



# Entdecken und fördern in virealen Lernräumen

ALLTAGSTAUGLICHE KONTEXTE DER  
MEDIENBILDUNG FÜR KINDER



**Von Franz-Josef Röhl** *Jenseits klassischer Bildungsorte wie Kita, Schule oder Elternhaus bieten die Medienwelten attraktive Lernräume, in denen sich Kinder ihre Lebenswelt spielerisch aneignen. Besonders mit dem multimedialen Internet lassen sich vielfältige Entwicklungspotenziale von Kindern fördern. Schon Vorschulkinder profitieren vom virtuellen Lernen, vor allem wenn es mit aktiver Auseinandersetzung im realen Lebensumfeld verknüpft wird. Interessante Angebote im Netz und beispielhafte Projekte zeigen, wie dies gehen kann.*

Foto: cherrymercy

## LERNEN JEDERZEIT UND ÜBERALL

Anfang Juli habe ich auf Einladung von Ulrich Deinet (FH Düsseldorf) an einem kollegialen Austausch über unterschiedliche Modelle der Aneignung von Wirklichkeit teilgenommen. Am Abend saß an unserem Tisch in einem Lokal in der Düsseldorfer Altstadt ein Paar mit einem 4-jährigen Mädchen. Ein Smartphone lag auf dem Tisch. Es dauerte nicht lange, da hatte das Kind den Vater „bearbeitet“, dass es mit dem Gerät spielen durfte. Es war beeindruckend, wie sich das Mädchen die Apps auf dem Smartphone aneignete. Sicherlich fand in dieser Situation keine Medienbildung statt, aber erkennbar war wie Kinder sich die Medien zunutze machen.

Kinder können den Touchscreen von Tablet-PC intuitiv bedienen, sie sehen, dass etwas passiert, wenn Sie auf das Display drücken. Ihre Lust am Lernen wird dadurch gefördert. Eine Untersuchung des gemeinnützigen Unternehmens Common Sense Media hat ergeben, dass 39 % der Kinder in den USA zwischen zwei und vier Jahren und 52 % der Fünf- bis Achtjährigen schon mal ein iPad, ein iPhone oder ein ähnliches Gerät mit Touchscreen genutzt haben. Michael Rich, Direktor am Center on Media and Child Health am Kinderkrankenhaus in Boston vermutet, dass Kinder beim Spielen mit Apps einen Dopamin-Schub erhalten und damit Glückshormone ausgeschüttet werden. Wie bei der Einführung anderer Medien auch befürchten Eltern den Verlust von Sozialkompetenz und Pädagogen prognostizieren Konzentrationsmängel.<sup>1</sup>

## SPIELERISCHE LEBENSBEWÄLTIGUNG

Lothar Böhnisch<sup>2</sup> hat für Jugendliche das Konzept der Lebensbewältigung entwickelt, dessen wesentliche Erkenntnisse sich meines Erachtens auch auf Kinder übertragen lassen. Lebensbewältigung bedeutet für ihn das Streben nach subjektiver Handlungsfähigkeit in kritischen Situationen, wenn Erfahrungen von der Normalität abweichen und die bisher zur Verfügung stehenden Erfahrungsmuster nicht mehr ausreichen. Bereits Kinder stehen vor der Herausforderung der Subjektwerdung und der gesellschaftlichen Integration. Die Aneignung von Wirklichkeit gestaltet sich dabei als interaktiver Selbstfindungs- und Verständigungsprozess.

Die Erfahrungs- und Aneignungswelt des Kindes ist das Spiel. Dabei probieren sie aus, was mit den jeweiligen Geräten machbar ist. Die Logik des Kindes ist eine forschende Tätigkeit mit dem Ziel Gegenstände und soziale Kontakte auf ihre Verwendbarkeit für ihre Lebensbewältigung hin zu überprüfen. Aus dieser Perspektive gibt es für Kinder keine Orte, die nicht Anlass geben können für Lern- und Aneignungsprozesse. In Kneipen, auf Schiffen, im Auto, im Zimmer, auf der Straße überall begegnen Kinder dem Lernraum „Lebenswelt“, den sie mit den ihnen eigenen Instrumentarien erkunden, deuten und aneignen. Offensichtlich lösen bei ihnen die Medien eine besondere Faszination aus.

