

## **BBS Verden**

*Berufliches Gymnasium – Gesundheit und Soziales – Schwerpunkt Sozialpädagogik*

Berufliche Abschlussprüfung - Schriftlicher Teil

### **Digitale Medienbildung**

- Stellen Sie die Bedeutung digitaler Medien für Kinder, Familien und Kindergärten dar.
- Arbeiten Sie Risiken der Digitalisierung für für Kinder, Familien und Kindergärten heraus.
- Erläutern Sie Konzepte von Medienerziehung für Kinder.
- Entwickeln Sie praktische Ansätze digitaler Medienbildung für Kinder.

### *Texte*

1. Themenbereich: Kinder, Familie, Kindergarten und digitale Medien – Entwicklung, Gefahren, Meinungen
2. Themenbereich: Digitale Medienbildung bei Kindern
3. Themenbereich: Praxis digitaler Medienbildung von Kindern

- 1. Themenbereich: Kinder, Familie, Kindergarten und digitale Medien -  
Entwicklung, Gefahren, Meinungen**

# Die Gefahren werden zu wenig bedacht

## Tablet und Smartphone in der Kita – ein kritischer Blick<sup>1</sup>

Digitale Medien in der Kita sind keineswegs unumstritten. Bei allen Chancen bergen sie auch Gefahren, die es kritisch unter die Lupe zu legen gilt.

Die Nutzung von digitalen Medien (dM<sup>2</sup>) bzw. Bildschirmmedien (BSM) im Feld der frühkindlichen Bildung, Betreuung und Erziehung wird zunehmend intensiver und teilweise sehr kontrovers diskutiert (z. B. Neuß, 2017). Zugleich zeigen die vorliegenden Untersuchungen, dass die dM und BSM zur Lebensrealität auch schon von kleinen Kindern gehören und mit steigendem Alter einen immer größeren Teil der Tageszeit einnehmen:

- die 2- bis 3-jährigen schauen im Durchschnitt 23 Minuten fern (mpfs, 2014);
- die Hälfte der 4-jährigen verbringt mehr als 30 Minuten pro Tag mit Bildschirmmedien;
- ab drei Jahren verdoppelt sich die Nutzungsdauer am Wochenende im Vergleich zur Nutzungsdauer unter der Woche;
- die Hälfte der 5-jährigen Kinder verbringt unter der Woche mindestens 40 Minuten pro Tag mit Bildschirmmedien, am Wochenende mehr als 70 Minuten (ZNL, O.J.; Karg, 2014);
- jedes fünfte Kind im Alter bis fünf Jahren spielt täglich, 55 Prozent ein- oder mehrmals pro Woche PC-Spiele (mpfs, 2014).

Im bildungswissenschaftlichen Diskurs werden vielfach Chancen und Nutzungsmöglichkeiten der neuen Medien einseitig hervorgehoben (z. B. Reichert-Garschhammer 2016 und in diesem Heft; Eder & Roboom 2014). Ebenso betonen Verlautbarungen von Ministerien und Bildungspläne (Überblick: Neuß 2016) vielfach die Notwendigkeit, auch schon junge Kinder mit dem Gebrauch der dM vertraut zu machen. Dabei werden potenzielle Risiken des dM-Gebrauchs für junge Kinder nicht oder nur sehr „randständig“ erwähnt. Dieser Beitrag möchte kritisch reflektieren, welche möglichen Auswirkungen die Nutzung von dM für Kinder im Kita-Alter haben kann und darauf aufmerksam machen, dass im gesamtgesellschaftlichen Bewusstsein häufig die gesundheitlichen Gefahren und Risiken von digitalen Medien entweder bagatellisiert, ausgeblendet oder nicht wahrgenommen werden.

### Entwicklungspsychologische Befunde zur Nutzung digitaler Medien

Vorab ist festzustellen, dass empirisch nicht gesichert ist, welchen (längerfristigen) Einfluss die (Be-)Nutzung von dM auf die kindliche Entwicklung hat. Es gibt keine Langzeitstudien zur Wirkung der dM auf kindliche Entwicklungsprozesse in den verschiedenen Kompetenzbereichen<sup>3</sup>. So muss mit generellen entwicklungspsychologischen und -pädagogischen Erkenntnissen argumentiert werden und es können Analogieschlüsse, z. B. durch Übertragung von Studienergebnissen zur „Auswirkung“ des Fernsehens – als eines zentralen BSM – oder den Folgen intensiver dM Nutzung im Jugendalter herangezogen werden.

Aufbauend auf entwicklungspsychologischen Erkenntnissen findet sich im fachwissenschaftlichen Diskurs das frühpädagogische Leitparadigma des „kompetenten“ Kindes, das sich selbstaktiv mit der Welt auseinandersetzt und sich diese aneignet. Dies geschieht „ganzheitlich“, später auch „domänenspezifisch“, in der Regel mit allen Sinnen, handelnd in der dreidimensionalen Welt und im Spiel experimentierend. Eine bedeutende Rolle haben die erwachsenen Bezugspersonen, die den Prozess der Weltaneignung ko-konstruktiv begleiten und in entwicklungsförderlicher Interaktion passgenaue Anregungen in der „Zone der nächsten Entwicklung“ des Kindes geben<sup>4</sup>.

Vor diesem Hintergrund werden im Folgenden die Argumente der Befürworter einer frühen dM-Nutzung in Kitas kritisch hinterfragt; Bezugspunkt ist dabei v. a. der Beitrag von Reichert-Garschhammer (2016), der exemplarisch für eine Vielzahl ähnlicher digital-euphorischer Veröffentlichungen steht:

#### Motorische Entwicklung

Im Bereich der *Motorik* wird konstatiert, dass „die Touchscreen-Funktion für sie [die Kinder] höchst attraktiv [sei], da die Gestenkommunikation wie drücken, zoomen, wischen, ihren Fähigkeiten sowie ihrer Art und Weise entgegenkommt, sich mit Ge-

## AUF EINEN BLICK

Der Beitrag setzt sich kritisch mit einer allzu optimistischen Bewertung des Umgangs mit digitalen Medien im Kindesalter auseinander. Dabei ist nicht die Verteufelung der Medien sein Ziel, sondern die Aufklärung des Gefährdungspotenzials. Dazu untersucht er die negativen Auswirkungen digitaler und Bildschirmmedien auf die motorische, kognitive und sozial-emotionale Entwicklung von Kindern. Hier gibt es eine Reihe besorgnis erregender Forschungen. Zwar sind noch weitere Daten zu erheben, es muss aber vor einer leichtfertigen Einführung digitaler Medien in der Kita gewarnt werden, bevor die Fachkräfte und Eltern umfassend informiert sind und ihr eigenes Verhalten bei der Nutzung digitaler Medien reflektiert haben.

gegenständen auseinanderzusetzen“ (Reichert-Garschhammer 2016, S. 6). Hier sollte zumindest bedacht werden, dass „Wischen“, die Hauptfunktion auf dem Tablet, keinerlei objektspezifische Repräsentationen auf sensomotorischen Zwischenschichten im Gehirn hinterlässt und somit nur eingeschränkte Leistungen dieser Hirnareale ermöglicht. Greifen – als eine Voraussetzung des Be-Greifens – ist eine dreidimensionale Tätigkeit mit entsprechenden neurophysiologischen Repräsentationen; zweidimensional ausgerichtete Tätigkeit erlaubt keine vollständigen objektspezifischen Repräsentationen (Kiefer et al., 2007). Kiefer et al. (2015) konnten bspw. deutliche Vorteile des Handwriting gegenüber dem Typewriting feststellen.

### Kognitive Entwicklung

Hinsichtlich der *kognitiven Entwicklung* wird zum Teil darauf verwiesen, dass „digitale Medien... hervorragende Lernhelfer“ (Reichert-Garschhammer, 2016, S. 7) seien. Hier konnten allerdings Christakis et al. schon 2004 zeigen, dass eine Bildschirmnutzung im frühen Kindergartenalter mit Aufmerksamkeitsstörungen korreliert. Ennemoser & Schneider (2007) zeigten, dass häufige Computernutzung im späten Kindergartenalter mit späteren Lesestörungen korreliert. Und auch im bei jungen Erwachsenen konnte gezeigt werden, dass Mediengebrauch schädlich für das Erreichen von Bildungszielen ist (Tossel et al., 2014, s. a. Zusammenstellung bei Grund & Schulz, 2017). Im schulischen Rahmen konnte festgestellt werden, dass digitale Medien nicht zu besseren Lernleistungen führen, sondern diese nicht oder negativ beeinflussen (z. B. Fryer, 2013; Fuchs & Woessmann, 2004).

Der Verweis auf den *vielseitigen Anregungscharakter* der dM („Mithilfe von Tablet und Apps können mit den Kindern digitale Malereien, Bilder- und Geräuscherätsel, Fotogesichten und -collagen, Bilderbücher, Hörspiele, Trickfilme ... erstellt werden“, Reichert-Garschhammer 2016, S. 8) muss relativiert werden. Schugar & Schugar (2013, Schugar et al. 2013) zeigten, dass E-Bücher mit besonders vielen „Gimmicks“ (man klickt auf den Vogel und dann

macht er Krach) – also Möglichkeiten des Kindes den (dann ablenkenden) Inhalt des Mediums zu beeinflussen – dazu führt, dass die Kinder 43% der mit dem E-Book verbrachten Zeit mit Klicken anstatt mit Lesen verbringen. Eine weitere hierzu passende Untersuchung von Mangen & Walgermo (2013), als auch die Forschung von Cheng et al. (2014) zeigen, dass Lernen mit E-Books weniger effizient bzw. nachhaltig ist. Dies wurde vor allem über den Aspekt der Verarbeitungstiefe von Erlerntem überprüft.

### Sozial-emotionale Entwicklung

Noch kritischer scheinen die Befunde zu den Auswirkungen auf die *sozial-emotionale Entwicklung* und Interaktionskompetenzen der Kinder: Sowohl für die Entwicklung von Selbstregulationsfähigkeiten, zur Emotionsdifferenzierung als auch zur Empathie-Entwicklung braucht es den präsenten, feinfühligem und responsiven Erwachsenen als reales Gegenüber (zusammenfassend: Fröhlich-Gildhoff, Mischo & Castello 2016). Eine sorgfältig konzipierte Studie von Miosga (2016 a,b,c) vergleicht die Interaktion zwischen Erwachsenen/r und Kind in Vorlesesituationen mit Büchern und Tablets/E-Books – dabei überwiegen differenzierte Sprache, Blickkontakt und weitere Interaktionsparameter in der „tabletfreien“ Kommunikation deutlich. Parish-Morris et al. (2013), die sich mit den Auswirkungen des E-Books auf das dialogische Lesen und die Sprachentwicklung von Kindern beschäftigt hat, zeigten, dass die Sprache der Kinder beim Lesen von E-Büchern weniger reich ist. Vor allem aber wurde festgestellt, dass es signifikante Unterschiede im Hinblick auf das Erinnern von Details und Reihenfolgen von Ereignissen (Tiefenstruktur der Geschichte) zwischen E-Book und normalem Buch gab. Das vereinzelt zu lesende Argument, mit digitalen Medien könnten auch eher Väter oder sog. „bildungsferne“ Eltern eher zu Vorlesesituationen mit ihren Kindern motiviert werden (z. B. Ehmig & Seelmann, 2014), muss empirisch – u. a. auch langfristig – weiter abgesichert werden. Es gibt zumindest einige internationale Studien, die darauf hinweisen, dass fachlich nicht begleitete Computernutzung die bereits vorhandenen Bildungsunterschiede innerhalb

der Gesellschaft eher verstärken kann (Malamud & Pop-Elches 2011; Belo et al. 2012).

Die Langzeitstudie von Grund und Schulz (2017) zeigt einen Zusammenhang zwischen sozioökonomischem Status und Mediennutzung in Kindheit und Jugend: Für die Gesamtmediennutzung in der Jugend stellen Schicht und Gesamtmediennutzung in der Kindheit signifikante Vorhersagefaktoren dar: Je niedriger die Schicht und je höher die frühe Mediennutzung ist, desto höher ist auch die Mediennutzung im Jugendalter.

### Konkrete Gefahren im höheren Alter

Nach den jüngsten Zahlen der Jugend-Medienstudie JIM (mfps 2016) verfügen 97% (2012: 43%) der befragten Mädchen und 93% (2012: 51%) der Jungen über ein Smartphone (N= 1200, Alter 12–19 Jahre). Handy und Smartphone stehen mit Abstand auf Platz eins der Mediennutzung; das Internet wird von 87% täglich, von weiteren 9% der Befragten „mehrmals wöchentlich“ angesteuert. Die Kommunikation läuft in erster Linie über „WhatsApp“ (95% regelmäßige Nutzung), Instagram (51%) und Facebook (43%). Nach der breiten Befragung der DAK (2015; N= 5840) verbringen 44% der 15- bis 16-Jährigen täglich durchschnittlich mehr als vier Stunden vor Bildschirmmedien. Dabei korrelieren PC/Smartphones und Fernsehnutzung positiv. In der Studie von Grund und Schulz (2017) berichteten die befragten Jugendlichen gar von einer durchschnittlichen Gesamtnutzung von Bildschirmmedien von 314 Minuten am Tag, also mehr als fünf Stunden; davon entfallen 144 Minuten auf „Social Network Nutzung“. Ahonen (2013) stellte fest, dass junge Erwachsene durchschnittlich 150mal am Tag aufs Smartphone schauen und 110 Nachrichten versenden – dies bedeutet, dass diese Gruppe in ihrer Wachzeit alle 10 min auf das Medium schaut. Nach klassischen psychiatrischen Diagnosesystemen könnte derartige Verhalten im Bereich der Zwangserkrankungen oder stoffunabhängigen Suchterkrankungen eingestuft werden.

