ihrem Alltag mit digitalen Medien konfrontiert werden. Diesen Themenbereich im Kindergartenalltag auszuklammern, bedeutet auch, die Chancen, die in der kreativen und bewussten Nutzung von Medien und Medieninhalten stecken, ungenutzt zu lassen. Ein souveränes Aufwachsen in einer digitalisierten Welt muss auch den altersgerechten Umgang mit Medien im Fokus haben. Bei Kindergartenkindern spielen Eltern eine zentrale Rolle und müssen in die Medien-erziehung eingebunden werden.

Ran an Maus und Tablet – Lernen mit und über Medien

Kinder sind von Medien fasziniert und diese Faszination kann ein Motor für das Lernen sein. Medien bieten sehr gute Möglichkeiten, Themen aufzugreifen, Sprachanlässe zu schaffen und kreativ zu werden. Bereits die Elementarpädagogik sollte diese Chance ergreifen und einen kritischen und sinnvollen Medieneinsatz fördern.

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 zu lernen, Medien als Werkzeuge sinnvoll und kreativ zu nutzen.

Das Materialpaket *Ran an Maus und Tablet*, das von der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) kostenlos als Onlineangebot (www.ranmausundtablet.de in Kürze online) und DVD für Kitas und Grundschulen zur Verfügung gestellt wird, will pädagogische Fachkräfte anregen, sich auf den Weg zu machen und Medien im Bildungsprozess einzusetzen. *Ran an Maus und Tablet* wurde von der LPR Hessen initiiert und finanziert und von Blickwechsel e. V. in Kooperation mit hessischen Institutionen realisiert. Das Materialpaket enthält praxiserprobte Methodenbausteine, leicht verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen, Orientierungshilfen rund um Hardware, Software und Apps, die wesentlichen rechtlichen Grundlagen, Informationen zu Beratungsangeboten für Eltern und medienpädagogischen Institutionen in Hessen und viele Tipps und Links. Die Ideen für die Praxis sind nach den Bildungsbereichen gegliedert und jeweils so konzipiert, dass sie mit der ganzen Gruppe innerhalb von maximal anderthalb Stunden durchführbar sind. Sollte nicht so viel Technik zur Verfügung stehen, damit alle Kinder gleichzeitig arbeiten können, werden passende Parallelangebote beschrieben. Für alle Angebote werden außerdem Anregungen zur Vertiefung mitgeliefert, sodass sie auch umfangreicher konzipiert und durchgeführt werden können.

Die Methoden stellen nicht das Medium, sondern den Bildungsbereich ins Zentrum. Die Bildungsbereiche sind in den einzelnen Bildungsplänen der Länder anders benannt. Nach Neuß (2013; siehe auch S. 36 in diesem Band) lassen sich sieben Kernbereiche herausarbeiten, die in variierenden Benennungen in allen Elementarbildungsplänen zu finden sind:

- Sprachliche Bildung, Kommunikation und Schrift
- Mathematisch-naturwissenschaftliche Bildung und Technik

- Ästhetisch-kulturelle Bildung und Musik
- Körper-, Bewegungs- und Gesundheitsbildung
- Ethisch-religiöse Bildung
- Lebenspraktische Kompetenzen; Lebenswelt
- Emotionales und soziales Lernen

An diesen Kernbereichen orientiert sich das Materialpaket und stellt methodische Anregungen vor. Natürlich können alle vorgeschlagenen Methodenbausteine auch mit anderen Themenschwerpunkten und anderen Gewichtungen bei den Zielsetzungen genutzt werden.

Sprache/Schrift/Kommunikation

Über Medien reden ...

Wenn Kinder gefragt werden, ob sie denn Medienfiguren kennen und mögen, erzählen sie zu meist ganz begeistert. Gespräche darüber, warum die Kinder diese oder jene Figur so gerne mögen, woher sie diese kennen, was die Figur erlebt usw., eröffnen vielfältige Sprachanlässe. Ergänzend können Mal- und Zeichenangebote gemacht und Rollenspiele angeboten werden.