## AKTIVE SELBSTBILDUNG

Wilhelm von Humboldt (1767-1835) definierte Bildung als „die Anregung aller Kräfte eines Menschen, damit diese sich über die Aneignung der Welt [...] entfalten und zu einer sich selbst bestimmenden Individualität und Persönlichkeit führen“<sup>3</sup>. Bildung lässt sich nach diesem Konzept verstehen als Aneignung und Erweiterung von Wissen, bei dem zugleich Prozesse der Individualisierung und Persönlichkeitsentwicklung stattfinden. Während der Mensch (das Kind) sich ein Bild von der Welt macht, wird zugleich ein Bild von dem eigenen Selbst innerhalb der Welt gemacht. Kindliche Bildungsprozesse können daher auch als Konstruktionen von Weltbildern bezeichnet werden und erfolgen demzufolge auch und gerade durch eine freie Entfaltung und durch Anregungen. Mit diesem Bildungsbegriff ist die Vorstellung von der Selbstständigkeit des Individuums verbunden. Bildung ist demgemäß ein aktiver Prozess der „Selbstbildung“, etwas, das nicht von außen erzeugt, sondern das Kind selbst verwirklichen muss.<sup>4</sup>

Daneben sind die Auseinandersetzung mit der kulturellen Welt und der soziale Prozess ein Teilsegment von Bildung, zumal Beziehungserfahrungen die Qualität der Aneignungsprozesse beeinflusst. „Selbstbildung ist der Anteil des Kindes, mit welchem es sich an der Erschließung der Wirklichkeit beteiligt“<sup>5</sup>. Bildung erschöpft sich daher nicht in schulischer und außerschulischer Pädagogik. Bildung (Medienbildung) kann jederzeit und überall stattfinden.

Medienbildung enthält drei Aspekte: Einerseits die Möglichkeit „Bildung über Medien“ oder aber „Bildung mit Medien“ anzustoßen sowie zu einer komplexen, reflexiven, handlungsorientierten Auseinandersetzung über die Medien anzuregen. Die Medien bilden dann das Medium der Weltaneignung. Des Weiteren können die Medien selbst zu Orten des Lernens werden und damit kann „Bildung durch Medien“ ausgelöst werden.<sup>6</sup>

Aus anthropologischer Sicht gibt es für Dieter Spanhel eine unzertrennliche Verbindung zwischen Medien und Bildung, da „Bildungsprozesse auf

Kommunikation, d.h. auf der Fähigkeit zum Zeichengebrauch beruhen und symbolisch vermittelt sind“<sup>7</sup>. Kinder haben die Fähigkeit zum Zeichengebrauch und damit können sie Medienbotschaften erzeugen und die von anderen Menschen verstehen. Aufgrund der hohen Bedeutung, die die Medien im Lebensalltag zu kommen, erhalten die medialen Räume im formellen wie auch im informellen

Lernraum die Funktion von Bildungsräumen. Spanhel sieht daher in der Eröffnung und Bereitstellung medialer Bildungsräume die zentrale Aufgabe der Medienpädagogik. Hier gilt es ein wachsendes Bewusstsein für die Medialität der Bildungsräume und die

Medialität von Bildungsprozessen zu wecken und Kinder zu befähigen „Bildungsräume eigenständig zu gestalten und die darin ablaufenden Lern- und Bildungsprozesse selbst zu regulieren“<sup>8</sup>.

## FANTASIEFÖRDERUNG IM INTERNET

Für Kinder sind die elektronischen Medien Teil ihrer Lebenswelt. Beim Internet werden mehrere Sinneskanäle angesprochen (Sehen, Hören, Taktilität). Die Neigung der Kinder zur intersensorischen Verknüpfung der über die Sinne empfangenen Informationen können bei der Interaktion mit dem Internet ausgelebt werden. Schon allein aus diesen Gründen ist es für Kinder ein sehr interessantes Lern- und Spielobjekt. Andere Sinne, wie Riechen, Schmecken und differenzierte Formen der Bewegung werden durch das Internet nicht aktiviert. Daher kann das Internet nicht alle kindlichen Bedürfnisse und notwendigen Erfahrungsräume ersetzen. Das Internet hat nichts Bedrohliches und ist kein Allheilmittel, es ist eines von mehreren Medi-

„SELBSTBILDUNG IST DER ANTEIL DES KINDES, MIT WELCHEM ES SICH AN DER ERSCHLIESSUNG DER WIRKLICHKEIT BETEILIGT.“



en, mit dessen Hilfe in komplexer Weise, reale und phantasierte Welten in einer bisher noch nicht bekannten Weise erfahren werden können. Da im Internet mehrere Medien integriert sind, ist es besonders geeignet, die Phantasie und die Entwicklungspotenziale zu fördern.