Es wird aktuell die Zahl der der Computer- oder Internetsüchtigen in Deutschland bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen auf eine Rate zwischen 4,8% (König et al. 2016) und 5,7% (Wartberg, Kriston & Thomasius, 2017) geschätzt. Darüber hinaus wird bei weiteren 14,5% von einem deutlichen Gefährdungspotential bezüglich der Nutzung ausgegangen (Koenig et al. 2016). Zwischen der Internet-Sucht und weiteren psychischen Auffälligkeiten wie Angst, Depression und der Vernachlässigung sozialer Kontakte bestehen signifikante Zusammenhänge (Wartberg, Kriston & Thomasius 2017; Grund und Schulz 2017). Hierbei ist die mittlerweile rasant zunehmende Gruppe der (potenziell süchtigen) Smart-

phonennutzerInnen noch nicht einbezogen, da es in Deutschland noch keine zuverlässigen Daten diesbezüglich gibt. Erste Hinweise finden sich in der Studie von Grund und Schulz (2017): Hier erreichen bzw. überschreiten 44,4% der befragten Jugendlichen (Selbstauskunft) in einem standardisierten Fragebogen zur Internetabhängigkeit den Cut-Off-wert zur Abhängigkeit.

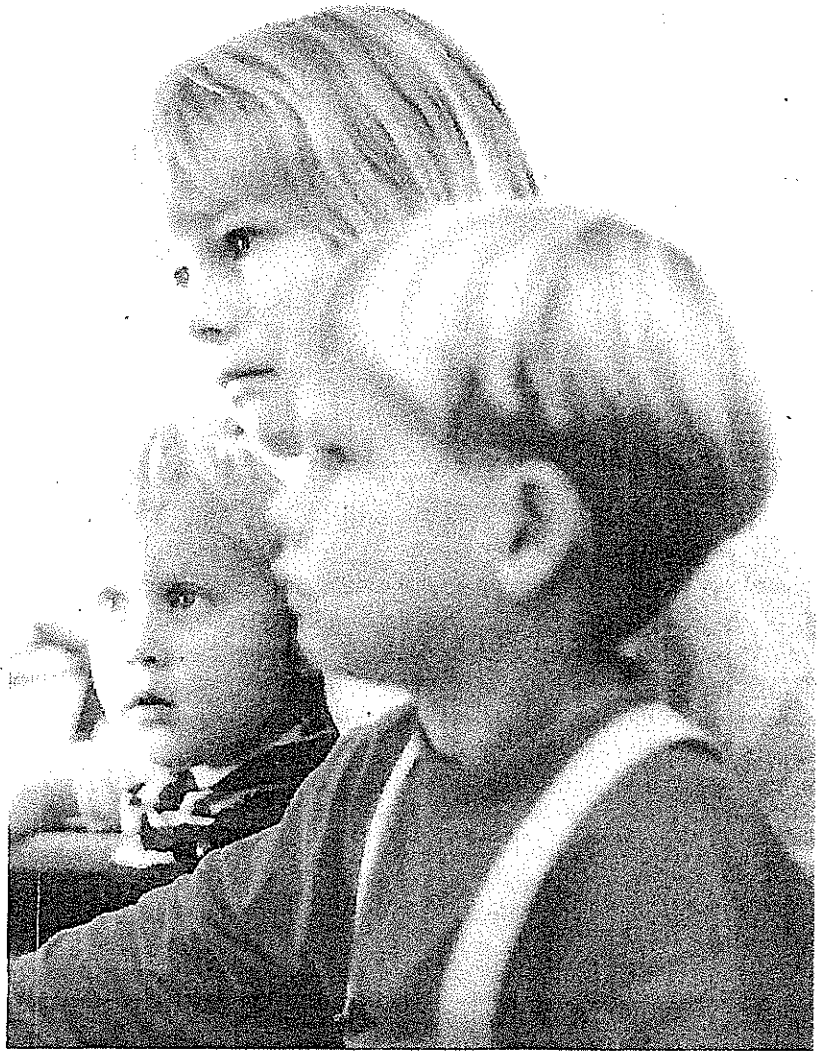
Zumindest auf internationaler Ebene gibt es eine Reihe von Studien, die Zusammenhänge zwischen intensiver Nutzung der dM mit Aufmerksamkeitsstörungen (Ophir et al. 2009; Lillard et al. 2011, 2015; Gausby 2015), Schlaflosigkeit (vgl. Thomeé, 2012; Hysing et al. 2015; Lemola et al. 2015), geringerer Gedächtnisleistung (vgl. Sparrow et al., 2011), gesteigerter Ängstlichkeit (Przybylski et al. 2013) und zunehmendem Empathieverlust (Richards et al. 2010) festgestellt haben. Maaß et al. (2009) stellten Zusammenhänge zwischen Intensität des PC/Internet-Konsums und Verhaltensauffälligkeiten, u. a. ADHS, fest. Weiterhin konnten Lepp et al. (2013) zeigen, dass körperliche Fitness mit zunehmender Nutzung des Smartphones geringer wird. „In vielen Untersuchungen wurde ein Zusammenhang zwischen intensivem Medienkonsum, Bewegungsmangel und Fettleibigkeit nachgewiesen (Lehmkuhl & Frölich 2013)“ (Grund & Schulz 2017, S.561). In einer folgenden Studie (2014) zeigten Lepp et al., dass die Nutzung des Smartphones (in Stunden täglich) signifikant mit schlechteren Studienleistungen und höherer Angst zusammenhängt. In einer weiteren Studie von Barr et al. (2015) wurde gezeigt, dass die Genauigkeit des Denkens mit der Häufigkeit der Nutzung des Smartphones abnimmt. Von den Autoren wurde angemerkt, dass Smartphones dazu führen, dass die Unlust/Unfähigkeit zum Nachdenken zunimmt, da die Untersuchten sich auf ihr Smartphone verlassen. Diese ständige Verfügbarkeit von Wissen durch ein Smartphone lässt sich möglicherweise auf die Nutzung solcher „Lernbegleiter“ in Kitas und Schulen übertragen und als nicht sinnvoll erscheinen.

### Konsequenzen für pädagogische Kontexte und besonders die Kita

Angesichts der fehlenden Daten über die Auswirkungen der dM direkt, andererseits der z. T. erschreckend hohen dM Nutzung im Jugendalter und den Studienergebnissen zu den Zusammenhängen zwischen intensiver dM Nutzung und verschiedenen körperlichen und seelischen Symptomen muss vor einer leichtfertigen oder gar euphorischen „Einführung“ von Tablets, Smartphones etc. in Kindertageseinrichtungen gewarnt werden. Auch wenn diese Medien außerhalb der Kita zur Lebensrealität der Kinder zu gehören scheinen, sollte ein fachlicher Umgang mit diesem Thema bedeuten:

- dass die pädagogischen Fachkräfte in vertiefter Weise Medienkompetenz erwerben – und dazu gehört an erster Stelle die selbstkritische Auseinandersetzung mit der eigenen Nutzung der dM. Erwachsene sind Vorbilder – diese Funktion muss im Bildschirmmediengebrauch in professionellen Settings in besonderer Weise reflektiert werden.
- dass Eltern in guter Weise über die Risiken der (starken) Nutzung aller Bildschirmmedien aufgeklärt werden, dass auch sie dazu eine Vorbildfunktion einnehmen müssen. Sie müssen wissen, dass das Smartphone oder Tablet den präsenten und responsiven Kontakt zwischen Erwachsenen und Bezugsperson stört, wenn nicht gar verhindert. Ebenso kritisch sollte das „Beruhigen“ oder „Ablenken/Beschäftigen“ der Kinder im Alltag, z.B. beim Essen, im Kinderwagen, in der Straßenbahn... thematisiert werden.
- Dabei ist nicht die Verteufelung der Medien das Ziel, sondern die Aufklärung des Gefährdungspotenzials. Dazu gehört, dass Empfehlungen, wie sie z.B. Neuss (2012, S.23) in der (guten!) Broschüre der BZgA zur BSM-Nutzung gegeben hat, eingehalten werden. Diese besagen:
  - für Kinder bis drei Jahre: keine, bzw. „minimale“ BSM-Zeit am Tag, für die Altersgruppe vier bis sechs Jahre: maximal 30min. BSM am Tag – jeweils interaktiv von Erwachsenen begleitet.
  - Es geht um Konzepte, die einen förderlichen Beitrag zur Entwicklung des Kindes haben – und diese können nicht primär darin bestehen, erst einmal alle Kitas mit möglichst vielen digitalen Endgeräten auszustatten. Wenn ältere (!) Kinder in der Kita dM in enger Begleitung von Erwachsenen begrenzt benutzen, so ist sicherzustellen, dass dies in Kooperation mit Eltern erfolgt und die täglichen Nutzungszeiten nicht überschritten werden. Besonders wichtig ist, sehr genau abzuwägen, in welchen Situationen überhaupt der dM-Gebrauch gegenüber anderen Weltbegegnungs- und -aneignungsformen einen Vorteil bieten kann.

Zudem ist zu beachten, dass nach wie vor Industrie-unabhängige Studien fehlen, welche die Wirksamkeit von digitalen Medien für und auf die Entwicklung der Kinder auch im Langzeitverlauf untersuchen. Im Bereich anderer Stoffe, wie z.B. Pharmaka, werden diese nur nach einem langjährigen Prozess der stufenweisen Erprobung zugelassen. Es ist nicht nachzuvollziehen, warum diese Vorsicht nicht auch bei einem „Stoff“ gelten soll, der später zumindest für einen relativ großen Teil der Jugendlichen negative Folgen hat. Die Vorsitzenden der drei großen Digitalunternehmen, Bill Gates (Microsoft), Steve Jobs (Apple) und Jeff Bezos (Amazon) haben ihren Kindern den Smartphone und Tablet-Gebrauch erst ab 14 Jahren erlaubt. Es ist nicht zu verstehen, warum diese Medien zum Alltag in Kindertageseinrichtungen gehören sollen. ■



Im Bann des Bildschirms: Es fehlt eine gründliche Debatte über die Auswirkungen des Medienkonsums auf Kinder

Die Literaturliste kann bei der Redaktion angefordert werden:  
[tps-redaktion@klett-kita.de](mailto:tps-redaktion@klett-kita.de)

#### Anmerkungen

- 1 Dieser Beitrag ist eine überarbeitete und ergänzte Fassung eines vorherigen Artikels der Autoren: „Digitale Medien in der Kita – die Risiken werden unterschätzt“ aus der Zeitschrift Frühe Bildung, 4/2017, Hogrefe-Verlag.
- 2 Unter dem Begriff dM werden folgende Geräte verstanden: Handy, Tablet, Smartphone, Computer und vergleichbare Geräte, mit denen auch das Internet genutzt werden kann; verbunden damit ist die Nutzung entsprechender Software, von den verschiedenen Apps über Lernprogramme bis zu elektronischen Spielen und den sog. sozialen Medien (Facebook etc.). Der Begriff „Bildschirmmedien“ ist weiter gefasst und schließt das Fernsehen mit ein.
- 3 Die Langzeitstudie von Grund & Schulz (2017) gibt erste Hinweise, wobei zum Ausgangsdatum 2010 die Tablet- und Smartphone-nutzung bei Weitem noch nicht so verbreitet war wie 2017.
- 4 Auf Quellenangaben zu diesem Leitparadigma wird aus Platzgründen verzichtet.

Pro

## **Kinder haben ein Recht auf Medienbildung!**

von Sabine Eder

Die Digitalisierung hat inzwischen ein Ausmaß erreicht, das Parallelen zur Industrialisierung nahelegt. In unserer derart mediatisierten und digitalisierten Welt lässt sich Medienabstinenz nicht mehr wirklich realisieren und wäre auch nicht zielführend. Dem vergleichbar erfolgt im Elementarbereich beispielsweise auch Verkehrserziehung über wohldosierte, begleitete Teilhabe am Verkehr, spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema und Vermittlung wichtigen Grundlagenwissens.

Digitale Medien und die Erfahrungen, die Kinder damit machen, aus der pädagogischen Arbeit völlig auszuklammern hieße, einen zunehmend wichtigen Bereich ihrer Lebenswelt auszublenden und die Chancen eines sinnvollen, kreativen Umgangs mit Medien ungenutzt zu lassen. Zentrales Ziel pädagogischer Bemühungen muss es sein, Kinder auf ihre Zukunft vorzubereiten und nicht auf unsere Vergangenheit. Diese Zukunft wird in ganz wesentlichem, aber noch nicht voraussehbarem Maße auch durch die Digitalisierung mitbestimmt sein. Die Frage kann also nicht mehr lauten, ob Kinder digitale Medien nutzen dürfen, sondern wie ihr Medienumgang gestaltet und begleitet werden soll und welche Anforderungen an den Schutz der Kinder vor schädigenden Einflüssen von Medien zu stellen sind.

Kinder sind von Medien fasziniert und dies kann ein Motor für ihr Lernen sein. Auch digitale Medien bieten gute Möglichkeiten, Themen aufzugreifen, Sprechansätze zu schaffen und kreativ zu werden. Sie ermöglichen also mehr als Erfahrungen aus „zweiter Hand“. Digitale Medien lassen sich auch zum Gestalten, Dokumentieren, Forschen, Beobachten, Präsentieren und Reflektieren nutzen. Wenn Kinder mit der Digitalkamera Beobachtungen festhalten und Prozesse dokumentieren, wenn sie unter fachlicher Anleitung am PC Bilderbücher und Trickfilme erstellen, wenn sie Projektergebnisse präsentieren und dabei angeregt werden, Lernerfahrungen zu reflektieren – schon dann gehen sie einfallsreich und planerisch mit digitalen Medien um. Sie lernen auf diese Weise nicht nur ein kreatives Gestaltungs- und Ausdrucksmittel kennen, sondern erfahren auch viel über Medien und wie sich Wirkung z. B. durch Einstellung und Nachbearbeitung erzeugen lässt.