Abb. 2: Kinder verkleiden sich als ihre Lieblingsfiguren Hulk, Batman und Spiderman

App-lesen ...

Durch feste Vorleserituale, die in den Kitalltag integriert werden, wird insbesondere denjenigen Kindern der Zugang zu Büchern und damit zum Hinhören, Hinsehen, zu Sprache und Schrift ermöglicht, bei denen Zuhause wenige oder keine Leserituale stattfinden. Das Vorlesen kann ganz klassisch aus einem Bilderbuch geschehen, kann aber auch moderne Techniken nutzen und z. B. als Bilderbuchkino gestaltet werden. Durch Vorlesen werden die auditive Wahrnehmung, das Bild- und Textverständnis, die Fähigkeit, zu erzählen und Sprache gezielt einzusetzen, geschult und natürlich werden Phantasie und Kreativität der Kinder angeregt. Gemeinsam mit den Kindern können beispielsweise auch Bilderbuch-Apps bewertet und auf einem Kita-Aushang die App des Monats empfohlen werden.

Dem ABC auf der Spur ...

Buchstaben begegnen uns überall im Alltag. Mit dem Fotoapparat können die Kinder auf die Suche nach dem Alphabet in der Umgebung gehen. Das kann zunächst der Anfangsbuchstabe des eigenen Namens, des Haustiers oder der Lieblingsmedienfigur sein. Die Suche kann auch ganz offen gestaltet werden: „Mal gucken, welche Buchstaben wir hier in der Gruppe, in der Kita, in der Umgebung finden!“ Nach und nach vervollständigt sich so die Sammlung bis es schließlich heißt: „Jetzt fehlt uns nur noch das X und das Y!“ Fundgruben für seltenere Buchstaben sind z. B. Autokennzeichen. Die Fundstücke werden zu einer Buchstabengirlande, einem Alphabet-Poster oder zu einer eigenen Anlauttabelle zusammengestellt.

Sprachwerkstatt

Der Sprache Raum geben – das kann im ganz wörtlichen Sinne durch das Einrichten einer Sprachwerkstatt geschehen. Gemeinsam erstellte Buchstaben-Fotos und Anlauttabellen bekommen dort ebenso ihren Platz wie weitere Utensilien und Exponate rund um Buchstaben, Worte, Texte. Ergänzt wird die Grundausstattung je nach Bedarf durch thematisch passende Spiele, Software und Bücher. So wird

die Sprachwerkstatt zu einem kreativen Ort der Auseinandersetzung mit Lauten, Buchstaben, Silben, Worten, Reimen und Geschichten, die hier auch selber erfunden werden können.

Geschichten erfinden

Verkleidungsutensilien und Schminke eignen sich gut zur Unterstützung und Anregung der eigenen Phantasie. Zudem kann eine Handpuppe Fragen stellen und so beim Erfinden von Geschichten helfen. Mit einer Foto- oder Videokamera kann die Geschichte bebildert oder mit dem Mikrofon als Hörspiel aufgenommen werden. Natürlich können eigene Geschichten auch als Trickfilm mit einer sogenannten „Stop-Motion-App“ realisiert werden.

Spielerisch lernen

Der Spaß am Umgang mit Buchstaben kann auch mit Spiel- und Lernangeboten aufgegriffen werden, wie sie z. B. mit den Softwares *Fragenbär*, *Emil & Pauline*, *Schlaumäuse* (www.schlaumaeuse.de) oder Apps wie dem *Olchi-ABC* angeboten werden. Diese multimedialen Angebote ermöglichen ein gezieltes Wiederholen und Vertiefen von Inhalten und schulen die phonologische Bewusstheit auf dem Weg zum Lesen- und Schreibenlernen. Die Auswahl geeigneter Apps, auch was beispielsweise die sogenannten App-Berechtigungen oder den Datenschutz angeht, ist Aufgabe der pädagogischen Profis, der Erzieher/-innen, wie bei allen anderen Bildungsmaterialien auch. Eine Zusammenstellung nützlicher Links, die dabei helfen, einen Einblick in das Software- und App-Angebot zu erhalten, ist z. B. zu finden auf www.blickwechsel.org/medienpaedagogik/surftipps/app-gecheckt-tipps-empfehlungen.