Mit Hilfe des Internets können Kinder Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen schöpfen, da es das Gefühl vermitteln kann, eine gestellte Aufgabe erfolgreich bearbeitet zu haben. Reaktionen sind voraussagbar, damit wird der Sinn für Konsequenzen geübt. Sinnlich erleben die Kinder über »Begreifen« den Zusammenhang von Ursache und Wirkung. Colin Webb und Wynne Rowe sehen darin den Ausgangspunkt für die Erkenntnis, Leben planen zu können, da das Verständnis von Kausalität ihnen dabei hilft, spielerisch geistige Bilder zu entwerfen und gestalten zu können. „Die Berechenbarkeit, mit der der Computer auf eine bestimmte Handlung reagiert, stärkt bei einem Kind die Vorstellung, dass sich die Vergangenheit rekonstruieren lässt und dass vergangene Erlebnisse Voraussagen über die Zukunft zulassen“<sup>9</sup>. Erfolgserlebnisse und die Beständigkeit des Computers/Internets vermitteln das Gefühl von Sicherheit und Geborgenheit. Dies beginnt bereits auf der Ebene des Anschlags einer Taste auf der Tastatur, da dadurch eine voraussagbare Wirkung erzielt wird, die bei Kindern Erfolgserlebnisse auslöst. Es endet bei der spielerischen Fähigkeit, gezielt Handlungen auszuführen, auf Herausforderungen auch in der Zukunft zu reagieren und damit aktiv, entdeckend und forschend auf ihre Lebenswelt zu reagieren und damit ein komplexeres Verständnis von Welt zu entwickeln.

### INTERNET IM VORSCHULALTER?

Folgt man der Prämisse, dass das Internet als Sozialraum von Kindern zu betrachten ist, bedarf es der Notwendigkeit, Kindern Erfahrungsräume zur Verfügung zu stellen. Durch Nachahmen, Imitieren und das Überwinden von Schwierigkeiten können Erfolgserlebnisse vermittelt werden. Ebenso werden neue Bewegungsmuster angeeignet. Das gezielte Auswählen, das selbstständige Interagieren und Navigieren fördert die Herausbildung von Feinmotorik. Durch das Anwenden und Verstehen von Symbolen, wird die Merkfähigkeit und das Vorstellungsvermögen erweitert und Selbstwirksamkeit erfahren.

Durch die Arbeit mit dem Computer/Internet können nach Auffassung von Norbert Neuss<sup>10</sup> folgende Fähigkeiten gefördert werden:

- **Kognitiv-koordinierende Aktivitäten:** Merken von Lösungswegen, Zuhören, Kombinieren und Umsetzen, Konzentrieren und Auge-Hand Koordination;
- **Emotionale Aktivitäten:** Staunen und neugierig sein, Erfolgserlebnisse, Spannung und Entspannung und stolz sein;
- **Soziale Aktivitäten:** Gegenseitig motivieren und helfen, lernen sich durchzusetzen und gemeinsam lachen;
- **Ästhetisch-sinnliche Aktivitäten:** Mitsingen, Tanzen, Zeichnen, Integration von biographischen Erfahrungen.

Sinnvoll ist es, Impulse aus der Freizeitebene aufzunehmen, sie mit anderen kindlichen Bedürfnissen zu verknüpfen und beide Ebenen mit virtuellen Erfahrungsräumen zu vermischen. Ein Gleichgewicht zu anderen Beschäftigungsarten sollte dabei beachtet werden. Virtuelles Lernen kann mit Mal-, Bastel- und Gestaltungsmöglichkeiten verknüpft werden. Medienfiguren und -geschichten aus dem Internet können in verschie-

ANZUSTREBEN IST EINE  
VERSCHRÄNKUNG VON  
REALEN UND VIRTUELLEN  
ANGEBOTEN, DIE VIREALES  
LERNEN ERMÖGLICHEN.

## WIE ERKENNE ICH GUTE SOFTWARE UND WEBSITES FÜR VORSCHULKINDER



Die hier gelisteten Bewertungskriterien für Computerspiele wurden von Colin Webb und Wynne Rowe (1995) konzeptioniert. Unser Autor Franz Josef Röhl hält sie für übertragbar auf kindgerechte Websites. Er empfiehlt die Internetnutzung jedoch erst ab einem Alter von vier Jahren.

### Software für Dreijährige ist geeignet, wenn

- eine Auswahl von Bildern zur Verfügung gestellt wird, die auf unterschiedliche Weise manipuliert werden können;
- Kinder ermuntert werden, unterschiedliche Paletten oder Tools auszuwählen und damit spielerisch Aufgaben bewältigen können;
- Kinder das Programm interessant und unterhaltsam finden.

### Software/Websites für Vierjährige sind geeignet, wenn

- Erkenntniszusammenhänge zwischen Ursache und Wirkung gefördert werden;
- Markieren, Auswählen und Anklicken möglich sind und somit grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit dem Computer gelernt werden;
- die Software abwechslungsreich ist und nur wenige Redundanzen enthält.