Das bedeutet nicht, dass andere wichtige Erfahrungsbereiche durch Medien ersetzt werden sollen. Vielmehr müssen Medien im Themenspektrum und Methodenrepertoire frühkindlicher Bildung einen angemessenen und konzeptionell durchdachten Platz bekommen. Da Kinder ihre ersten Medienerfahrungen zu Hause sammeln und sich Mediennutzungsstile im familiären Kontext entwickeln, sollten für die medienpädagogische Arbeit in Kitas insbesondere auch die Eltern ins Boot geholt werden. Eltern müssen sich ihrer Vorbildfunktion, gerade auch in punkto Mediennutzung, bewusst sein. Studien belegen, dass eine kompetente, vielseitige Mediennutzung von den Bildungserfahrungen in der Familie abhängt. Die Kita als Ort täglicher Begegnung ermöglicht es, auch solche Familien zu erreichen, die medienpädagogische Beratungsangebote sonst eher nicht wahrnehmen würden. Diese Chance sollte genutzt werden!

Es geht also nicht darum, Kinder zusätzlich zum familiären Medienkonsum auch noch im Kindergarten vor einen Bildschirm zu setzen, sondern darum, sich als Kita einer wichtigen Thematik zu stellen, Familien Orientierungshilfen anzubieten, Kinder mit Ausdrucks- und Bildungsmitteln vertraut zu machen, ihnen einen chancengleichen, sinnvollen Zugang zu Medien zu eröffnen, ihre Medienkompetenz zu stärken – letztlich auch dahingehend, dass sie diese einfach mal abschalten.

Sabine Eder, Dipl.-Pädagogin, ist Geschäftsführerin des Blickwechsel e.V. und Vorsitzende der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK). Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen u.a. in Medienarbeit mit Kindern, medienpädagogischer Zusammenarbeit mit Eltern, Fortbildungen für Kitas und Schulen. Sie ist Autorin zahlreicher medienpädagogischer Veröffentlichungen.

Contra

### **Medienbildung muss zuerst Willensbildung sein!**

von Wolfgang Saßmannshausen

Erwachsene, die für das Wohlergehen von Kindern verantwortlich sind, verstehen den Auftrag zu Begleitung und Bildung der Kinder so, dass diese später in der Welt mit ihren Anforderungen nicht nur zurechtkommen, sondern dort auch Aufgaben und Standorte finden, die für sie befriedigend sind.

Ein Element der Welt von Kindern heute und in Zukunft ist die immer dichtere digitale Durchdringung aller Lebensbereiche. In dieser Welt müssen die Kinder jetzt – und später als Erwachsene umso verantwortungsbewusster – zurechtkommen. Somit ist die Vorbereitung auf Teilhabe an der digitalen Gesellschaft selbstverständliche Aufgabe von Erziehung und Bildung. Ein genauerer Blick auf die Aufgabenstellung zeigt aber, dass der scheinbar logische Weg – Kinder gehen mit digitalen Medien um und lernen sie so kennen und handhaben – keine konstruktive Perspektive, sondern kontraproduktiv und für Kinder und ihre Entwicklung letztlich schädlich ist. Der Konsum digitaler Medien jeglicher Art attackiert den Willen des Konsumenten. Auf der Informations- und Vorstellungsebene können durch digitale Medien, respektive Internet, enorme Eindrücke gewonnen werden, die aber den Aufbau einer willentlichen Beziehung zum Wahrgenommenen nicht unterstützen. Im Gegenteil: Der Wille wird geschwächt. Beleg dafür ist die Tatsache, dass die Fähigkeit zur Erinnerung an medial Erlebtes eindeutig schwächer als an sinnlich real Erlebtes ist. Hier geht es um Aspekte, die mit den Inhalten nichts zu tun haben. Ein elektronisch aufbereitetes Bild kann niemals so real sein wie dasjenige, das in der Wirklichkeit sinnlich wahrgenommen wird. Die andersartige Rezeption beeinflusst den Willen, also den energetischen Bereich, der zu Handlungsansätzen führt, aber nicht die intellektuell handhabbare Vorstellungswelt. Aufgrund dieser Manipulation des Willens kann elektronischer Medienkonsum auch zur Sucht werden.

Kleine Kinder ergreifen ihr Leben nicht von der Vorstellungs- und Planungsseite her, sondern unmittelbarer. Alfred Nitschke spricht vom „motorischen Mitvollzug“. Etwas nüchterner formuliert: Kinder bauen Beziehungen zur Welt, zu Mitmenschen und zu sich selbst über ihren Willen auf, wie es in ihrem späteren Leben nie mehr geschieht. Die Pflege und „Erziehung“ dieses Willens ist herausragende Aufgabe der ersten Lebensjahre. Dafür brauchen Kinder echte und wahrhaftige Eindrücke, um sich im direkten Mitvollzug zu bilden. Die elektronisch erzeugte Welt digitaler Medien ist da ein erheblicher Störfaktor.

Teilhabe an der digitalen Medienwelt verlangt zunehmend, vorher einen starken Willen ausgebildet zu haben – gewissermaßen als Bedingung für gesunde Teilhabe. Dies geschieht besonders in den Jahren vor der Schule. Medienbildung muss während dieser Zeit in Willensbildung und nicht in unkritischer Anpassung an die Medien selbst bestehen.

Auch der bewusst gehandhabte Genuss von Alkohol gehört zu unserem Gesellschaftsbild, doch käme kein vernünftiger Mensch auf die Idee, im Sinne einer präventiven Erziehung Kindern kleine Mengen dieses Stoffes zu verabreichen, um sie zu Kritikfähigkeit und selbstständiger Urteilsbildung zu führen. Jeder sagt: „Später!“ Genauso ist es mit den Medien. Die digitale Medienwelt ist Realität unseres Lebens und bringt geniale Möglichkeiten mit sich. Aber der Mensch muss darauf vorbereitet sein und dies ist eine Frage seines Willens, der im Kindergartenalter Hauptgegenstand von Bildung ist.

Dr. Wolfgang Saßmannshausen, Dipl.-Pädagoge und Lehrer, ist als Aus- und Fortbilder für die Bewegung der Waldorfkindergärten international tätig und berät Kindergärten und Ausbildungsstätten weltweit.

Quelle: Eder, Sabine; Saßmannshausen, Wolfgang: Pro. Contra. In: *Kindergarten heute. Das Leitungsheft*. 11. Jahrgang, 2018, 1, S. 8-9.

#### **Aufgaben**

1.
  - a) Fassen Sie die Argumente der „Pro“-Seite in Tabellenform zusammen. Streichen Sie Argumente, die Sie nicht schlüssig finden. Ergänzen Sie weitere, selbstentwickelte Argumente.
  - b) Fassen Sie die Argumente der „Contra“-Seite in Tabellenform zusammen. Streichen Sie Argumente, die Sie nicht schlüssig finden. Ergänzen Sie weitere, selbstentwickelte Argumente.
2. Verfassen Sie zu den Argumenten kurze Redebeiträge.
3. Führen Sie eine Pro- und Contra-Diskussion.

# „Ist das echt?“

Smartphone, Tablet und Co. haben unsere Welt verändert – und sie verändern jede einzelne Kindheit. Denn infolge der Digitalisierung der Kinderzimmer gewöhnen sich Kinder an Einbahnstraßen-Kommunikation und fragen sich: Wie weit kann ich meinen Augen und Ohren trauen? Über Risiken und Nebenwirkungen digitalisierten Großwerdens.

MATTHIAS LEDER



Ist das echt?" Simon, fünf Jahre alt, zeigt auf ein Reh, das in etwa achtzig Meter Entfernung auf der Wiese am Waldrand steht. Meine Kollegin und ich sehen uns verblüfft an. Wir haben mit ein paar Kindern im Wald gespielt und sind nun auf dem Rückweg in den Kindergarten. „Ja“, antworte ich, „das ist echt.“ Was hatte Simon denn zu seiner ungewöhnlichen Frage veranlasst?

Simon war sich nicht sicher, ob es sich bei dem Reh auf der Wiese tatsächlich um ein echtes, lebendiges Tier handelte, oder ob er nur das Bild eines Rehs sah. Wie sich zwischen Sein und Schein unterscheiden lässt, beschäftigte ihn auch sonst. Simons Mutter erzählte, dass er bei den Fernsehnachrichten immer neben ihr sitzen und zusehen wollte, obwohl ihr dies nicht recht war. Sie befürchtete, dass die vielen Schreckensereignisse, die die Nachrichtensendungen füllen, ihn emotional vielleicht zu sehr belasten könnten. Aber der Fünfjährige ließ sich nicht abwimmeln, sah mit ihr die Nachrichten und forderte Erklärungen, was vom Gesehenen nun echt war und was nicht.

Dass Kinder herausfinden wollen, was wirklich wahr ist und was hingegen nur so aussieht oder ein Produkt der Fantasie darstellt, ist nicht neu. In ihrem autobiografischen Buch „Das entschwundene Land“ schreibt die schwedische Kinderbuchautorin Astrid Lindgren: „Ich glaube, dass wir ein gut Teil unserer Zeit damit verbrachten, festzustellen, was in dieser Welt wahr war und was nicht.“ Ein alter Knecht hatte Astrid Lindgren und ihrer Schwester erzählt, „dass sich, wenn man nachts um zwölf Uhr zwölfmal um die Leichenhalle auf dem Friedhof lief, der Teufel in all seiner Grauslichkeit zeigen würde. „Dann ist's passiert, dann kommt der Leibhaft'ge und holt einen, das stehe fest. Ob es sich wirklich so verhielt, mußte natürlich untersucht werden. An einem dunklen Herbstabend machten wir uns also auf zum Fried-

hof, Stina und ich. Zwölfmal liefen wir um die Leichenhalle, aber kein Leibhaftiger zeigte sich. Ja, hatten wir das denn tatsächlich erwartet, die Uhr war ja erst neun! Natürlich sahen wir ein, dass der Leibhaftige sich streng an seine gewohnte Spukstunde zu halten hatte und nicht gut eine Ausnahme machen konnte, nur weil wir nicht so spät draußen sein durften.“ (Seite 55 f.)

### Ein schlechter Babysitter

Das ist inzwischen hundert Jahre her. Die Welt erkunden, um sich in ihr zurechtzufinden, erforschen, was die Menschen aus welchen Gründen sagen und tun, ist ein Kernthema der Kindheit. Daran hat sich nichts geändert, Kinder sind von Natur aus neugierig. Geändert haben sich jedoch ihre Rahmenbedingungen. Während Astrid Lindgren und ihre Geschwister der Frage auf den Grund gingen, was von vermeintlichen religiösen Wahrheiten und moralischen Geboten zu halten war, hat Simon es mit den Gegenständen seiner Wahrnehmung zu tun. Das ist eine andere Qualität. Der Junge fragt die Erwachsenen nicht, ob es stimmt, was sie sagen. Er fragt, ob real ist, was er sieht. Wie weit kann er seinen Augen und Ohren trauen? Wie gut kann er sich auf seine Sinne verlassen?

Hätte der fünfjährige Simon das am Waldrand stehende Reh anfassen können, hätte er wohl nicht weiter nach seiner Echtheit gefragt. Der Tastsinn generiert nach wie vor ein Empfinden von Wirklichkeit. Anfassen und begreifen, um zu verstehen – das ist das, was Babys tun, sobald sie auch nur ein paar Wochen alt sind. Was ihnen interessant erscheint, wollen sie ergreifen und erkunden, in den Mund stecken und mit allen Sinnen erfahren. Die Wirklichkeit begegnet ihnen nicht einfach so, sondern sie ist für Babys das, was diese erkunden können.

In seinem jährlichen Rundbrief machte das Sozialpädiatrische Zentrum Osnabrück jüngst auf eine Entwicklung aufmerksam, die dort als neu und beklemmend bezeichnet wird. Zunehmend würden junge Kinder mit massiven Sprachentwicklungsstörungen oder Verdacht auf Autismus vorgestellt. Bei näherem Hinsehen stelle sich heraus, dass diese Kinder nicht autistisch, sondern vielmehr an den Umgang mit Fernsehen, Tablet und Smartphone als bevorzugte Babysitter gewöhnt sind. Dort heißt es: „Eltern geben die Nutzung von Handys, Tablets und Fernsehen zur Beruhigung und Beschäftigung der Kinder ab einem Alter von wenigen Monaten (!) an, mit Nutzungszeiten von bis zu zehn Stunden am Tag.“

### Manche Kinder verbringen bis zu zehn Stunden täglich am Tablet.

Eine typische Auffälligkeit dieser Kinder bestehe darin, dass sie kaum sprechen, aber Zahlwörter auf Englisch sagen können.

Als Quelle dieser Kenntnisse würden häufig Videos auf Youtube angegeben. Das Sozialpädiatrische Zentrum Osnabrück mutmaßt, dass die Eltern den Kindern sicher nicht schaden wollen, aber keinerlei Bewusstsein dafür haben, wie negativ sich Medienkonsum auf Babys und Kleinkinder auswirkt.

Lassen sich Säuglinge und Kleinkinder wirklich stundenlang vor einem Bildschirm parken, fragte ich mich, als ich den Rundbrief las. Kommen Fernseher, Tablet und Handy tatsächlich als Babysitter infrage? Und falls ja, können Eltern übersehen, welche Wirkungen das auf ihre Kinder hat?

Dass bewegte bunte Bilder auf viele Kinder eine enorme Anziehungskraft ausüben, ist bekannt – spätestens seit der Kriminologe Professor Christian Pfeiffer mit den Ergebnissen seiner umfangreichen Studien durch Vortragsäle und Talkshows zog. Eindringlich warnte er schon vor fünfzehn Jahren vor übermäßi-

gem Medienkonsum und den Auswirkungen von Fernsehgeräten in den Kinderzimmern Vierjähriger. Kinder unter drei Jahren kamen in seinen Studien noch nicht vor.