Natur/Umwelt/Technik

Bereiche der mathematischen Bildung können im Kitaalltag vielfältig thematisiert werden: Beim gemeinsamen Kochen oder Backen werden die Zutaten ausgewogen und abgezählt, also Mengen, Zahlen, Ziffern besprochen. Im Einkaufsladen können die Kinder gemeinsam die verschiedenen Produkte sortieren, klassifizieren und auszählen.



Abb. 3: Geschichten erfinden und mit dem Mikrofon aufnehmen



Abb. 4: Im Einkaufsladen Produkte sortieren und abwägen



Abb. 5: Kinder auf Naturerkundung mit dem Tablet



Abb. 6: Ein Interview wird mit der Videokamera gefilmt

Täglich in der Morgenrunde werden Datum, Uhrzeit, Jahreszeit besprochen und damit zur Auseinandersetzung mit zeitlichen Abfolgen und Rhythmen wie auch mit Zahlen, Ziffern und Mengen angeregt. Ein selbst erstellter Jahreszeiten-Kalender, bei dem immer zur gleichen Tageszeit vom selben Standort aus ein Foto aufgenommen wird, dokumentiert anschaulich die Veränderungen in der Natur.

Foto-Memory

Mit dem Fotoapparat oder dem Tablet können Zahlen, Mengen oder Formen in der Umgebung gesucht werden. Je nach Thema eignen sich auch Tierspuren, Pflanzen, Obst, Gemüse und Ähnliches als Motiv. Für ein Foto-Memory kann entweder dasselbe Foto doppelt ausgedruckt werden oder ein Memory-Paar besteht aus einem Rätselbild (z. B. einer Tierspur) und der dazugehörigen Auflösung (das Tier zur Spur). Ein selbst erstelltes Tier-, Pflanzen-, Ernährungs-, Buchstaben-, Zahlen-, Farben- oder Formen-Memory kann immer wieder gespielt werden und passt sehr gut in die Themenpalette des Kindergartens.

Naturerkundungen...

Naturerkundungen eignen sich hervorragend, um analoge und digitale Erfahrungen zu verknüpfen. Ein Ausflug in den Wald bietet viele Möglichkeiten, die Natur und ihre Lebewesen zu entdecken und sich über verschiedene Lebensformen schlau zu machen. Ausgestattet mit Becherlupe, Sammelbeutel und Proviant geht es los. Mit in den Wald kommt auch das Tablet (bzw. der Fotoapparat und das Easi-Speak-Mikrofon), sodass z. B. auch Tierspuren, Pflanzen und Nester fotografiert und Tierstimmen aufgenommen werden können. Zurück in der Kita wird dann gemeinsam geforscht, bestimmt und analysiert ... Mit der App *Book Creator* können Kinder ihre Eindrücke und Erlebnisse in einem E-Book festhalten. Dort können sie Fotos einfügen, ergänzend etwas malen oder womöglich sogar ihren Namen tippen oder Geräusche, Musik und Kommentare aufnehmen. So können sie ihr ganz persönliches Buch zum Waldtag gestalten und es anschlie-

ßend als E-Book lesen, als PDF-Datei speichern und ausdrucken, per E-Mail verschicken oder auch als Videodatei speichern und anschauen.

Nachgefragt!

Ein Interview zu führen, ist gar nicht so leicht. Wenn die Interviewpartner/-innen so richtig ins Erzählen kommen sollen, müssen die Fragen interessant sein und so gestellt werden, dass die befragte Person auch Lust zum Antworten bekommt. Ein Interview kann zu vielen verschiedenen Themen geführt werden. Die Kinder können sich gegenseitig zu bestimmten Themen interviewen. Sie können aber natürlich auch auf Exkursion gehen und zu Themen recherchieren, indem sie die jeweiligen Fachleute direkt aufsuchen. Hier gilt es, die Fragen vorher gemeinsam festzulegen, damit in der Aufregung nicht die Hälfte vergessen wird. Für die Nachbearbeitung eignet sich z. B. das kostenlose Audioprogramm *Audacity*.

