



Leseprobe aus Roboom, Mit Medien kompetent und kreativ umgehen,  
ISBN 978-3-407-72747-3  
© 2017 Beltz Verlag, Weinheim Basel  
[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?  
isbn=978-3-407-72747-3](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-72747-3)

## 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 »an den PC 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: Rund ein Drittel 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 *Ting* und *TipToi* haben den Markt schon lange erobert. Die Puppe *Hello Barbie* von *Mattel* hat ein Mikrofon im Kopf und überträgt alles, was in dieses Mikrofon gesprochen wird, per WLAN auf den

Server des Unternehmens. Eine Spracherkennungs- und Konversationssoftware sorgt dann dafür, dass die Kinder den Eindruck gewinnen, als ginge die Barbie im Gespräch auf sie ein. Eltern erhalten wöchentlich eine Audiodatei mit dem Dialog zwischen der Puppe und ihrem Kind. Und die Puppe *Cayla* – seit 2014 auch in Deutschland auf dem Markt – beantwortet Kinderfragen, indem sie im Internet nach Antworten sucht. Es gibt Spielzeugautos und Roboter, die sich per App steuern lassen und ein Raumschiff, das mit integriertem Smartphone das Erkunden virtueller Welten ermöglicht. Diese sogenannten Hybridtitel, also die Kombination elektronischer und klassischer Elemente, machen einen stetig wachsenden Anteil am Umsatz der Spielwarenindustrie aus. 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 Medienliebliche 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 Fernsehsendung erzählt, aus der Zeichnung, die eine beliebte Szene aus einem Computer-

spiel 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, Sprechanlässe 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 »an den PC 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.

Die Vorlesestudie 2012 der Stiftung Lesen hat erneut bestätigt, dass Kindern aus bildungsnahen Familien bis zur Einschulung deutlich mehr vorgelesen wird als Kindern aus sozial schwächeren Milieus. Dabei ist Vorlesen von ganz zentraler Bedeutung für die Entwicklung von zentralen Kompetenzen, wie Konzentrationsfähigkeit, Fantasie, Kreativität und Empathie. Die Studie hat auch belegt, dass die neue Technik das Buch beim Vorlesen nicht ablöst, sondern dass Bilderbuch-Apps ergänzend genutzt werden, dass sie neue Anreize schaffen können, das Vorlesen unterwegs stärken und die Vorlese-Motivation der Eltern erhöhen, die sonst gar nicht oder nur unregelmäßig vorlesen. Wenn hier digitale Medien Anreize schaffen und Brücken zu den »alten Medien« bauen können, sollte das Potenzial nicht ungenutzt bleiben.

Kinder erfassen ihre Welt ganzheitlich. Was und wie sie lernen, hängt davon ab, welche Möglichkeiten und Anregungen ihr Umfeld bietet und welche Unterstützung sie von den Personen in ihrem Umfeld erfahren. Die Bereiche frühkindlicher Bildung, die in den Bildungsplänen der Länder genannt werden, können nicht voneinander abgegrenzt wie Schulfächer abgearbeitet werden, sondern sollten ganzheitlich ausgerichtet sein. Kinder sind von Medien fasziniert und Medien bieten sehr gute Möglichkeiten, Themen aufzugreifen, Sprachanlässe zu schaffen und kreativ zu werden und damit auch einen Zugang zur Teilhabe an Kultur und gesellschaftlichem Leben zu eröffnen.

*Medienbildung zielt darauf ab, Kinder zu verantwortungsvollen, kritischen und kompetenten Nutzerinnen und Nutzern zu machen und Medien auch als Ausdrucks-, Gestaltungs- und Bildungsmittel verwenden zu können.*

## Zusammenfassung

Das Lernen mit und über Medien in der frühkindlichen Bildung sollte verschiedene Dimensionen berücksichtigen:

- **Medien zum Thema machen** – kindliche Themen und Interessen aufgreifen, Kindern durch Mal- und Gesprächsangebote oder Rollenspiele Verarbeitungshilfen anbieten.
- **Medien(-inhalte) nutzen und beurteilen** – gemeinsam verschiedene Medien nutzen, vergleichen, beurteilen, auswählen lernen
- **Medien aktiv verwenden** – Medien produktiv nutzen, Medien auch als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel für Erlebnisse, Ideen und Themen kennenlernen, die Macht von Medien durchschauen