### Software/ Websites sind geeignet, wenn u.a.:

- Probleme aufgezeigt werden und dabei geholfen wird, Problemlösungsstrategien zu entwickeln;
- auf Vorkenntnissen aufgebaut wird und diese erweitert werden;
- Kinder in eine Welt versetzt werden, die ihre Phantasie anregt.

denartiger Gestalt real erlebt werden. Anzustreben ist eine Verschränkung von realen und virtuellen Angeboten, die vireales Lernen ermöglichen. Lernen mit dem Internet wäre somit ein Amalgam unterschiedlicher Aktivitäten. Nicht der Computer steht im Zentrum, sondern die Erweiterung der Erfahrungsräume.

### WIE, WANN, WIEVIEL

Es wäre ein Missverständnis zu glauben, beim Einsatz des Computers im Vorschulalter würden Kinder regungslos Kinder vor dem Bildschirm verharren. Kinder sind



### Anstrengende Abenteuer in virtuellen Welten – für Kurze bitte nur kurze Internetzeiten

in der Regel vor dem Bildschirm aktiv und jederzeit interessiert daran, parallel zu agieren. Wenn Kinder im Rahmen eines Internet-Spiels in einem virtuellen Raum Gegenstände aufdecken müssen, unter denen eine Maus versteckt ist, die wegläuft, wenn sie gefunden wird und dann mit der Computer-Maus gefangen werden muss, erleben dies Kinder als kollektiv erlebten Spaß bei gleichzeitiger hoher emotionaler und kinästhetischer Beteiligung. Die Mehrzahl der Dreijährigen hat nach meiner Erfahrung durchaus noch Probleme mit der Mausführung. Ihre Befähigung, Aktion (Hand) und Wahrnehmung (Auge) miteinander zu verknüpfen, fällt ihnen oft noch schwer, während dies Vierjährige problemlos können. Aus diesem Grunde empfehle ich, den Kindern den Zugang zum Internet etwa ab dem vierten Lebensjahr zu gestatten.

Für Kinder hängt die Akzeptanz von Kinder-Software und Internetseiten auch in hohem Maße von der Identifikation mit den jeweiligen Identitätsfiguren ab. Sind ihnen die Figuren bekannt, entwickeln die Kinder meist eine positive Wertschätzung.

Die ersten Schritte im Internet sollten gemeinsam begangen werden. Bei der Themenwahl ist der Einbezug des Lebensumfeldes des Kindes von hoher Bedeutung. Die persönliche Zuwendung ist wichtig: So sollten Erziehungsberechtigte mindestens in Sichtweite des Kindes bleiben. Kinder wollen Anerkennung und Zuwendung während sie im Internet sind.

Die Aufmerksamkeitsspanne ist in dem Alter noch nicht hoch (ca. 15-20 Minuten), daher ist Abwechslung von hoher Bedeutung. Da Kinder dies meist anders sehen, müssen Regeln vereinbart werden.

### INTERAKTIVE LERNWELTEN

Einige Politiker und Wissenschaftler befördern die bildungspolitische Idee, bereits frühkindlich Schlüsselqualifikationen zu vermitteln. Der Kindheits- und Familienforscher Fthenakis beispielsweise formulierte auf einer Tagung in Gütersloh: „Die höchst intensive Lernzeit vor dem

sechsten Lebensjahr wird in Deutschland bisher viel zu wenig genutzt“. Er fordert daher einen zusammenhängenden Bildungs- und Erziehungsplan für die ersten zehn Lebensjahre „mit festen Standards und Inhalten“. Bereits bei unter Sechsjährigen sollten Sprachkompetenz, naturwissenschaftliches Verständnis sowie kognitive Fähigkeiten wie Zeitverständnis und Zahlenbegriff stärker gefördert werden. Alleine die Vorstellung, dass bei Vorschulkindern mit festen Standards und Inhalten gearbeitet werden soll, gibt einen Hinweis auf ein sehr enges Konzept von Lernen. Hier sehe ich die Gefahr, dass bereits früh Leistungsbewusstsein und Konkurrenzdenken gefördert werden und die soziale Auslese, eine spezifische „Qualität“ des deutschen Bildungssystems, in den Vorschulbereich verlagert wird. Die Gefahr besteht, dass die kreative Lust und der Eigensinn von Kindern durch zielorientiertes Lernen blockiert werden.