Ästhetisch-kulturelle Bildung/Musik

App-gemalt

Malen und Zeichnen sind wesentliche Ausdrucksformen für Kinder, um innere Bilder, Erlebnisse und Gefühle zum Ausdruck zu bringen und sie zu verarbeiten. Und es ist ein kreativer, gestalterischer Prozess, bei dem verschiedene Werkzeuge zum Einsatz kommen können: Neben Pinseln, Bunt- und Wachsmalstiften lassen sich durch den Einsatz digitaler Technik zusätzliche kreative Ausdrucksformen erschließen. Das digitale Malen sollte als Ergänzung und keinesfalls als Ersatz herkömmlicher Maltechniken verstanden werden. Kinder lernen so Medien auch als Gestaltungsmittel kennen. Für die kreative Arbeit mit Kindern gibt es eine große Auswahl an Malprogrammen und Apps, viele davon sogar kostenlos, z. B. *Paint* (gehört zur Grundausstattung von Windows-Rechnern) und *Tux Paint* oder *Faltmännchen*, *PicsArt*, *Doodle* und *Crayola*.

Farben im Fokus

Die kreative Auseinandersetzung mit Farben kann vielfältig gestaltet und auch medial unterstützt werden. Es geht darum, dass die Kinder

– je nach Altersstufe – die Farben kennenlernen, sie bewusst und sinnlich wahrnehmen, sich experimentierend mit ihnen befassen und ihre Wirkungen erleben. Dazu können z. B. farbige Bildreihen geknipst werden: Die Kinder suchen Gegenstände in der jeweiligen Farbe und fotografieren sie. Einfache Bildbearbeitungsprogramme (z. B. *Picasa*) oder passende Apps (z. B. *PicsArt*, *Aviary* o. Ä.) ermöglichen, Figuren und Objekte einzufärben: So ist das Krümelmonster plötzlich rot, die Banane blau oder alle Farben sind weg und die Fotos sind schwarz-weiß etc. Daran kann sich auch eine Auseinandersetzung mit der Geschichte der Fotografie anschließen und in ganz alten Fotokisten gestöbert werden.

Die kreative Auseinandersetzung mit Farben kann – wie natürlich die Bearbeitung anderer Themen auch – medial in einem Farbenportfolio dokumentiert werden: Fotografieren der bunten Gegenstandssammlungen, der verschiedenfarbigen Büffets etc. Dazu kommen die Experimente mit Filtern in Bildbearbeitungsprogrammen oder auch die „bunten Geschichten“, welche die Kinder sich ausgedacht haben. Alle Ergebnisse werden in einem Farbenbuch zusammengestellt. Dazu kann z. B. die App *Book Creator* verwendet werden oder auch ein Präsentationsprogramm wie *PowerPoint* oder das kostenlos erhältliche *OpenOffice Impress*.

Wolkenbilder und Baumgesichter

Das sieht ja aus wie ... Der knorrige Baumstamm hat ja ein Gesicht, in den Wolken ist ganz deutlich ein galoppierendes Pferd zu erkennen, der Riss im Pflasterstein sieht aus wie ein Strichmännchen. Es gibt einiges, das aussieht wie etwas ganz anderes ... Die Kinder fotografieren in Kleingruppen und lassen später die anderen raten, was das wohl sein könnte. Die Fotos können auch im *Paint* geöffnet werden, um dort durch ergänzende Zeichnungen die Assoziation deutlich zu machen.

Mit Musik Gefühle erzeugen ...

