

Medienerlebnisse aufgreifen

Medienpädagogische Anregungen (2)

Welche Medien und Medienfiguren für Kinder bedeutsam sind, wird oft an ihrer Kleidung, ihren Taschen, an Gebrauchsgegenständen und im Spiel sichtbar. Die Themen, die sich dahinter verbergen, und die Nutzungsgewohnheiten der Kinder sind aufschlussreich für die Begleitung von Entwicklungsprozessen und können Impulse für kreative Projekte und Aktionen sein.

Ob aus dem Fernsehen, das noch immer Leitmedium der Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter ist (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2012), oder aus Spielen, Büchern, Hörspielen: Medien liefern ein breites Angebot an Inhalten und potenziellen Identifikationsobjekten für Kinder. Sie tauschen sich über Medieninhalte und -figuren aus, bauen sie in ihr Spiel ein und tragen ihre Idole auf Brotdosen, Trinkflaschen oder Kleidungsstücken mit sich. Sie verkleiden sich nach dem Vorbild ihrer Medienliebhaber und spielen Szenen mit anderen Kindern nach. Die Medienheldinnen und -helden bieten ihnen Projektionsfläche für eigene Wünsche, Bedürfnisse und Vorstellungen. Sie identifizieren sich mit ihnen. Es geht Kindern darum, sich auszukennen, mitreden zu können, dazuzugehören, sich abzugrenzen oder auszuprobieren.

Heldinnen und Helden auf der Leine

In Gesprächen über ihre Medienerlebnisse erzählen Kinder von sich selbst, was sie mögen oder ablehnen. Gleichzeitig regt sie der Dialog an, über ihre Eindrücke zu reflektieren und diese zu verarbeiten. Solche Gespräche können gezielt initiiert werden, z. B. indem Kinder ihre Spielfiguren, Stofftiere, Sammelkarten, Poster, Becher oder T-Shirts in die Kita mitbringen, vorstellen und eine selbst gestaltete Heldinnen- und Heldenleine oder eine Galerie damit bestücken. Mit all den Sachen lässt sich eine umfangreiche Sammlung von Stars zusammenstellen (vgl. Eder u. a. 2008, S. 31). Passend dazu könnte z. B. das diesjährige Faschingsfest unter dem Motto „Mäuse, Monster, Medienstars“ stehen.

Die Helden und Heldinnen der Kinder müssen pädagogische Fachkräfte und Eltern nicht alle gut finden. Das wollen Kinder oft gar nicht. Wenn Erwachsene ihnen zuhören, dann erfahren sie die Gründe bestimmter Vorlieben und was die aktuellen Themen und Sichtweisen der Kinder sind. Auf interessierte Fragen, warum sie eine bestimmte Figur mögen, woher sie sie kennen oder was die Figuren in den Geschichten erleben, antworten Kinder gern. Ihre Erlebnisse bieten Sprechkanäle, die kreativ aufgegriffen werden können.

Computer-Entdeckungstour

Bevor der Computer oder das Tablet mit Kindern genutzt wird, ist es sinnvoll, mit ihnen ihr Vorwissen, ihr Nutzungsverhalten und die Funktionen von verschiedenen Medien zu thematisieren sowie bestimmte Begriffe zu erklären. Dazu bieten sich Gesprächskreise, Mal- oder Bastelaktionen oder Such-, Rate- und Kim-Spiele an. Die Kinder können gemeinsam darüber nachdenken, wie sie Computer nutzen, wo in ihrer Umgebung Computer eingesetzt werden und welchem Zweck sie dienen. Auf einem übersichtlichen Stadtplan markieren sie die Orte mit Pins und fotografieren sie auf einem Entdeckungs-Spaziergang.

Wunschmaschine

Die Kinder malen, bauen, kneten oder collagieren eine Maschine, die alles kann, was sie sich wünschen. Bei der Gestaltung einer Wunschmaschine entwickeln sie Fantasie, gleichzeitig können reale technische Möglichkeiten thematisiert werden. Die fertigen Werke werden in der Gruppe besprochen und in der Kita ausgestellt. So kann zum Beispiel ein begehrter Computer entstehen, der aus einem großen Pappkarton gefertigt wird. Dieser kann mit unterschiedlicher „Software“ wie zum Beispiel Musikinstrumenten oder Malutensilien bestückt werden. Die Kinder, die im Computer sitzen, erfüllen dann die von außen eingegebenen „Aufträge“.

Tipp:

Kompakte Ideensammlung

Lassen Sie sich jeden Monat von Neuem inspirieren, wie Sie Medien kreativ und leicht in den Kita-Alltag integrieren können. Der kostenlose Newsletter MekoKitaService der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) beinhaltet auf die Kita abgestimmte medienpädagogische Anregungen und Materialien,

unter anderem auch zum Thema dieses Beitrages. Mehr unter: www.meko-kitas-nrw.de (→ Alle Themen/Materialien)

Medien früher und heute

An eine kreative Auseinandersetzung kann ein Gespräch darüber anschließen, welche Bedeutung Medien im Alltag und in der Freizeitgestaltung der Kinder haben. Welche Alternativen gibt es zum Fernsehen oder zu Computerspielen? Wie haben die Eltern oder Großeltern ihre Freizeit gestaltet? Was haben sie gemacht, als es noch keinen Fernseher gab? Diese Fragen können Anlass sein, mit Kindern die Geschichte der Medienentwicklung zu betrachten und sich kritisch mit Nutzungsgewohnheiten auseinanderzusetzen. Zum Thema „Das machen wir am liebsten in unserer Freizeit“ können die Kinder ein Plakat mit selbst gemachten Fotos gestalten oder Interviews für eine eigene Radio- oder Fernsehsendung führen. Gemeinsam darüber nachzudenken, warum man Medien nutzt und wann man sie besser ausschalten sollte, ist ein wichtiger Schritt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten bewusster damit umzugehen.

Quellen:

Eder, Sabine; Roboom, Susanne; Orywal, Christiane (2008): Pixel, Zoom und Mikrofon. Medienbildung in der Kita. Ein medienpraktisches Handbuch für Erzieher/-innen. Schriftenreihen der NLM-Band 21. Berlin: VISTAS Verlag.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2012): miniKIM 2012. Kleinkinder und Medien. Unter: www.mpfs.de/?id=565 (abgerufen am 15.12.2014)

KIM-Studie 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet. Unter: www.mpfs.de/?id=548 (abgerufen am 15.12.2014).

Vita

Susanne Roboom ist Diplom-Pädagogin und Vorstand des Blickwechsel e. V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik in Bremen. Ihre Arbeitsschwerpunkte als Bildungsreferentin sind die medienpädagogische Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften und die praktische Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen.

Quelle: Roboom, Susanne: Medienerlebnisse aufgreifen. Medienpädagogische Anregungen (2). In: kindergarten heute. 45. Jahrgang, 2015, Band 2, S. 44-45

Aufgabe

Führen Sie eine medienpädagogische Aktivität in Anlehnung an diesen Text durch.