Sicherlich auch in Folge dieser Defizite sind einige Angebote im Internet entstanden, welche die um die Zukunft ihrer Kinder besorgten und beunruhigten Eltern dazu motivieren, diese Defizite der Vorschulerziehung mit Hilfe kommerzieller Angebote wieder auszugleichen. Lern-

spiele für Kinder ab dem Alter von drei Jahren bietet z.B. das zur Habo-Firmenfamilie gehörende Jako-o ([www.jako-o.de](http://www.jako-o.de)). Auch der Ravensburger Verlag möchte mit selbst entwickelter Lernsoftware die Lernfähigkeit in der Vorschulzeit fördern ([www.ravensburger.de/leser/lernen/vorschule/index.html](http://www.ravensburger.de/leser/lernen/vorschule/index.html)). Weiterreichende kommerzielle

Angebote gibt es für Kinder ab der Grundschule. Beispielfhaft sei hier auf Sclaris verwiesen ([www.sclaris.de/landing/sclaris\\_1+2.html](http://www.sclaris.de/landing/sclaris_1+2.html)). Im Toggo-Club ([www.toggo-cleverclub.de](http://www.toggo-cleverclub.de)), dem Angebot von SUPERRTL, geht es um eine frühe Kundenbindung. Die Eltern werden schon auf der Titelseite darauf aufmerksam gemacht, dass Toggo eine Investition in die Zukunft ihres Kindes ist. Es ist zu begrüßen, dass mit dem Internetangebot von KIKANINCHEN zunehmend auch nichtkommerzielle Angebote für diese Zielgruppe im Internet zu finden sind.

### VIREALES LERNEN

In vielfältiger Weise wird Kindern in handlungsorientierten medienpädagogischen Projekten auf unterschiedlichen Ebenen die Möglichkeit gegeben, sich den selbstverständlichen Umgang mit dem Medium Internet anzueignen. Wesentlich ist es dabei, Räume zu öffnen für die eigenen Interessen, Bedürfnisse und Selbstentwürfe. Einzigartig ist das Projekt **Kinderspuren im Internet** vom SIN-Studio im Netz e.V. in München. 105 Kindern im Alter ab fünf Jahren wird die Möglichkeit geboten, über mehr als ein Jahrzehnt ihren eigenen virtuellen Raum zu gestalten ([www.xtrakt.de/kreativ1.htm](http://www.xtrakt.de/kreativ1.htm)).

DIE MEHRZAHL DER DREI-JÄHRIGEN HAT PROBLEME MIT DER MAUSFÜHRUNG, WÄHREND VIERJÄHRIGE DIES OHNE SCHWIERIGKEITEN KÖNNEN.

AUTOR  
PROF. DR. FRANZ  
JOSEF RÖLL

LEHRT AN DER HOCHSCHULE DARMSTADT IM FACHBEREICH GESELLSCHAFTSWISSENSCHAFTEN UND SOZIALE ARBEIT, SCHWERPUNKT: NEUE MEDIEN UND MEDIENPÄDAGOGIK.

Eine besondere Herausforderung für Kinder ist es, sich zwischen den realen und medialen Umwelten zu bewegen. Daher finde ich besonders die Projektdesigns wichtig, die vireales Lernen ermöglichen, die durch die Konfrontation von Realität mit Virtualität entsteht. Beim Konzept **Virtuelle Kinderstadtteilpläne** ist es das Ziel, Stadtteilpläne von Kindern für Kinder zu erstellen. Kinder setzen sich mit ihrem konkreten Lebensumfeld auseinander und lernen dabei ihren Stadtteil besser kennen (z.B. [www.kidsatlas.de/tempelhof-schoeneberg](http://www.kidsatlas.de/tempelhof-schoeneberg)). Die Spiellandschaft Stadt in München erkannte schon früh die Notwendigkeit, auch Kindern den Computer und das Internet zu erschließen. Im **Circus Megabyte**, der als Teil eines Ferienprogramms jährlich stattfindet ([www.kids.muc.kobis.de/frprojekte.htm](http://www.kids.muc.kobis.de/frprojekte.htm)), gibt es sowohl eine Werkstatt mit Bastel- und Gestaltungsmaterial, als auch ein Fotostudio sowie einen Computerbereich, in dem die Kinder multimediale Erfahrungen sammeln können. Der Zirkus wird somit zum Raum virealen Lernens, in dem sich die Auseinandersetzung mit der konkreten Realität mit virtuellem Lernen verschränkt und somit eine neue Dimension der Aneignung von Wirklichkeit erschließt. Während die Kinder im Zirkuspark Gelegenheit haben, sich mit der klassischen Zirkusatmosphäre vertraut zu machen, haben sie im Circus Megabyte die Gelegenheit, im Internet über ihre Erfahrungen zu berichten. Ihre Erlebnisse verdichten sie in Reportagen, Toncollagen, Fotogeschichten und kleinen Trickfilmen. Im virtuellen Zirkus kann Unmögliches spielend verwirklicht werden. Kinder sollen nicht nur spannende Angebote und interessante Informationen im Netz vorfinden, deshalb wird der Circus Megabyte flankiert von spielpädagogischen Aktionen im Internet ([www.spiellandschaft.de](http://www.spiellandschaft.de)).