Geräusche und Musik beeinflussen ganz wesentlich unsere Gefühle. Musik kann entspannend oder anregend sein, sie kann beängstigend oder beruhigend wirken. Ein Hörspiel



Abb. 7: Bilder für ein Farbenbuch



Abb. 8: Glasdia, das mit Glasmalfarben und Salzkristallen gestaltet wurde

ohne Geräusche ist weniger mitreißend als mit. Bestimmte Geräusche, wie z. B. ein schneller Herzschlag, der eine spannende Situation akustisch untermalt, beschleunigen sogar unseren eigenen Herzschlag. Diese Phänomene können die Kinder auch selbst erproben, beispielsweise indem sie Glasdias mit Glasmalfarben und Salzkristallen, Wollfusseln u. Ä. gestalten (Hinweis: Glasdias sind noch auf Flohmärkten oder im Internet zu finden). Bei der anschließenden Vorführung fließen die Farben im Dia, denn sie sind noch nicht getrocknet und die Kristalle bewegen sich. Dazu wird unterschiedliche Musik abgespielt: ruhig und entspannend oder ein bisschen gruselig. Es ist erstaunlich, wie unterschiedlich die Dias je nach gewählter Musik

wirken. Die Kinder bekommen die Möglichkeit, ihre Empfindungen zu beschreiben und zu assoziieren: Was ist auf den Dias zu sehen? Was könnte da gerade passieren? Daraus kann sich auch eine Geschichte entwickeln. Notieren Sie stichwortartig die Ideen und versuchen Sie anschließend gemeinsam, diese zu einer Geschichte zusammenzubauen.



Abb. 9: Bilder für ein Farbenbuch



Abb. 10: Auf Bildersuche mit einem Fotoapparat

Wenn ein Tablet zur Verfügung steht, können die Kinder die Diaprojektionen abfotografieren und anschließend, z. B. mit der App *Storyrobe*, die entstandene Geschichte zu einer Bildergeschichte aufnehmen.

Wenn es nicht ganz so aufwendig sein soll oder keine Glasdias zur Verfügung stehen, lässt sich die Wirkung von Musik bzw. Geräuschen auch erleben, in dem abstrakte Fotos oder Zeichnungen großformatig an die Wand projiziert und dabei mit unterschiedlicher Musik oder verschiedenen Geräuschen unterlegt werden.

Trickfilme selber machen

Trickfilme sind bei Kindern sehr beliebt, sie sind der absolute Renner im Fernsehangebot. Trickfilme lassen sich mit Kindern auch ganz leicht selber machen. So lernen die Kinder das Prinzip der Trickfilmerstellung kennen und können ihre Kreativität und Fantasie ebenso einbringen wie ihre Medienerlebnisse und -vorlieben.

Benötigt werden eine kurze Filmidee und ein digitaler Fotoapparat oder ein Tablet sowie ein passendes Stativ, damit die „Kamera“ fest steht und der Trickfilm-Effekt funktionieren kann. Die passende App auf dem Tablet könnte sein *Stop Motion Studio* (Betriebssysteme Android oder iOS) oder *LEGO Movie Maker* (iOS System).

Der „Zwiebeleffekt“ in diesen Apps, also eine Art „Nachbild“, das genau zeigt, wo die Trickfigur im vorherigen Bild gestanden hat, erleichtert es den Kindern, zu kontrollieren, dass die Bewegungen ihrer Figuren möglichst klein und damit später flüssig und nicht sprunghaft sind. Natürlich können Trickfilme auch mit dem digitalen Fotoapparat geknipst und anschließend auf dem Rechner zu einem Trickfilm zusammengestellt und mit Musik unterlegt werden (z. B. mit der Software *Picasa* von Google, dem *MovieMaker* von Windows oder dem *iMovie* von Apple).

Für den Trickfilm können bei den ersten Übungen Gegenstände animiert werden, sie „wandern“, also z. B. wandert die Plüschfigur durch die Bauecke oder der Löffel in die Kü-

che. Oder es wird für einen Zeichentrick ein Bild Schritt für Schritt gemalt, es kommt also bei jedem Foto ein Strich dazu. Wenn den Kindern das Prinzip vertraut ist, können gemeinsam kurze Geschichten entwickelt und umgesetzt werden.

Wahrnehmung/Lebenswelt/Soziales Lernen

Augen und Ohren auf ...