### **Wer kann das aushalten?**

Mit der flächendeckenden Verfügbarkeit des Internets und der Verbreitung von Smartphones und Tablets hat sich das Altersspektrum der Nutzer anscheinend verändert. Die immer einfachere Bedienbarkeit der Geräte dürfte dazu beigetragen haben, dass sie zunehmend auch Kinderhänden überlassen wurden. Es entstand ein frühkindlicher Spielmarkt, dessen Produkte Eltern als Medien der Förderung und kindgerechten Unterhaltung ihrer Kinder angepriesen werden. Zugleich erleben sie, dass suchtartige Phänomene bei immer jüngeren Kindern auftreten. Eltern berichten, dass ihre Kinder schreien und toben, wenn sie den Fernseher ausschalten oder ihnen das Smartphone wegnehmen. Wer kann und möchte so etwas schon aushalten? Ist das tägliche Pensum an Pflichten und Aufgaben vieler Eltern nicht bereits anstrengend und aufreibend genug? So befinden sie sich immer wieder im Konflikt zwischen dem kurzfristigen Gewinn einer schnellen Lösung (jetzt Ruhe) und den Gedanken an langfristige Nachteile (laut Experten: Entwicklungsnachteile durch zu viel Medienkonsum) – in einem Kampf also, von dem jeder weiß, wie er gewöhnlich ausgeht.

Wie können Eltern der Verlockung widerstehen, die vom schier unerschöpflichen und jederzeit verfügbaren Angebot an Spielen, Filmsequenzen und Animationen aller Art ausgeht, von dem ihre Kinder so angezogen sind? Es sind Profis, die das Angebot maßgeschneidert auf die Bedürfnisse und Fähigkeiten jedes spezifischen Kundenkreises abstimmen. In der Gestaltung der Angebote

geht es darum, die Aufmerksamkeit der Nutzer an den Bildschirm zu fesseln. Genutzt wird dabei, dass Kinder auf Ansprache, Musik und Bewegung reagieren und Gesehenes imitieren. Es funktioniert tatsächlich, mediale Angebote so aufzubereiten, dass sie als Babysitter eingesetzt werden können. Diese Angebote sind dazu geeignet, gestressten Eltern täglich einige Stunden Ruhe zu verschaffen. Ein Babysitter, der praktisch nichts kostet und jederzeit einsatzbereit ist – ist das nicht ein wahrhaft unwiderstehliches Angebot?

Dass es sich um einen Babysitter mit Nebenwirkungen handelt, dem ein erhebliches Suchtpotenzial innewohnt, muss Eltern nicht (sofort) auffallen. Schließlich entwickeln sich Süchte gewöhnlich schleichend.

### **Unter Dreijährige nehmen Figuren im Fernseher als lebendige Wesen wahr.**

Und es sind ja nicht nur die Kinder, die von dieser Sucht betroffen sind. Medienkonsum ist in unserer Gesellschaft allgegenwärtig. Es bräuchte eine wache Aufmerksamkeit, um die sich selbst verstärkende Dynamik zu bemerken, die durch frühen Medienkonsum in Gang gesetzt

wird. Kinder, die sich von einem Filmchen nach dem anderen unterhalten lassen, bewegen sich weniger, sie spielen weniger mit anderen Kindern, sie probieren weniger aus und machen weniger die Erfahrung, dass Langeweile sie zu Eigeninitiative herausfordert und ihre Fantasie in Gang bringt. Ihre motorische, kognitive und soziale Entwicklung wird weniger angeregt, vor allem erleben sie sich weniger als Akteure und Gestalter ihrer Welt. Stattdessen trainieren sie das Gucken, Sitzen und Empfangen eines endlosen Stroms audiovisueller Reize. Kommunizieren und Explorieren ist unter diesen Bedingungen nicht erforderlich und wird darum nicht eingeübt.

Kinder kommen, wie der US-amerikanische Entwicklungspsychologe Daniel Stern eindrucksvoll gezeigt

hat, mit einer Art sozialer Werkeinstellung auf die Welt: Kinder interpretieren das Tun anderer Menschen sozial und setzen es zu sich in Beziehung. So antworten sehr junge Kinder den Filmfiguren, die zu ihnen zu sprechen scheinen, und machen ihnen Kontaktangebote – aber niemand antwortet. Kinder im Alter von unter drei Jahren können noch nicht sicher zwischen Fiktion und Realität unterscheiden. Sie nehmen die Figuren im Fernsehen als lebendige Wesen wahr, mit denen sie interagieren wollen. Sind die Kinder in der Folge frustriert und enttäuscht darüber, dass ihre Interaktionsbemühungen erfolglos bleiben? Dies würde voraussetzen, dass sie es anders kennen! Enttäuscht abwenden werden sich nur diejenigen Kinder, deren Interaktionsangebote gewöhnlich auf fruchtbareren Boden fallen. Kinder hingegen, die an eine Einbahnstraßen-Kommunikation gewöhnt sind, halten es für normal, dass keiner antwortet. Folglich werden sie das Senden sozialer Signale reduzieren oder komplett einstellen – was dann als autistische Symptomatik interpretiert werden kann.

### **Nichts ist, wie es scheint**

Eine zusätzliche Dimension bekommt die Thematik dadurch, dass sich Tablet und Smartphone nicht nur zum Gucken, sondern auch zum Spielen eignen. Die geradezu magische Wirkung, die sie auf viele Kinder ausüben, ist auf ihre Eigenschaft zurückzuführen, prompt und deutlich sichtbar auf das Verhalten der Kinder zu reagieren. Dem Bedürfnis nach Selbstwirksamkeit kommen sie perfekt entgegen. Wer einmal beobachtet hat, mit welcher Hingabe und Ausdauer ein einjähriges Kind einen Lichtschalter betätigen kann, der kann sich vorstellen, welche Faszination die weit vielfältigeren Ergebnisse seiner Fingerbewegungen auf einer Tastatur auslösen können. Wenn die Wirklichkeit für ein Kind das ist, worauf es mit seinen Kräften eine Wirkung erzielen kann, dann



Was guckst du? Eltern haben einige Stunden Ruhe, wenn das Kind gebannt fernsieht und damit ruhiggestellt ist. Wie süchtig der Konsum machen kann, ist vielen jedoch nicht klar.

kann es für die physische Realität schwer werden, mit ihrer simulierten Konkurrenz mitzuhalten.

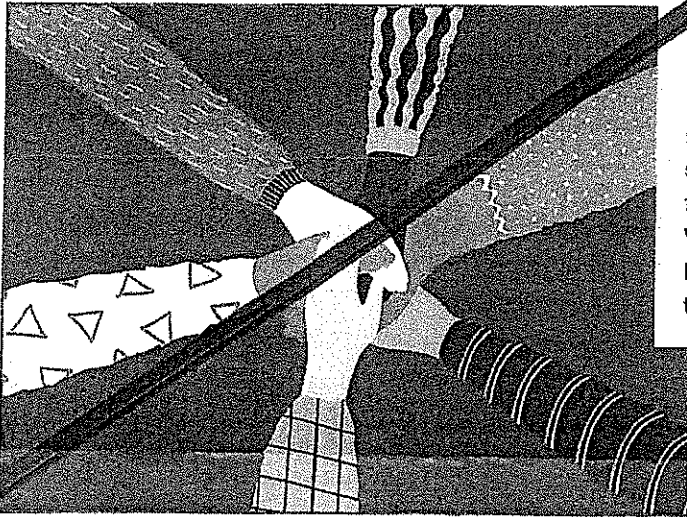
Lassen sich die beiden Welten für Kinder überhaupt immer eindeutig trennen? Oder finden doch Verschmelzungen statt? Können die aus Filmen stammenden Bilder und Szenen im Kopf eines Kindes die wahrnehmbare Welt überdecken? Können sie seine Wahrnehmungsgewohnheiten formen? Welches Konzept von Wirklichkeit bilden Kinder aus, die sich an den Umgang mit Medien angepasst haben, noch bevor sie die Unterscheidung von Realität und Fantasie in ihren Köpfen verankern konnten?

Wie die Welt einem Kind unter vier Jahren erscheint, können wir

nicht einschätzen, denn an diese Zeit unseres Lebens erinnern wir uns nicht. Im Bemühen, es uns vorzustellen, sind wir mit der Schwierigkeit konfrontiert, uns Einsichten wegdenken zu müssen, die wir für selbstverständlich halten. Zu ihnen gehört die Erkenntnis, dass sich zwischen Sein und Schein unterscheiden lässt. Wenn Papa sich an Fasching verkleidet, dann sieht er vielleicht so aus, als wäre er ein Feuerwehrmann – aber damit ist er noch kein Feuerwehrmann. Aber denkt ein Dreijähriger darüber auch schon so? Wissen Dreijährige bereits, dass etwas aussehen kann wie etwas anderes, ohne es zu sein? Oder gehört dies zu den vielen Dingen, die jedes Kind erst herausfinden muss?

Gewöhnen sich medienangepasste Kinder schneller daran, dass die Welt für sie nicht begreifbar ist? Ich weiß es nicht. Wie weitreichend die Auswirkungen frühen Medienkonsums sein werden, ist noch völlig ungeklärt. Säuglinge und Kleinkinder ihm einfach auszusetzen, weil es schon „nicht so schlimm“ sein wird, erscheint mir unverantwortlich. Es ist nicht vernünftiger als die Dummheiten früherer Generationen, die ihre Kinder in Arztpraxen mit den damals neuen Röntgengeräten spielen oder im Kofferraum des ersten Kombis herumturnen ließen. Die Gefahren und Nebenwirkungen technischer Neuerungen geraten wohl erst ins Blickfeld, wenn der Schaden spürbar wird. ◀

## Im nächsten Heft 6/20: Eltern und Elternarbeit



Erzieherin sein ist wirklich gefährlich, schreibt Lothar Klein. Eine Erzieherin kann jederzeit überfallen werden von Eltern, die mit ihren Anliegen ohne Anmeldung auftauchen und sich die Erzieherin schnappen, die sie gerade erwischen können. Diese Anliegen nehmen zu, und die pädagogischen Fachkräfte sind gefordert, damit umzugehen.  
Dieses Heft geht der Frage nach, wie eine Partnerschaft mit den Eltern funktionieren kann. Wie gelingt es, auf die Eltern einzugehen und trotzdem bei sich zu

bleiben, fragt Lothar Klein und gibt bemerkenswerte Antworten. Volja Bahrenberg schreibt, worauf es bei einem Aufnahmegespräch im häuslichen Umfeld ankommt. Johanna Nolte schaut sich die Elternvertretungen an und sagt, was gute Rollen sind und was Augenhöhe konkret bedeutet. Sehr interessant ist auch ein Blick in die Lebenswirklichkeit der Eltern, der zeigt, wo die Konfliktpotenziale liegen. Helke Klein beschreibt, was ein Perspektivenwechsel bewirkt. Kerstin Kreikenbom stellt ein tolles Partizipationskonzept vor.

### IMPRESSUM

**TPS – THEORIE UND PRAXIS DER SOZIALPÄDAGOGIK**  
Leben, Lernen und Arbeiten in der Kita  
Evangelische Fachzeitschrift für die Arbeit mit Kindern  
wird herausgegeben von der Bundesvereinigung  
Evangelischer Tageseinrichtungen für Kinder e.V. (BETA)  
und der Klett Kita GmbH.

#### BEIRAT

Claudia Froy, Leiterin der Kita Rioselfeld, Freiburg;  
Prof. Dr. Bernhard Kalicki, Leiter der Abteilung Kinder und  
Kinderbetreuung des Deutschen Jugendinstituts, München;  
Daniela Kobelt Nouhuys, Vorstand der Karl Kübel Stiftung,  
Bensheim; Martina Letzner, Geschäftsführerin der Bundes-  
vereinigung Evangelische Tageseinrichtungen für Kinder e.V.,  
Berlin; Andreas Lorenz, Theologe, Leiter der Evangelischen  
Fachschule für Sozialpädagogik Weinstadt; Prof. Ludger Pesch,  
Direktor des Pestalozzi-Fröbel-Hauses, Berlin; Eva Reichert-  
Garschhammer, stellvertretende Direktorin des Staatsinstituts  
für Frühpädagogik, München; Ingrid Schulz, Fortbildnerin im  
frühpädagogischen Bereich, Kressbronn am Bodensee;  
Franziska Schubert-Suffrian, stellvertretende Geschäftsführung  
im Verband Evangelischer Kindertageseinrichtungen in  
Schleswig-Holstein e.V., Rendsburg; Prof. Dr. Petra Völkel,  
Diplom-Pädagogin, Evangelische Hochschule Berlin

#### REDAKTION

Silke Wiest, Chefredakteurin (v.l.s.d.P.)  
Heide Grehl, Lisa Martin, Florian Rotberg,  
Alexandra Köpf, Tino Bauer  
Rotebühlstraße 77 · 70178 Stuttgart  
Telefon: 07 11/66 72-58 14  
Telefon: 07 11/66 72-58 07  
E-Mail: tps-redaktion@klett-kita.de  
Internet: www.tps-redaktion.de

#### VERLAG

Klett Kita GmbH  
Rotebühlstraße 77 · 70178 Stuttgart  
www.klett-kita.de

#### GESCHÄFTSFÜHRUNG

Malte Kullak-Ublick

#### ANZEIGEN

kölnerverlagsagentur  
Andrea Iven (Anzeigenleitung)  
Grafenmühlenweg 139 · 51069 Köln  
Telefon: 02 21/29 77 08 11  
Telefax: 02 21/29 77 08 29  
Internet: www.koelnerverlagsagentur.de  
Anzeigenpreisliste 4 gültig  
ab 01.09.2018

#### KUNDENSERVICE

Telefon: 07 11/66 72-58 00  
Telefax: 07 11/66 72-58 22  
E-Mail: kundenservice@klett-kita.de

#### GRUNDLAYOUT

ISM Satz- und Reprostudio GmbH, München  
Internet: www.ism-satz-repro.de

#### GESTALTUNG UND SATZ

DOPPELPUNKT, Stuttgart

#### TITELBILD

© gettyimages/Bernhard Lang

#### DRUCK

Zimmermann Druck + Verlag GmbH  
Widukindplatz 2 · 58802 Balve

#### BEZUGSBEDINGUNGEN

TPS erscheint zwölf Mal jährlich, davon zwei Sonderausgaben  
im Frühjahr und Herbst, für EUR 78,00 zzgl. Versandkosten  
EUR 21,60.  
Auslandspreise auf Anfrage.  
Die Mindestbezugsdauer beträgt ein Jahr. Eine Kündigung ist  
schriftlich bis vier Wochen nach Erscheinen des letzten Heftes  
innerhalb des aktuellen Bezugszeitraums möglich,  
ansonsten verlängert sich der Bezug um weitere zwölf Monate.  
Es gelten unsere aktuellen Allgemeinen Geschäftsbedingungen  
(www.klett-kita.de/agb-widerrufsrecht).