## SPIELEND LERNEN

Das Interessante am Medium Internet ist, dass das Lernen durch Spiel angeeignet wird. Die explorative, spielerisch-simulative Aneignungsform erlaubt eine Vielzahl von Tätigkeiten, wie dies mit der Beschreibung der Projekte bereits verdeutlicht wurde. Im effizienten, spielerischen Als-Ob verfügen wir über Potenziale der Weltaneignung, die anders – eben ganzheitlich, spielerisch, assoziativ, aber ebenso kompetent – die Welt erschließen. Dies entspricht dem Modus des kindlichen Denkens. Kinder eignen sich ihre Umwelt spielerisch an. Kognitive, soziale, kommunikative und emotionale Fähigkeiten erproben Kinder zunächst im Spiel, bevor sie in das Handlungsgefüge als Teil ihrer Persönlichkeit integriert werden.

Spielen führt zur Herausbildung von kognitiven Skripten, die es ihnen ermöglichen, in realen und virtuellen Lebenswelten angemessen zu interagieren. In Anbetracht der Bedeutung der elektronischen Medien und der Notwendigkeit der schnellen Anpassung an sich verändernde Bedingungen scheint es so, als ob Personen, die ihre spielerischen Skripte bewahren, in unserer alphanumerisch- audiovisuellen Kultur begünstigt sind.

## ANMERKUNGEN

1. Worthen, Ben (2012): Dürfen Kinder mit dem iPad spielen. In: [www.wallstreetjournal.de/article/SB10001424052702304840904577421473933606192.html?mod=WSJDE\\_latestheadlines](http://www.wallstreetjournal.de/article/SB10001424052702304840904577421473933606192.html?mod=WSJDE_latestheadlines) (letzter Zugriff: 15.07.2012).
2. Böhnisch, Lothar (2012): Sozialpädagogik der Lebensalter. Eine Einführung, 6. Überarbeitete Auflage. Weinheim und Basel, S. 47f.
3. Hentig, Hartmut von (2007): Bildung. Ein Essay. 7. Aufl. Weinheim/Basel, S. 38.
4. Schäfer, G E. (2011): Was ist frühkindliche Bildung? Kindlicher Anfängergeist in einer Kultur des Lernens. Weinheim/Mannheim, S. 14.
5. Ebd.
6. Theunert, Helga, Demmler, Katrin (2007): Medien entdecken und erproben. Null-bis Sechsjährig in der Medienpädagogik. In: Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren. München, S. 109ff.
7. Spanhel, Dieter: Medienkompetenz oder Medienbildung? Begriffliche Grundlagen für eine Theorie der Medien. In: Moser, Heinz; Frell, Petra; Niesyto, Horst (Hrsg.): Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik. München, S. 98.
8. Ebd. S. 51
9. Webb, Colin / Rowe, Wynne (1996): Kinder entdecken den Computer. München.
10. Neuß, Norbert (2001 Hrsg.): Phantasiegefährten. Warum Kinder unsichtbare Freunde erfinden. Psychologie - Ursachen - Umgang. Weinheim.

## KINDERMEDIENSEITEN



[www.audiyou.de](http://www.audiyou.de): Online-Audiothek mit kostenfreien Geräuschen, Atmos und Musikstücken für die nichtgewerbliche Nutzung; Plattform für die Veröffentlichung fertiger Produktionen sowie Hörspiel-Karaoke.



[www.clipklapp.de](http://www.clipklapp.de): Videoportal, auf dem Kinder zwischen acht und zwölf Jahren ihre Filme hochladen können.

[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de): Infos, Tipps und Tricks rund um das Internet – ob für Anfänger oder Fortgeschrittene.

[www.kamerakinder.de](http://www.kamerakinder.de): Fotoportal für Kinder von sechs bis zwölf Jahren: Fotos hochladen und bewerten, Aktionen, Tipps und Spiele zur Fotografie.

[www.kinderfilmwelt.de](http://www.kinderfilmwelt.de): Das multimediale Filmportal für Kinder bietet Orientierung in der Vielfalt des Filmangebots.

[www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net): Wöchentlicher Besprechungsdienst für empfehlenswerte Kinderseiten im Internet. Medienpädagogen recherchieren die Seiten, eine Kinderredaktion bewertet.