Wahrnehmungsschulung ist nicht nur ein wichtiges Ziel der Elementarpädagogik, sondern auch grundlegender Bestandteil der medienpädagogischen Arbeit. Wenn Kinder mit der Kamera auf Bildersuche gehen, Fotorätsel knipsen oder mit dem Mikrofon zur Geräuschjagd aufbrechen, werden sie zum genauen Hinsehen, Hinhören und Wahrnehmen animiert. Erste Experimente rund um die eigene Stimme können z. B. mit dem Easi-Speak-Mikrofon oder dem Tablet aufgenommen werden. Wird die eigene Stimme abgespielt, klingt sie ganz anders, als die Kinder es gewohnt sind.

Geräuschgeschichten kommen ganz ohne Text aus. Die Geräusche erzählen, was passiert, sie verbildlichen das Geschehen, z. B. das Aufstehen, Aufwachen und Anziehen am Morgen oder das Mittagessen im Kindergarten. Die im Kontext der Situation hörbaren Geräusche werden aufgenommen und die Geräuschgeschichte wird den anderen Kindern vorgeführt: Können sie herausfinden, um welchen Ablauf es sich handelt?

Geräusche bebildern – Bilder vertonen

Das Geräuscherätsel kann auch medial aufbereitet werden, z. B. als *PowerPoint*-Präsentation oder E-Book (z. B. mit der App *Book Creator*). Dazu wird von jeder Geräuschquelle gleichzeitig ein Foto gemacht. Dann wird immer ein Geräusch mit einem Foto zusammen auf einer *PowerPoint*-Folie oder E-Book-Seite kombiniert. Später bei der Präsentation sollte das Foto allerdings erst gezeigt werden, wenn das Geräusch geraten wurde. Dazu weist man dem Bild eine entsprechende Animation zu. In der App *Book Creator* kann das Foto einfach

auf der nächsten Seite präsentiert werden, so dass nur kurz umgeblättert werden muss, um die Lösung zu sehen.

Natürlich funktioniert das auch andersherum: Zuerst wird das Bild gezeigt und geraten, welches Geräusch wohl dazu gehört? Die Kinder versuchen dann selbst, das Geräusch nachzumachen. Anschließend wird das Geräusch abgespielt und präsentiert.

Sich und andere entdecken ...

Kinder begegnen in ihrem Umfeld, in der Nachbarschaft und in der Kita unterschiedlichen Lebenskonzepten, Kulturen und Modellen des Zusammenlebens. Diese Vielfältigkeit zu achten und gleichzeitig ein positives Selbstkonzept zu entwickeln, ist sehr bedeutsam für die eigene Entwicklung und das Aufwachsen in einem sozialen Kontext.

Ein Steckbrief über sich selbst regt zur Auseinandersetzung mit sich selbst und seiner Rolle in der Gruppe an. Eine Selbstdarstellung kann auf einem Papierbogen als Collage entstehen und mit Fotos, Gemaltem, Zeitungsausschnitten und anderen Materialien beklebt werden. Es lässt sich auch ein multimedialer Steckbrief, z. B. mit der App *Book Creator*, erstellen, in den Bilder, Fotos, Tonaufnahmen und Videos gefüllt werden können. Der Steckbrief kann nach und nach erweitert und vervollständigt werden und so das Portfolio ergänzen: Fotos von Lieblingsplätzen, dem Kuscheltier oder der Familie, das selbst vorgelegene Lieblingslied, das aufgenommen oder gefilmt wird. Neben den einzelnen „Ich-Büchern“ können auch E-Books zu unterschiedlichen kulturellen und gesellschaftlichen Aspekten kreiert werden: zu Gemeinsamkeiten von Jungen und Mädchen, über Unterschiede bei Geschmäckern oder Interessen oder auch zu Themen wie Freundschaft, Großwerden oder Ritualen in verschiedenen Kulturen. Ein Kita-Kochbuch kann Rezepte aus den Herkunftsländern der Kinder sammeln und anschaulich präsentieren oder in einem Kulturen-Kalender können Gebräuche und Rituale zu verschiedenen Feiertagen dargestellt werden.

Ran an Maus und Tablet ...