#### ADRESSÄNDERUNGEN

Teilen Sie uns rechtzeitig Ihre Adressänderung mit. Dabei geben  
Sie uns bitte neben Ihrer Kundennummer (siehe Rechnung) die  
neue und die alte Adresse an.

#### COPYRIGHT

Alle in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind  
urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.

ISSN 0342-7145  
Bestell-Nr. 15615

## **2. Themenbereich: Digitale Medienbildung bei Kindern**

# DAS KLEINE ABC DER MEDIENNUTZUNG

Eltern sind sich oft uneinig über die passende Fernsehdauer oder die Heranführung der Kinder an digitale Medien. Der gemeinnützige Verein für Medien- und Kulturpädagogik Blickwechsel e. V. hat Tipps für Eltern zusammengestellt.

**E**in Zeichentrickfilm nach dem Aufwachen, damit die Eltern noch ein bisschen schlafen können, die digitale Zahnbürste, die kontrolliert, ob die Zähne gründlich geputzt wurden, und zum Einschlafen wird nach dem Sandmännchen noch ein bisschen in der Bilderbuch-App „geblättert“ – erste Medienerfahrungen werden zu Hause gesammelt, Mediennutzungsstile entwickeln sich im familiären Kontext. Eltern sind also gefordert, sich zu positionieren, das eigene Mediennutzungsverhalten zu reflektieren und Regeln für den Medienumgang in der Familie zu entwickeln. Als Hilfestellung dient „Das kleine ABC der Mediennutzung“, das Tipps enthält und dazu anregen will, Medien gemeinsam und kreativ zu nutzen.

## AUFMERKSAM ZUHÖREN

Seien Sie offen für die Medienerlebnisse Ihrer Kinder. Fragen Sie nach, wenn Ihr Kind etwas erzählt, sprechen Sie miteinander. So helfen Sie Ihrem Kind, Inhalte zu verstehen, sie einzuordnen und zu verarbeiten.

## BEWUSST MEDIEN NUTZEN

Werden Sie sich Ihrer Vorbildfunktion bewusst und verhalten Sie sich so, wie Sie es von Ihrem Kind erwarten. Wenn Medien als Belohnung oder Bestrafung eingesetzt werden, erhöhen Sie deren Bedeutung und Anziehungskraft.

## MÖGLICHKEITEN WAHRNEHMEN,

die in der sinnvollen und gut ausgewählten Mediennutzung liegen und die sich aus Gesprächen über Medien ergeben. Kinder zeigen dadurch auch, was sie beschäftigt, was sie herausfordert, welche Themen sie gerade bearbeiten.

## DA ZU SEIN,

wenn Kinder Fragen haben oder auch weniger gute Erfahrungen mit Medien gemacht haben. Schaffen Sie Vertrauen, damit sich Kinder sicherer fühlen und wissen, dass sie Ihnen alle Fragen stellen können und Ihnen von ihren Ängsten und Problemen erzählen können.

**E**INSCHALTZEITEN VEREINBAREN  
Sprechen Sie mit Ihren Kindern ab, welche Medieninhalte sie wie lange nutzen können und auch welche sie möglicherweise noch nicht nutzen dürfen. Stellen Sie gemeinsam Regeln auf. Achten Sie darauf, dass Medien nicht dauerhaft als Babysitter genutzt werden und auch nicht den Familienalltag bestimmen.

**F**ANTASIE ANREGEN  
und kreativ werden, z. B. mit der Mal-App des Smartphones Bilder malen oder mit der Fotokamera Trickfilmchen erstellen. Das macht nicht nur Spaß, sondern hilft auch bei der Verarbeitung von Medieninhalten und entwickelt ein Verständnis dafür, dass und wie Medien gemacht sind.

**G**EEMEINSAM NUTZEN  
Zusammen lesen, spielen, hören, gucken ... schafft ein Miteinander, eröffnet Gesprächsmöglichkeiten, macht Spaß und kann eine bereichernde Familienaktion sein. Aber sorgen Sie auch für einen Ausgleich durch andere Aktivitäten, da Kinder Bewegung, frische Luft und Anregungen für alle Sinne brauchen.

## HABEN SIE INTERESSE, MEHR ZU ERFAHREN?

Auf dem Portal [blickwechsel.org](http://blickwechsel.org) finden Sie in der Rubrik „Medienpädagogik“ unter anderem Hinweise und Bezugsmöglichkeiten zu Informationsbroschüren sowie eine thematisch und nach Zielgruppen sortierte, kommentierte Linkliste, in der neben empfehlenswerten Seiten für Kinder auch viele hilfreiche Webseiten für Eltern aufgelistet sind.



**SUSANNE ROBOOM**  
ist Diplom-Pädagogin und arbeitet seit zwanzig Jahren als Bildungsreferentin und Vorstand beim Verein Blickwechsel.

kitozeit

# kitazeit

Alles Wichtige  
bis zum 6. Lebensjahr

Klare Linie:  
Expertentipps  
zur Medien-  
nutzung

## Lecker!

Rezepte für das Picknick

## 5 ORTE

für Entdecker

## SPIELIDEEN

mit Strom und Technik



### BASTELN

Blinkende Autos  
selber bauen

# DIGITALE KINDHEIT

Über den richtigen Umgang mit  
Tablet, Smartphone und Co.



## Plädoyer für eine entwicklungsgerechte Medienerziehung

### „Früh übt sich ist überholt“

Kinder im Umgang mit Smartphone, Tablet & Co. fit machen – das ist heute eine Anforderung an die Kitas. Eine Perspektive, die sich darauf konzentriert, Medien lediglich bedienen zu können, ist aber kein akzeptables Erziehungsziel. Das jedenfalls sagen Carola Kammerlander und Marcus Rehn.

### Von Carola Kammerlander und Marcus Rehn

Für einen souveränen und aufrechten Gang durch die digitale Welt ist es für junge Kinder entscheidend, die dafür nötigen Vorläufererfahrungen – entwicklungspsychologisch in der frühen Kindheit angesiedelt – zu machen. Diese erworbenen Kompetenzen sind sinnlich sowie sozial-emotional geprägt. Kinder entwickeln sich sowohl im eigenen Tun als auch in der Auseinandersetzung mit anderen und der Umwelt. Sie benötigen dafür Zeit und Spielräume für reale Erfahrungen, in denen Handlungen mit natürlichen Konsequenzen verknüpft und überprüfbar sind.

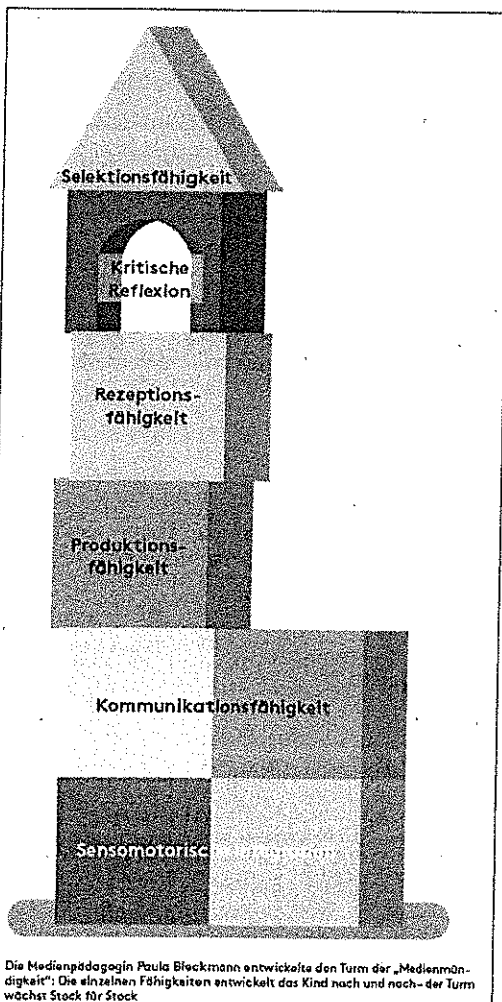
Dazu kommt die systematische Förderung der Fähigkeiten zum Umgang mit verschiedenen Medien im jeweils angemessenen Alter. Um dies anschaulich zu machen, entwickelte die Medienpädagogin Paula Bleckmann den „Turm der Medienmündigkeit“ (Vgl. hierzu Bleckmann, P. (2012): Medienmündig – Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen. Stuttgart: Klett-Cotta.) Dies ist ein passendes und einprägsames Bild. Der Turm wächst Stock für Stock. Je höher er werden soll, desto breiter und stabiler muss die Basis sein. Ein undifferenziertes „Früh übt sich ...“ ist also überholt: Wir stellen Kleinkinder auch nicht auf die Füße, bevor sie sich nicht selbst hochziehen und aufrichten können.

### Fachbegriff erklärt

#### Medienmündigkeit

Medienmündigkeit bezeichnet den verantwortungsvollen und selbstbestimmenden Umgang mit Medien: „Medienmündigkeit bedeutet, dass ein Mensch die Medien beherrscht und nicht umgekehrt. Mit Medien-

mündigkeit ist die Fähigkeit gemeint, aktiv, dosiert, kritisch reflektierend und technisch versiert Medien nutzen zu können.“ (Bleckmann, P. (2012): Medienmündig – Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen. Stuttgart: Klett-Cotta.) Medienmündigkeit ist ein Teil der Medienkompetenz. Dieser umfasst die Dimensionen Medienkunde, -gestaltung, -nutzung und -kritik.



### Reale Sinneserfahrungen machen

Die Basis des Medienmündigkeitsturms bildet die sensomotorische Integration, also die Zusammenführung von Sinneseindrücken und Bewegung. Kinder müssen erst lernen, die Informationen, die sie durch unterschiedliche Sinneskanäle empfangen, so zusammenzufügen, dass ein stimmiges Gesamtbild entsteht. Kleine Kinder sind zum Beispiel nicht in der Lage, ein klatschendes Publikum, das sie im Fernsehen sehen, mit dem Geräusch des Klatschens – das aus neben oder hinter ihnen stehenden Lautsprechern ertönt – in Verbindung zu bringen. Damit sich eine sensomotorische Integration vollziehen kann, sind möglichst vielfältige, real erlebte Sinneserfahrungen wichtig.

### Andere wahrnehmen und verstehen lernen

Kommunikation ist grundlegend für viele weitere anstehende Entwicklungs- und Lernprozesse. Kommunikationsfähigkeit gelingt ausschließlich über zwischenmenschliche Interaktion und korreliert mit Bindungserfahrungen. Durch den Hautkontakt mit Mutter beziehungsweise Vater und deren Gestik, Mimik und Ansprache entwickeln Säuglinge Schritt für Schritt ihre Fä-

higkeit zu verstehen und selbst zu kommunizieren. Ein Spracherwerb zum Beispiel durch Fernsehen ist dagegen nicht möglich, weil sowohl die direkte Interaktion als auch der emotionale Part der Kommunikation fehlen. Die beiden ersten „Turm-Stockwerke“ sind somit gar nicht zu trennen: Ohne menschliche Begegnung würde ein Kind nicht lernen, seine Sinne zu gebrauchen, und ohne diese wäre es nicht in der Lage, andere wahrzunehmen und zu verstehen.

#### *Die Welt selbst gestalten*

Je mehr ein Kind hinaus in die Welt geht, desto mehr gestaltet es diese mit. Es entwickelt ganz nebenbei die Fähigkeit, mit einfachen Dingen etwas zu produzieren. Wenn es beispielsweise eine Collage herstellt, kann es in der spielerischen Auseinandersetzung Frustrationstoleranz und Durchhaltevermögen entwickeln: In spannenden Momenten lernen Kinder dabeizubleiben, etwas wieder oder anders zu versuchen, weil die Collage vielleicht nicht ganz der eigenen Vorstellung entspricht, der Kleber aber bereits getrocknet ist. Das entstehende Produkt ermöglicht gelingende Selbstwirksamkeitserfahrungen und (Produktions-)Stolz. Digitale Produktionen dagegen sind in ihren Wahrnehmungsdimensionen klar begrenzt, die Relevanz für die eigene Konstruktion der Welt von vorneherein beschränkt. Auf dieser Stufe der Erziehung zur Medienmündigkeit haben Medien ihren Nutzen als Erinnerungs- und Reflexionshilfe. Mit Kamera, Video und Aufnahmegerät können Kinder eigene Erfahrungen, Geschichten, Erkundungen und das eigene Spiel aufnehmen, dokumentieren und präsentieren. Was Kinder selbst (mit-)produziert haben, werden sie sehr viel aufmerksamer, bewusster und aktiver aufnehmen. Für die Medienrezeption im realen Leben heißt das: Erzieher/-innen können die Äußerungen der Kinder in den Vorleseprozess einbeziehen, die Zeichnungen in einem Bilderbuch gemeinsam betrachten und würdigen oder eine eigene kleine Theateraufführung anschauen.