[www.knipsclub.de](http://www.knipsclub.de): Die erste Fotocommunity für Kinder und zugleich ein Online-Raum für medienpädagogische Projekte.

[www.spinxx.de](http://www.spinxx.de): Eine Plattform für Kinder und Jugendliche zur aktiven Auseinandersetzung mit aktuellen Medienproduktionen.

[www.trickino.de](http://www.trickino.de): Eine umfangreiche Plattform mit Wissenswerten rund um den Trickfilm.





## Kinder und Medien



MedienConcret bietet Pädagogen, Eltern und Medieninteressierten ein lebendiges, praxisnahes und fachlich inspirierendes Forum der Medienpädagogik – jeweils zu einem aktuellen Thema. Die aktuelle Ausgabe **KINDER UND MEDIEN** sondiert die heutigen Kindermedienwelten unter der Fragestellung, wie Erwachsene in den unterschiedlichen Erziehungsbereichen den Nachwuchs im Hinblick auf ein gelingendes Aufwachsen mit Medien unterstützen können. Was klicken, gucken und spielen Kinder heute? Wie erleben Mädchen und Jungen die Medien? Wie können Eltern und Pädagogen ihre Medienerziehung so ausrichten, dass aktuelle Entwicklungen chancenorientiert genutzt, aber auch Risiken erkannt und begrenzt werden? Das Heft bietet Eltern Orientierung und Erziehungstipps; Pädagogen in Schule, KiTa und Jugendarbeit finden hier jede Menge „best practice“, frische Ideen und Materialien für die Praxis.



„PÄDAGOGISCH WERTVOLL“ AUFWACHSEN IN DER MEDIENWELT  
CHANCEN NUTZEN – RISIKEN ERKENNEN

- Aktuelle Entwicklungen und Trends ► FRÜH ÜBT SICH Kreative Qualität statt medialer Diät ► SERVICE Kurzportraits aus der pädagogischen Praxis, Tipps zur Medienerziehung, empfehlenswerte Websites, Apps und Filme



Foto: Darren Baker

## EDITORIAL

### Impressum

**Herausgeber:**  
jfc Medienzentrum  
Hansaring 84-86, 50670 Köln  
Fon 0221-13056150, Fax 0221-130561599,  
info@jfc.info, [www.jfc.info](http://www.jfc.info)

Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland,  
Küppelstein 34, 42857 Remscheid,  
Fon 02191-794233, Fax 02191-794230,  
info@kjf.de, [www.kjf.de](http://www.kjf.de)

**Redaktion:** Sabine Sonnenschein, jfc Medienzentrum;  
sonnenschein@medienconcret.de  
Mitarbeiter: Ariane Kümpel, KJF  
[www.medienconcret.de](http://www.medienconcret.de)

**Grafik:** Alessandro Riggio, Köln

**Korrektur:** Sabine Breitbach

**Autoren:** Stefan Aufenanger, Werner C. Barg,  
Ilona Cwielong, Daniel Dathe, Christian Exner,  
Christine Feil, Sandra Fleischer, Michael Gurt, Jochen  
Hettinger, Kai Hugger, Sven Jöckel, Verena Kratzer,  
Nadia Kutscher, Klaus Lutz, Gudrun Marci-Boehnecke,  
Ulrike Mietzner, Gunter Neubauer, Hans-Jürgen  
Palme, Ida Pöttinger, Franz Josef Röll, Renate  
Röllecke, Barbara Sichtermann, Gerda Sieben,  
Heiko Walter, Petra Wonsowitz

**Bildnachweise:** Titelbild: Tatjana Gladskikh; S.4 o.:  
TF28ifaltings, u.: ImAVeronica; S.9: Andrej Poroch-  
nenko/ fotolia; S.17, 18 Gamescom; S.19: sezzles; S.21:  
Warner Bros.; S. 22, S. 23 o./u.: SuperRTL; S.24 u.  
RTL; S.24 o.: ZDF/Chakki Chung; S.25: ZDF/G. Knorr;  
S.26, l.: G+J Entertainment Media/Majestic, m.: Delphi  
Film, r.: Warner; S.28: Ascot Elite; S.29: Drei Freunde;  
S.30 o.: Senator Film, u.: X-Verleih; S.31: Zorro Film;  
S.32: Universal Pictures; S.34: Constantin;  
S.35: Universum; S.36: Warner Bros.; S.42: Columbia;  
S.44: disney/ SuperRTL; S. 45 Martin Lindstrom;  
S.46 l.: Nick u. r. RTL II; S.47: ProSieben; S.48 Sat1,  
S.50 l.: bikl.de, r.: Flimmerkiste S.70; S. 51: u.Noam  
Armonn, o.: ORB; S.52: Ryantron; S. 54 u.: National  
Archives and Records Administration; S.56: Alex Bru-  
da; S.58: Ki.KA/Storimages; S. 60 Warner;  
S. 68 o.: crazy80frog/dreamtime, u.: Nationaal Archief;  
S.85 Medienstelle Augsburg; S.91: ddpimages

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht  
unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.  
Der Abdruck von Beiträgen und Bildern bedarf der  
Einwilligung der Redaktion.