Wer Lust bekommen hat, das kreative, bildungsförderliche Potenzial von Medien in der Kita zu nutzen, sich aber medienpädagogisch und -technisch noch nicht fit genug fühlt, kann sich Unterstützung holen und Fortbildungsangebote nutzen. Informationen dazu sind z. B. bei den Landesmedienanstalten im jeweiligen Bundesland zu finden (Übersicht aller Landesmedienanstalten auf www.die-medienanstalten.de) oder für Niedersachsen, Hessen, Bremen und Hamburg auf www.blickwechsel.org.

Autorinnen

Sabine Eder: Diplom-Pädagogin; Gründungsmitglied, Geschäftsführerin und Referentin des Blickwechsel e. V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik (www.blickwechsel.org); GMK-Vorsitzende; Prüferin bei der FSK – Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft; Kuratoriumsmitglied der Stiftung GOLDENER SPATZ; Mitglied im SCHAU HIN-Beirat und der unabhängigen Jury des „Pic a Song: Musikvideo-Wettbewerbs“.

Susanne Roboom: Diplom-Pädagogin; Vorstand und Bildungsreferentin des Blickwechsel e. V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik seit 1997; Arbeitsschwerpunkte: medienpädagogische Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften, Medieneinsatz in Kita und Grundschule, medienpädagogische Elternarbeit.

Literatur

- Biermann, Tanja/Daveri, Livia/Eder, Sabine (2015): Medien und Sprachbildung. Alltagsintegrierte Medien- und Sprachbildung in Kindertageseinrichtungen. Handreichung mit Aktivitäten für die Praxis. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf.
- Bostelmann, Antje/Fink, Michael (2014): Digital genial. Erste Schritte mit neuen Medien im Kindergarten. Berlin.
- Eder, Sabine/Orywal, Christiane/Roboom, Sabine (Hrsg.) (2008): Pixel, Zoom und Mikrofon. Medienbildung in der Kita. Ein medienpraktisches

Handbuch für Erzieher/innen. Berlin: VISTAS Verlag GmbH.

- Knauf, Helen (2010): Bildungsbereich Medien. Göttingen.
- Landeshauptstadt München – Referat für Bildung und Sport (Hrsg.) in Kooperation mit dem Studio im Netz e. V. (2015): Tablets im Einsatz. Medienpädagogische Praxisinspirationen aus dem Projekt „Multimedia-Landschaften für Kinder“. München.
- LPR Hessen (Hrsg.) (2016): Ran an Maus und Tablet. Abrufbar unter: www.rananmausundtablet.de (in Kürze online).
- Neuß, Norbert (2013): Medienkompetenz in der frühen Kindheit. In: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme. 1. Aufl. Rostock: Publikationsversand der Bundesregierung, 34-45. Abrufbar unter: http://medienkompetenzbericht.de/pdf/Medienkompetenzfoerderung_fuer_Kinder_und_Jugendliche.pdf [Stand: 27.04.2016].
- Risch, Maren (2013): Medienkompetenz und Sprachförderung in der frühkindlichen Bildung. München.
- Roboom, Susanne (2016): Mit Medien kompetent und kreativ umgehen (Arbeitstitel). Praxisbuch für Erzieher/-innen. Kita kompakt: Wissen und Gestalten. Weinheim: Beltz-Verlag (erscheint im Herbst 2016).
- Roboom, Susanne (2015): Medienpädagogische Anregungen in 10 Beiträgen. In: *kindergarten heute*. Abrufbar unter: www.kindergarten-heute.de/zeitschrift/hefte/hefte.html [Stand: 27.04.2016].
- Rösch, Eike/Demmler, Kathrin/Jäcklein-Kreis, Elisabeth/Albers-Heinemann, Tobias (Hrsg.) (2012): Medienpädagogik Praxis. Handbuch. Grundlagen, Anregungen und Konzepte für Aktive Medienarbeit. München.
- Surftipps**
- www.rananmausundtablet.de:** (in Kürze online) Hier finden pädagogische Fachkräfte praxiserprobte Methodenbausteine, leicht verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen, Orientierungshilfen rund um Hardware, Software und Apps, die wesentlichen rechtlichen Grundlagen, Informationen zu Bera-

tungsangeboten für Eltern und viele Tipps und Links. Finanziert und initiiert von der LPR Hessen (www.lpr-hessen.de).