#### *Lernen, Distanz zu entwickeln*

Kritische Reflexions- und Selektionsfähigkeit beinhaltet, das Wahrgenommene oder Gesagte kritisch überprüfen und einordnen zu können: auf das eigene Medienverhalten „wie von außen“ zu schauen, es zu betrachten und einzuschätzen, zu einem Urteil zu kommen und daraus Konsequenzen für die eigenen Handlungen zu ziehen – eben zu reflektieren. Dazu gehört auch, Manipulation durch Werbung zu durchschauen und widerstehen zu können. Kinder erwerben diese Fähigkeiten erst Stück für Stück: durch die Gemeinschaft und durch den Austausch mit zugewandten Erwachsenen und anderen Kindern, durch vielfältige praktische sinnliche Erfahrungen mit ihrer Umwelt und durch zunehmendes Wissen

Erst ein sorgfältiger Aufbau der vorangegangenen Stufen lässt die Reflexionsfähigkeit reifen, die in der Selektionsfähigkeit mündet. Eine mündige Entscheidung für oder gegen etwas setzt eine echte Auswahl voraus. Nur wer vielfältige Alternativen zum Medienkonsum kennen und schätzen gelernt hat, ist in der Lage, auswählen zu können. Das führt idealerweise dazu, auch später kritische Distanz wahren zu können. Es bedeutet, die vielfältigen Chancen und Möglichkeiten der Bildschirmmedien nutzbringend für sich verwenden und den Anforderungen der heutigen Zeit gerecht werden zu können – ohne sich zu leicht von digitalen Medienangeboten vereinnahmen zu lassen.

#### *Medienerfahrungen Raum geben*

Kinder bringen relativ viele Erfahrungen mit Medien beziehungsweise deren Inhalten mit in die Kindertageseinrichtung. Es geht darum, ihre Themen aufzunehmen und in den „analogen“ Alltag zu integrieren, um Kindern beim Verstehen von Medieninhalten zu helfen sowie sie aktiv in ihrer eigenen Medienfähigkeit zu unterstützen. So sollten sie lernen, unverständliche und werbliche von vertrauenswürdigen Angeboten zu unterscheiden. Das Ziel besteht darin, Kinder in ihrer Neugier beim Erforschen der Welt zu begleiten und aktiv ihre Themen zu verfolgen.

Außerdem brauchen Pokemons, Phineas und Ferb, Lillyfee und Co. ein fantastisches Zuhause, egal ob im Rollenspiel, Atelier, Bauzimmer oder im Erzählkreis. Es sind Dinge, die Präsenz in der kindlichen Erlebniswelt haben, reizvoll für sie sind und bei denen wir ihnen deswegen reale Impulse geben können, diese für sich und die eigene Entwicklung zu nutzen.

### Fazit

Vernetzte Technik ist ein umfassend präsenter Bestandteil gesellschaftlicher Wirklichkeit. Wer vor diesem Hintergrund auf den Einsatz digitaler Medien in der Früherziehung blickt, sollte jedoch daran denken, dass die nützliche, verantwortungsvolle Verwendung dieser Instrumente auf realen, sozialen, sinnigen und stimmigen Erfahrungen beruht. Und ebendiese bilden auch im weiteren Lebensverlauf den Rahmen für einen gelingenden Einsatz digitaler Medien. Der Soziologe Bernhard Badura beschreibt dies wie folgt: „Nicht in der Technik liegt die Lösung unserer Probleme, sondern in der Kultivierung des uns von der Evolution in die Wiege gelegten sozialen Vermögens zu gegenseitiger Hilfe und friedfertiger Kooperation.“ (Badura, B. (Hrsg.) (2017): Arbeit und Gesundheit im 21. Jahrhundert. Hamburg: Springer-Verlag. [www.bgmbielefeld.de/downloads/ws161026bgm31415.pdf](http://www.bgmbielefeld.de/downloads/ws161026bgm31415.pdf) (letzter Zugriff 21.03.2017).)

Im Ergebnis ist für uns klar: Statt Laptops, Touchgeräten und Flatscreens braucht es Zeit und Raum für gelingende Beziehungen und für echte (Sinnes-) Erfahrungen in Kindergärten.

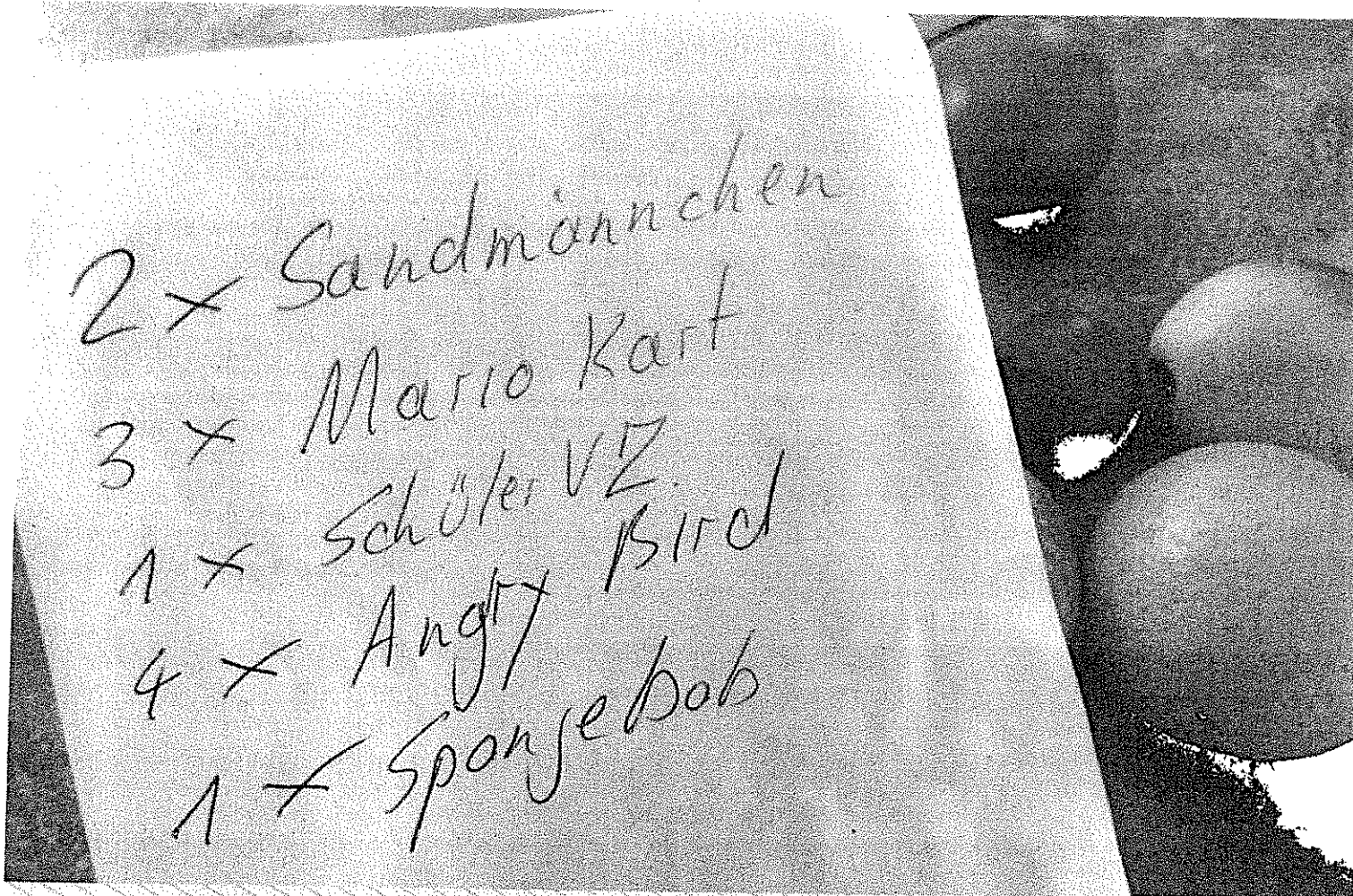
*Carola Kammerlander und Marcus Rehn*

Diplomierte(r) Erziehungs und Sozialwissenschaftler/-in. Sie sind verantwortlich für die pädagogische element-i-Konzeption sowie für den elementarpädagogischen Bereich mit seinen insgesamt 40 element-i-Einrichtungen des Konzepte-Netzwerks in Stuttgart, Karlsruhe, Düsseldorf, München, Mannheim und Friedrichshafen.

Quelle: Kammerlander, Carola; Rehn, Marcus: „Früh übt sich ist überholt“. Plädoyer für eine entwicklungsrechte Medienerziehung. In: *kindergarten heute*, 47. Jahrgang, 2017, Band 3, S. 38-40

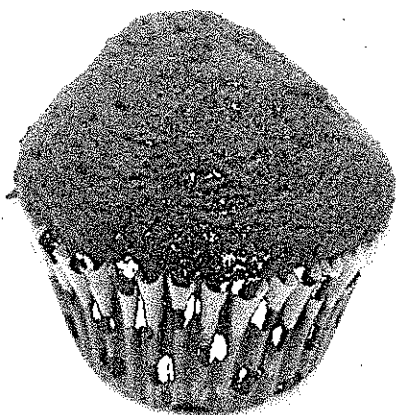
### Aufgaben

1. Fassen Sie zusammen, warum laut Kammerlander und Rehn Medienpädagogik bei Kindern im Alter von 0-6 Jahren notwendig ist.
2. Arbeiten Sie den Unterschied heraus, den der Artikel zwischen dem Üben des Bedienens digitaler Medien und Medienerziehung bzw. Medienmündigkeit macht.



# Keine Kalorien und keine Vitamine

WIE VIELE UND WELCHE MEDIEN TUN KINDERN GUT?



Von Gudrun Marci-Boehncke Eltern wünschen sich klare Maßgaben, wie viel und wovon Kinder in Sachen Medien kosten sollen. Doch Medien sind weder Drogen noch Lebertran, machen nicht dick und auch nicht klug. Patentrezepte für einen „gesunden“ Medienumgang gibt es nicht, zu groß sind die unterschiedlichen Persönlichkeiten, Lebensumstände und Geschmäcker in den Familien. Dennoch kann Medienerziehung natürlich gelingen, z.B. wenn Eltern sich selbst und ihr Kind genau in den Blick nehmen.

## ZUR MENGE

Wie viele Orangen täglich tun Kindern gut? Wie viel Nusscreme? Wie viel Bewegung? Wie viele Bücher? Spricht etwas gegen 50 Bücher? Na ja – kommt drauf an, was man damit macht! Bücher kann man zum Beispiel werfen – damit können andere gefährlich verletzt werden! Oder man nutzt sie zum Gewichtheben. Da können 50 viel zu viel sein. Man kann damit auch Türme bauen – dann sind sie völlig ungefährlich. Man kann sie aber gleichwertig durch Bauklötze ersetzen. Und übrigens wäre die tägliche Beschäftigung mit dem Telefonbuch für die intellektuelle Bildung gänzlich bedeutungslos.

Diese Beispiele sollen verdeutlichen, dass die Frage, wie viele und welche Medien Kindern guttun, so nicht einfach zu beantworten ist.

## ZUR GÜTE

Fangen wir mal am Schluss an: Was heißt hier „guttun“? Ist „guttun“ gleichzusetzen mit „nicht schädlich sein“? Was ist die „gute“ Wirkung von Medien? Dass Kinder sich freuen? Dass sie in der Folge einer Medienhandlung etwas gelernt haben, besser können?

Wenn wir über wie viele und welche Medien reden – was meinen wir da? Besitz? Tägliche Nutzung? Wovon? Von Geräten? Wonach bemisst man Mediengebrauch? Diese Fragen sollen deutlich machen, dass diese Ausgangsfrage eben in der Form nicht zu beantworten ist.

Menschen können nur wenig Vitamin C täglich aufnehmen – 20 Orangen täglich sind nicht mehr gesund –, obwohl grundsätzlich Apfelsinen sehr wohl gesund sind. Drei sind vielleicht auch nicht schädlich, jedenfalls nicht für jeden. Aber was ist mit Kindern, die gegen Fruchtzucker allergisch sind? Bewegung ist gut, aber weder nachts im Wald allein noch in zu leichter oder zu schwerer Kleidung. Die Reihen ließen sich fortführen. Genuss ist etwas Gutes! Da darf es auch einmal eine Nusscreme sein – generell! Nur geschmacklose Gesundheitsnahrung bringt den Menschen um eine wichtige Lebensdimension! Was den Genuss bereitet, ist individuell! Da können Familien auch prägen – es muss keine Nusscreme sein –, aber dann ist es etwas anderes, was „besonders“ ist.