Das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland  
wird gefördert durch das Bundesministerium für  
Familie, Senioren, Frauen und Jugend.  
Das jfc Medienzentrum wird gefördert durch das  
Ministerium für Generationen, Familie, Frauen  
und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen  
und durch die Stadt Köln.

MedienConcret erscheint in unregelmäßigen  
Abständen, Einzelheft € 7, Abonnement mit  
4 Ausgaben unabhängig vom Kalenderjahr € 20  
(jeweils zzgl. Porto).

Erschienen: Dezember 2012  
ISSN: 0931 – 9808

„Ich bin bereit! Ich bin bereit!“, Spongebobs fröhliches Lied kennt jedes Kind. Während Nachwuchs und Marketingmanager angesichts populärer Fernsehstars wie dem schräg-anarchischen Schwammkopf noch immer gleichermaßen in Verzückung geraten, fragen sich viele Eltern und Pädagogen entsetzt, ob solche Vorbilder für die kindliche Entwicklung taugen. Doch das Fernsehen mit seinen Kinderhelden hat in der Gunst der Kinder längst Konkurrenz bekommen. Mobile Geräte sind ebenfalls bereit – und zwar jederzeit: Konsolen, aber auch iPads, Tablets oder Smartphones sind die neuen Verheißungsmaschinen in der weiten Welt medialer Verlockungen. Schon Kleinkinder lieben den Touchscreen, so beginnt Mediennutzung heute immer früher; die Medienwelt wird immer komplexer, kommerzieller, individueller, interaktiver, diskreter. In rasanten Zeiten stetig neuer Medienentwicklungen gilt es, den Überblick zu behalten und die grundsätzlich positive Haltung nicht zu verlieren, dass das Aufwachsen in der heutigen Medienwelt dennoch gelingen kann.

Sind Sie bereit, sich auf eine Medienerziehung einzulassen, die aktuelle Entwicklungen chancenorientiert im Blick hält, aber auch Risiken erkennt und ihnen Rechnung trägt? Oder gehören Sie zu den Medienskeptikern, für die „Natürlichkeit“ per se das bessere Erziehungsgebot ist? Kinder jedenfalls nutzen Medien heute sehr vielfältig: Sie sind Reibungsflächen für die Entwicklung ihrer – auch geschlechtlichen – Identität, sie dienen der Kommunikation, dem persönlichen Ausdruck und sind Quellen formellen und informellen Lernens. Die Welt ist für viele Kinder höchst kompliziert geworden: Die Anforderungen in der Schule steigen beispielsweise, und der „sichere“ Sozialraum Familie erfährt seine Wandlungen durch neue Familienkonstellationen oder die Berufstätigkeit beider Elternteile. Games, Serien oder Apps haben deshalb für Kinder eine entlastende Funktion – Anschalten zum Abschalten, wie für uns Erwachsenen übrigens auch. Aber Medien können auch Orte der Erkenntnis sein, an denen Kinder vielfältige Erfahrungen machen. Sie bieten enorme Bildungschancen, machen Inhalte anschaulicher, abwechslungsreicher, interaktiver. Und sie können das Miteinander befördern jenseits virtueller Chats: Beim gemeinsamen Gaming, „Fachsimpeln“ über die Lieblingsserie oder bei einer GPS-Tour entdecken Sie neue Seiten bei den Kinder und bei sich selbst.

Kinder müssen heute mit Medien leben lernen – dies gelingt ihnen besser, wenn sie in Eltern und Pädagogen kompetente Ansprechpartner finden, die problematische Inhalte mit ihnen bearbeiten und sie dabei unterstützen, Selektionsvermögen und eine kritisch-kreative Kompetenz im Umgang mit den Medien zu entwickeln. Bei aller Medienbegeisterung gilt es jedoch vor allem auch, Grenzen zu setzen. Natürlich tut ein Übermaß an nicht kindgerechten Filmen, Websites oder Spielen Kindern nicht gut! Das richtig Einschalten ist heute eine Basisqualifikation, aber in unserer schnelllebigen, hektischen Medienwelt gewinnt eine weitere Fähigkeit immer mehr an Bedeutung: einfach mal abschalten zu können.

Sabine Sonnenschein  
Redaktion