www.bibernetz.de/wws/blickpunkt-sprachfoerderung.html: Umfangreiche Sammlung von Hintergrundinformationen, Methodenbausteinen und Links.

www.meko-kitas-nrw.de: Die Medienkompetenz-Kitas NRW sind ein Modellprojekt der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). Hier finden Einrichtungsträger, Kitas und Erzieher/-innen ausführliche Informationen zum Projekt und zahlreiche Ideen zur eigenen Konzeption und Umsetzung. Außerdem gibt es einen kostenlosen monatlichen Newsletter mit Wissenswertem, Tipps und Ideen für die Medienerziehung im Kindergarten.

www.ohrenspitzer.de: Ohrenspitzer bietet viele Anregungen und Beispiele, die über die Arbeit mit Hörspielen, über Experimentieren und Produzieren die Zuhörkompetenz fördern.

www.stiftunglesen.de: Seit 1988 entwickelt die Stiftung Lesen zahlreiche Projekte, um das Lesen in der Medienkultur zu stärken. Auf der Webseite der Stiftung Lesen sind neben zahlreichen Informationen für pädagogische Fachkräfte rund um das (Vor-) Lesen auch die Vorlesestudien seit 2007 zu finden, Broschüren und eine kommentierte Liste mit empfehlenswerten Kinderbuch-Apps.

www.zuhoeren.de: Auf der Webseite von Stiftung Zuhören sind zahlreiche Projektvorschläge, Tipps und Materialpakete zu finden, um das Thema Medien und Zuhörförderung in der Kita zu vertiefen.

Studien zur Mediennutzung

ARD/ZDF-Onlinestudie (2015): Abrufbar unter: www.ard-zdf-onlinestudie.de [Stand: 27.04.2016].

Deutsches Jugendinstitut (2016): Digitale Medien in der Lebenswelt von Klein- und Vorschulkindern. Abrufbar unter: www.dji.de/index.php?id=44014 [Stand: 27.04.2016].

DIVSI U9-Studie (2015): Kinder in der digitalen Welt. Hamburg. Abrufbar unter: www.divsi.de/wp-content/uploads/2015/06/U9-Studie-DIVSI-web.pdf [Stand: 27.04.2016].

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (Hrsg.): KIM-Studie 2014/MiniKIM 2014/FIM-Studie 2011 zum Download unter: www.mpfs.de [Stand: 27.04.2016].

Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen – IZI/Heike vom Orde (2016): Grunddaten Kinder und Medien 2015. Zusammengefasst aus verschiedenen Befragungen und Studien. München. Abrufbar unter: www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten_Kinder_u_Medien_2015.pdf [Stand: 27.04.2016].

Stiftung Lesen: Vorlesestudien seit 2007 unter: www.stiftunglesen.de/service/publikationen-und-materialien/material_institut [Stand: 27.04.2016].

Abbildungsnachweis

Titelbild

© Shutterstock.com/Sunny studio

Porträtfoto Manuela Schwesig

© Bundesregierung/Denzel (Seite 9)

Günter Anfang

Seiten 20-23

Sabine Eder/Susanne Roboom

Seiten 26, 27, 29, 31, 32

Rainer Smits

Abb. 1: © LfM/Uwe Völkner (Seite 63); Abb. 2: © LfM (Seite 64)

Mona Kheir El Din

Seiten 68, 72, 73

Hans-Jürgen Palme

Seiten 86-88

Katja Friedrich

Seiten 91, 93, 94

Service: Zusammenarbeit mit Eltern

Abb. 1: Screenshot: www.meko-kitas-nrw.de [Stand: 20.05.2016] (Seite 96)

Projekt „Jugend hackt“

Alle Fotos zur freien Verwendung unter CC-BY 4.0, Foto: Leonard Wolf (Seiten 106, 109, 110)

Projekt „EinBlick – der interkulturelle Filmaustausch“

© Glocal Films (Seiten 122, 126-128)

Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.