## ZUR DEFINITION

Nächste Frage: Was sind denn „Medien“? Reden wir von „Geräten“? Dieser technische Medienbegriff geht in seiner Differenzierung zurück auf Harry Pross<sup>1</sup>, der die Medien danach unterschied, welche „Technik“ sie brauchten: Primäre Medien sind diejenigen, bei denen keine Technik zur Herstellung und Vermittlung gebraucht wird – also etwa die gesprochene Botschaft, die Mimik und Gestik in der direkten Kommunikation. Als sekundäre Medien bezeichnet Pross diejenigen, bei denen auf der Seite des Produzenten „Technik“ im Spiel ist: das Buch, die Zeitung und Zeitschrift, das Foto, das Orchester in der Oper. Der Leser, Hörer oder Betrachter braucht keine Geräte. Diese allerdings benötigt er zur Rezeption tertiärer Medien – wie

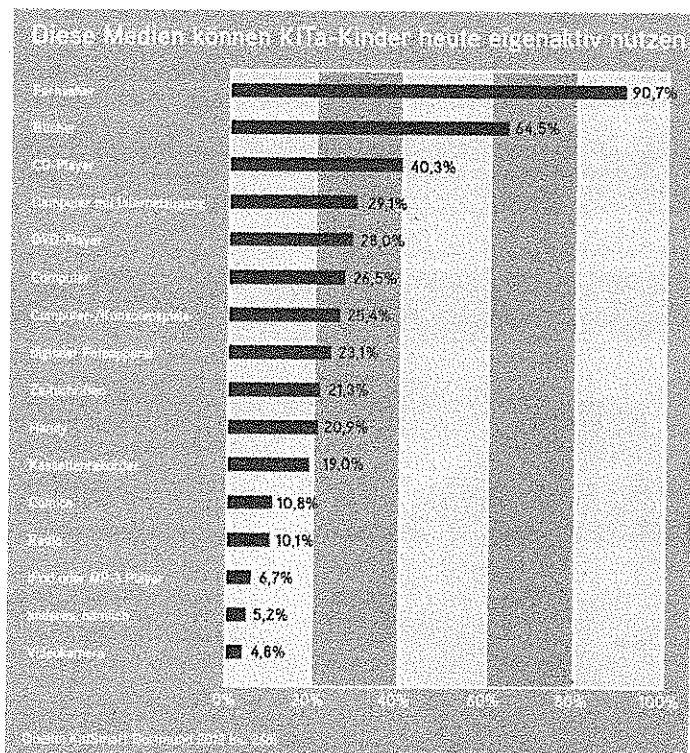
dem TV, dem Radio oder dem E-Book. Als quartäre Medien würden dann analog zu Pross solche Medien verstanden werden können, bei denen die Rollen von Sendern und Empfängern wechseln können und jeder im Kommunikationsprozess weltweit Produzent und Rezipient sein kann – also bei der digitalen öffentlichen Kommunikation – ob über YOUTUBE, fanfiction oder Blogs und TWITTER. Aber ist damit das, was „Medien“ ausmacht, hinreichend beschrieben? Nein – es geht auch um die Inhalte und die Macht! Der Schweizer Medienwissenschaftler Heinz Bonfadelli<sup>2</sup> differenziert den Medienbegriff deshalb noch weiter und unterscheidet eine technische, (wie Pross) eine semiotische und eine institutionelle Dimension von Medien. Die institutionelle Dimension betrifft die Verantwortlichen für die Medienherstellung und -distribution, die Verlage, Konzerne, sogar Vermittlungsinstanzen wie Büchereien. Die semiotische Dimension nimmt schließlich die individuelle „Macht“ in den Blick – wozu Form und Inhalt gehören. All dies müssen wir beurteilen, wenn wir fragen: Wie viele und welche Medien tun Kindern gut?

## ZUR REZEPTION

Aber das ist nur die „Angebotsseite“ – jedes Kind ist anders. „Wat dem einen sin Uhl is dem andern sin Nachtigall“ heißt ein rheinischer Spruch – für den einen Eule, dem anderen Nachtigall. **Die Raupe Nimmersatt** für Viertklässler ist ein Killer! Ein Lesemotivationskiller! Lebenswehlich völlig unpassend – für Zweijährige hingegen immer ein wunderschönes Buch, am besten als speichelresistente Pappversion im Kleinformat zum Selberlesen! Man muss Bücher eben kontext- und leseabhängig beurteilen. Gleiches gilt für TV-Sendungen, Computerspiele und Internetsurfen.

## ZUR FRAGE

Viel interessanter scheint mir die Frage, warum es diese Frage überhaupt gibt. Bei den Orangen, der Nusscreme und der Bewegung wird diese Frage von Eltern nicht vergleichbar häufig gestellt und öffentlich diskutiert! Ein





Grund könnte sein: Vor allem bei Medien fehlt die eigene Erfahrung! Die Entwicklung der Medienwelten verläuft heute so schnell, dass die Eltern- generation bereits der Entwicklung der Medienwelt der Kinder hinterher hinkt – heute immer noch sowohl technisch als auch inhaltlich. Heutige Eltern hatten in ihrer Kindheit noch kein **SECOND LIFE**, kein **SCHÜLER- VZ** und **YOU TUBE**. Sie hatten auch in ihrer Grundschulzeit höchstens sehr ausnahmsweise Zugang zum Computer. Und die Handys kamen erst in den 1990er Jahren. Heute ist der PC flächendeckendes Medium in allen Familien, ebenso wie der Fernseher. Kinder mit vier Jahren können sogar nach Angabe ihrer Eltern zu 30% selbständig mit dem Computer inklusive Internet umgehen – auf dem Standgerät wie auf dem Handy, sie dürfen diese Geräte und Verbindungen nutzen und können dies in ihren Grenzen auch technisch.

Dies gilt für Jungen und Mädchen und auch über Kulturgrenzen hin- weg für die Familien mit Zuwanderungsgeschichte. Andererseits nutzt die Eltern- generation heute meist selbst intensiv die neuen Medien – beruflich

## PÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN FÜR ELTERN

### Auf Ihr Kind bezogen:

- ☞ Wie sozial agiert Ihr Kind generell? Hat es Freunde, spielt es mit ihnen auch anderes als Medienspiele?
- ☞ Kann Ihr Kind Erzählungen und Angeboten konzentriert folgen? Können Sie es interessieren und anregen auch ohne Medien?
- ☞ Was berichtet Ihr Kind über das, was es medial macht? Was macht ihm Spaß? Warum?
- ☞ Nutzt Ihr Kind vielfältige Angebote – ist es auch „aktiv“? Malt, bastelt, singt oder gestaltet es auch medial und konsumiert nicht nur?
- ☞ Wie intensiv beschäftigt es sich mit bestimmten Medieninhalten? Wie sehr bestimmen Medien sein Denken? Ist da Platz für anderes? Was bieten Sie ihm dazu aktiv an?
- ☞ Wie entwickelt sich Sprache und Bewegung des Kindes?
- ☞ Wie ehrlich gehen sie miteinander um? Haben Sie Gefahren erklärt und in einem stufenweisen Prozess Orientierungsleinen gelockert, Vertrauen etabliert?
- ☞ Ist Ihr Kind müde und unausgeglichen?
- ☞ Kann es „Pflichten“ erkennen und priorisieren?
- ☞ Welche Entlastungsfunktion haben Medien für Ihr Kind – und wann ist es gut für Ihr Kind, diese zu nutzen? Musik bei den Hausaufgaben ist okay – TV und PC-Spiel nicht.

### Und jetzt auf Sie bezogen:

- ☞ Was haben Sie unternommen, um Ihrem Kind Mediennutzung aktiv zu vermitteln?
- ☞ Sind Sie informiert darüber, was Ihr Kind mit wem wie lange und wie inten- siv macht?
- ☞ Sprechen Sie mit Ihrem Kind regelmäßig – auch über seine medialen Aktivitäten?

- ☞ Haben Sie ihre Mediengeräte ggf. für die sichere Nutzung durch Ihre Kinder präpariert? (Zum Beispiel Benutzerkontendefinition eingestellt und Schutzfunktionen über den Browser im Netz aktiviert?)
- ☞ Wie bewusst „schenken“ Sie Medien und medienbezogene Artikel? Warum?
- ☞ Gibt es Gründe, die Sie die Nutzung bestimmter Angebote für Ihr Kind einschränken lassen? Welche sind das? Plausibilisieren Sie sie inhalt- lich? Nutzen Sie Medien nach Möglichkeit nicht pauschal als Erzie- hungsmittel. Es kann aber durchaus plausibel sein, eine TV-Sendung zu unterbinden, weil die Hausaufgaben noch nicht gemacht sind oder keine Zeit war, das Zimmer aufzuräumen. Zeigen Sie begründete Konsequenz! Und wenn eine Sendung Ihrer Meinung nach dem Kind nicht guttut, dann sagen Sie einfach „Nein“ – auch ohne, dass Ihr Kind dies als Konsequenz für eigenes Verhalten erlebt. Diese Sendung ist nicht verhandelbar. Punkt.
- ☞ Kommunizieren Sie klare Regeln, die nach Möglichkeit inhaltlich dimen- sioniert sein sollten: Nicht eine Stunde TV, sondern eine Sendung oder „diese Sendung“.
- ☞ „Let your hair down“, sagen die Amerikaner: Etwas mehr Entspannung in Sachen Medienbildung! Lassen Sie sich nicht verrückt machen! Manch- mal hängen sie Stunden vor ICQ oder SCHÜLERVZ – dann lesen sie den ganzen Tag oder nudeln ständig den gleichen Song. Und mit 16 spielen sie echt unsägliches Zeug! Wenn es die Menschenrechte nicht verletzt und die Kids sonst gut drauf sind, sozial und es in der Schule funktioniert: Dann sind sie auf dem richtigen Weg!
- ☞ Bleiben Sie dran! Und überlegen Sie, warum Sie etwas erlauben? Ob für das Kind oder für sich? Erziehung heißt, in Verantwortung für das Kind treten!
- ☞ Es gibt keine per se guten oder schlechten Medien. Mit Medien ist es wie mit allem: Das Maß ist entscheidend – und individuell. Haben Sie Mut zur eigenen Erziehungsverantwortung – und lassen Sie auch den Genuss zu!

wie privat – und erlebt die Informationsflut auch für sich selbst. Die Medien ihrer Kinder sind da häufig nur aus den Augenwinkeln mit präsent. Denn natürlich ist es illusorisch, bei mehreren Kindern und einer eigenen Berufstätigkeit – und sogar ohne diese – jeden Mediengebrauch der Kinder in Menge und Inhalt mitzuteilen. Und das will auch kein Kind, denn Medien dienen auch der Abgrenzung von der Elterngeneration. Manche Sendungen machen keinen Spaß mit den Eltern auf dem Sofa! **SCHÜLER-VZ** unter Beobachtung kann man auch bleiben lassen! Das ist genauso, wie unter den Augen und Ohren des Vaters mit der großen Liebe im Wohnzimmer zu telefonieren.

### VORBILDER UND HELDEN

Nein, Medien wollen und sollen auch die Phantasie stimulieren, sie sollen und wollen Privatheit ermöglichen. Medien bieten im Positiven die Möglichkeit zur Individualisierung. Und die ist ein wichtiges Erziehungsziel, dahin wollen wir unsere Kinder begleiten. Dies geht nicht von heute auf morgen, denn an Freiheit muss man sich gewöhnen, den Spielraum muss man nutzen lernen! Es gibt nicht „den“ guten Helden für alle, aber dass Vorbilder sinnvoll sind in der Entwicklung der Kinder, scheint unbestritten. Bedenklich ist es, dass die Vorbilder heute immer medialer werden. Die Menschen im privaten Umfeld scheinen für Kinder da immer mehr an Bedeutung zu verlieren, wie es auch die KIM-Studie verdeutlicht.<sup>3</sup>

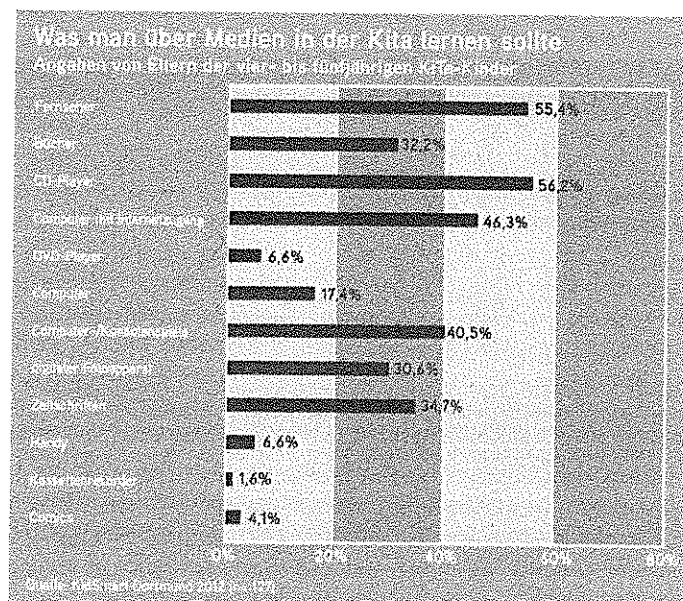
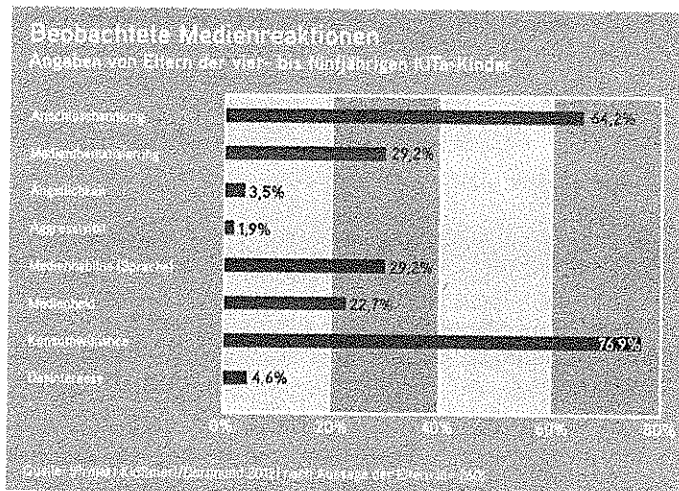
Kinder besitzen schon früh mediale Orientierungsfiguren – sie sind individuell und in der Gruppe der Gleichaltrigen in der Kita und Schule funktional. Über 65% der Vier- bis Fünfjährigen einer aktuellen Studie mit über 300 Kita-Kindern (KidSmart) besitzt heute bereits einen festen Medienhelden, der auch konvergent verfolgt wird und zu dem sich die Kinder weitere Produkte oder Medien wünschen. Ist der „angesagte“ Held auf der Butterbrotdose, gehört man auch dazu! Das kann und sollte man kritisch sehen als Eltern – aber auch dafür gibt es keine „Maßzahl“, die festlegt, wie viel Merchandising-Produkte ein Kind haben darf. Die Werbebranche spricht Kinder gezielt an – sie nutzt die Medien und die Bedürfnisse der Kinder, um ihren Profit zu erhöhen. Sie nutzen Heldenfiguren aus den Medien, um ihre Produkte zu verkaufen. Sie suggerierten damit natürlich, dass ihr Produkt bei der Aneignung der Eigenschaften hilft. Ja!<sup>4</sup>

### VERANTWORTUNGSVOLL UND KRITISCH

Welches Auto fahren Sie? Welche Kleidung tragen Sie? Welches Handy haben Sie? Alles nur funktionale oder immer nur ökonomische Entscheidungen? Nirgendwo „Markenentscheidungen“, die mit einem Image verbunden sind? Pädagogisch ist es wichtig, diese Beweggründe hinterfragen zu lernen – bei sich selbst und auch für die Kinder, dann ist man ihnen nicht mehr kritiklos ausgeliefert. Dann weiß man, dass das Auto auch eine Imageentscheidung ist, genau wie das Eis oder die Jeans. „Schmecken“ und „Passen“ und „Gefallen“ ist häufig medial beeinflusst. Im Moment scheint das für Eltern pädagogisch noch nicht besonders im Fokus zu liegen – obwohl andererseits die Konsumwünsche der Kinder im Medienkontext für sie die wichtigste Anschlussreaktion auf Medien darstellen.

#### SICHERHEIT IM NETZ

- [www.webhelm.de](http://www.webhelm.de)
- [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)
- [www.surfen-ohne-risiko.net](http://www.surfen-ohne-risiko.net)
- [www.datenschutz4school.de](http://www.datenschutz4school.de)
- [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)
- [www.ichimnetz.de](http://www.ichimnetz.de)
- [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)
- [www.watchyourweb.de](http://www.watchyourweb.de)
- [www.datenparty.de](http://www.datenparty.de)
- [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)



Da wird bei Medienbildung in der KiTa eher darauf geschaut, was „sicher“ ist und was „Lernfortschritt“ verspricht.

Sicherheit muss pädagogisch Priorität haben –, deshalb sollten sich auch Eltern immer wieder damit auseinandersetzen, was das bedeutet! Wie viele Kinder stellen munter und ohne elterliche Kontrolle die Urlaubsbilder, die sie mit dem eigenen Handy gemacht haben, auf FACEBOOK! Lustig, den Papa der Freundin der Tochter mal ganz privat zu sehen.... Ob der das auch findet? Nein, der weiß es gar nicht! Und das Bild hat die Tochter ja auch nur der Freundin geschickt! Dass es auch die Lehrerin auf der Seite sehen kann, die auch „Freundin“ auf FACEBOOK ist, wissen weder Kind noch Vater! WEBHELM, KICKSAFE und andere Initiativen bieten hier genügend Informationen, wie Kindern die Sicherheit und Privatheit bewahrende Netznutzung vermittelt werden kann. Aber: Diese Vermittlung muss man auch leisten! Kinder werden auf jeden Fall in die Medienwelt einbezogen – sie wachsen mit Medien auf, wie sie auch mit dem Stra-

Benverkehr und unserer Wohlstandsgesellschaft aufwachsen. Alles hat Vor- und Nachteile! Die Nutzung verantwortungsvoll zu erlernen, erfordert aktive Auseinandersetzung – und zwar individuell!! Mit den Medien ist es komplizierter als mit dem Straßenverkehr. Die Polizei als gesellschaftliches Kontrollorgan straft verkehrswidriges Verhalten ab – bei den Medien tut das niemand, es sei denn, man verletzt die Regeln zum Schaden eines anderen und der klagt! Weil man Urheberrechte verletzt hat oder öffentlich üble Nachrede betrieben hat. Die „roten Ampeln“ müssen Eltern selbst definieren – und Regeln anpassen an ihr Kind und seinen Entwicklungsstand.

### MEDIEN ALS BILDUNGSCHANCE...

Medien – gerade die digitalen – ermöglichen heute wunderbare Gestaltungsmöglichkeiten! Die sind viel anspruchsvoller und motivierender als nur immer ein Bild mit Kreide

zu malen. Buntstifte sind nicht die besseren Medien. Bücher auch nicht. Es gibt viel Schrott zwischen zwei Pappdeckeln! Je vielfältiger Kinder heute Medien benutzen können, desto besser sind sie auf ihr späteres Leben vorbereitet. Sie sollen die Möglichkeit bekommen, „medial am Ball“ zu bleiben.

Dazu muss man nicht jede Mode mitmachen und der Erste sein, der ein teures Handy der Marke XY hat. Aber ausschließlich Bücher lesende Eremiten haben keinen moralischen Vorteil auf ihrer Seite! Aufgabe der Bildung und Erziehung im Kindes- und Jugendalter ist es, dem Kind die Anpassung an seine Lebenswelt sicher zu ermöglichen. Dazu muss man die Lebenswelt selbst und ihre Entwicklung betrachten und – soweit man kann und will – diese als Eltern sich auch mit erschließen. Man muss akzeptieren, dass man nicht alles wissen kann und wissen muss, aber man sollte durch aktive Auseinandersetzung damit in der Familie zei-

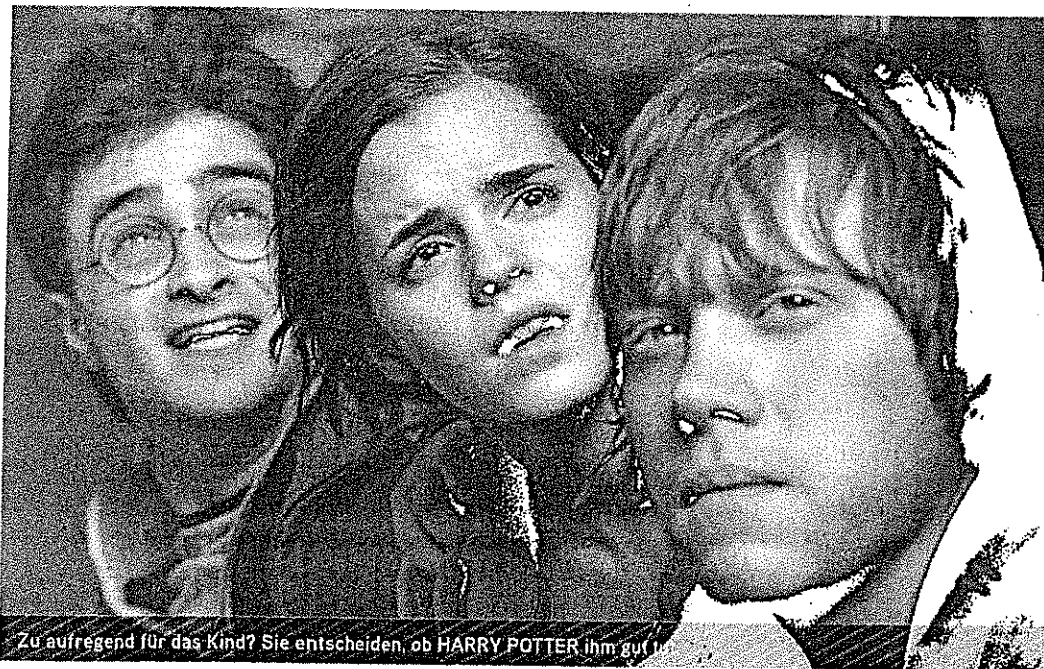
gen, dass man darauf bedacht ist, dass es einem wichtig ist. Damit schafft man „Wertvorstellungen“. Nicht die eine Entscheidung des So-Und-Nicht-Anders kann die Empfehlung für Eltern sein, sondern ganz „aufklärerisch“ die stetige Beschäftigung und Auseinandersetzung mit dem Leben und Wirken des eigenen Kindes und die Suche danach, was „das Beste“ für es in der gegenwärtigen Phase seiner Entwicklung ist. Das Kind hat dazu immer auch eine Meinung, die es abzuwägen gilt und zu hinterfragen. Natürlich dürfen „andere Kinder“ immer viel mehr. Medien sind kein Heilmittel für soziale Gruppenfindung. Aber nicht jedes Kind hat die Persönlichkeit zum starken Einzelgänger.

### ...UND VERPFLICHTUNG

Medienbildung fordert von den Eltern, das Kind und seine Lebenswelt aktiv zu beobachten und Entscheidungen zu treffen und durchzusetzen, die ggf. auch der eigenen Lebenswelt entgegen stehen. Das geht ja auch in anderen Bereichen! Nicht alles, was die Erwachsenen tun, essen, trinken ist kindgerecht! Erziehung fordert Differenzierung – dies gilt als Anforderung für die öffentlichen Bildungsinstitutionen, aber auch im eigenen Haus. Das Kind genau beobachten, nicht nur den eigenen Maßstab anlegen, sondern auch die Perspektive des Kindes einnehmen, ist wichtig, um Kinder in ihrer Entwicklung zu fördern. Ihnen als Eltern muss die Geschichte im TV nicht „gefallen“, aber schadet sie ihrem Kind? Schadet sie anderen? Medien sind kein Lebertran – sie müssen nicht nur „messbaren Lernfortschritt“ bringen, sie dürfen auch Genussfunktion haben. Medien machen nicht dick und sie machen nicht klug. Medien „wirken“ nur im Zusammenspiel vieler Faktoren: Sie dürfen leicht überfordern – wie Bücher auch! Dadurch erreicht man die „Stufe der nächsten Entwicklung“<sup>5</sup>. Aber eben nicht zu viel. Medien sind nicht nur Geräte, sondern immer auch Inhalte. Und auch dafür gilt: Es kommt auf die Situation an und auf das Kind. Meine Kinder haben alle **Harry-Potter**-Filme geschaut – sie sind damit aufgewachsen, und ich habe sie mit ins Kino genommen, obwohl sie noch keine 12 Jahre alt waren. Das ist aber kein Argument für Ihre Kinder! Eine entschiedene und ausgewogene Pädagogik ist angesagt: Jede Familie sollte sich aktiv damit beschäftigen, was für Ihr Kind gut ist und was nicht. Patentrezepte sind immer unpassend.

**AUTORIN**  
**PROF. DR. GUDRUN**  
**MARCI-BOEHNCKE**

LEHRT AN DER TU  
DORTMUND UND LEITET  
DORT DIE FORSCHUNGS-  
STELLE JUGEND-  
MEDIEN - BILDUNG



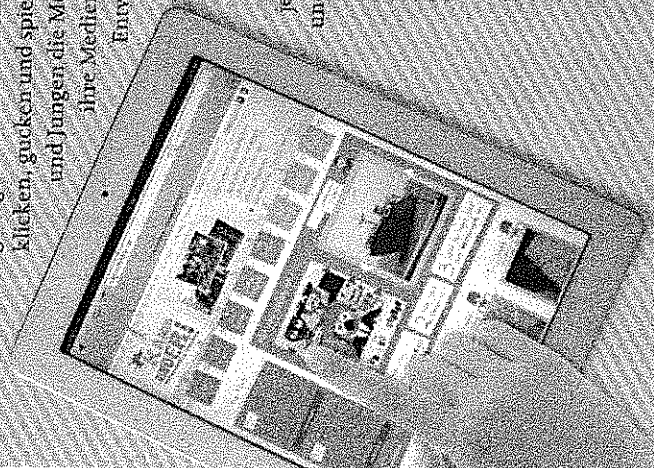
Zu aufregend für das Kind? Sie entscheiden, ob HARRY POTTER ihm gut ist.

### LITERATUR

1. Pross, Harry. Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen. Carl Habel Verlagsbuchhandlung, Darmstadt 1972
2. Bonfadelli, Heinz. Medieninhaltsforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen. Konstanz: UVK 2002; UVK
3. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM 2003 [www.mpfs.de/fileadmin/Studien/KIM03.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/KIM03.pdf); KIM 2010 URL: [www.mpfs.de/fileadmin/KIM-ga-10/KIM10.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-ga-10/KIM10.pdf)
4. Vgl Elements of Arts-Studie 2011: Emotionalisierung im Internet. URL: [www.zur.de/Agenda/Es4Study.html/473/Default.aspx?\\_tag=110106\\_2012](http://www.zur.de/Agenda/Es4Study.html/473/Default.aspx?_tag=110106_2012)
5. Wygolski, Lew (1987): Ausgewählte Schriften. Band 2. Arbeiten zur psychischen Entwicklung der Persönlichkeit. Köln: Pahl-Rugenstein

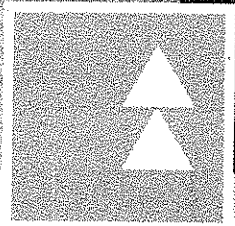
MedienConcret bietet Pädagogen, Eltern und Medieninteressierten ein lebendiges, praxisnahes und fächerlich inspirierendes Forum der Medienpädagogik – jeweils zu einem aktuellen Thema. Die aktuelle Ausgabe KINDER UND MEDIEN sondiert die heutigen Kinder- medienwelten unter der Fragestellung, wie Erwachsene in den unterschiedlichen Erziehungsbereichen den Nachwuchs im Hinblick auf ein gelingendes Aufwachen 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.



KINDER UND MEDIEN PÄDAGOGISCH WERTVOLL! AUFWACHSEN IN DER MEDIENWELT (1/2013)

medienconcret  
medienconcret

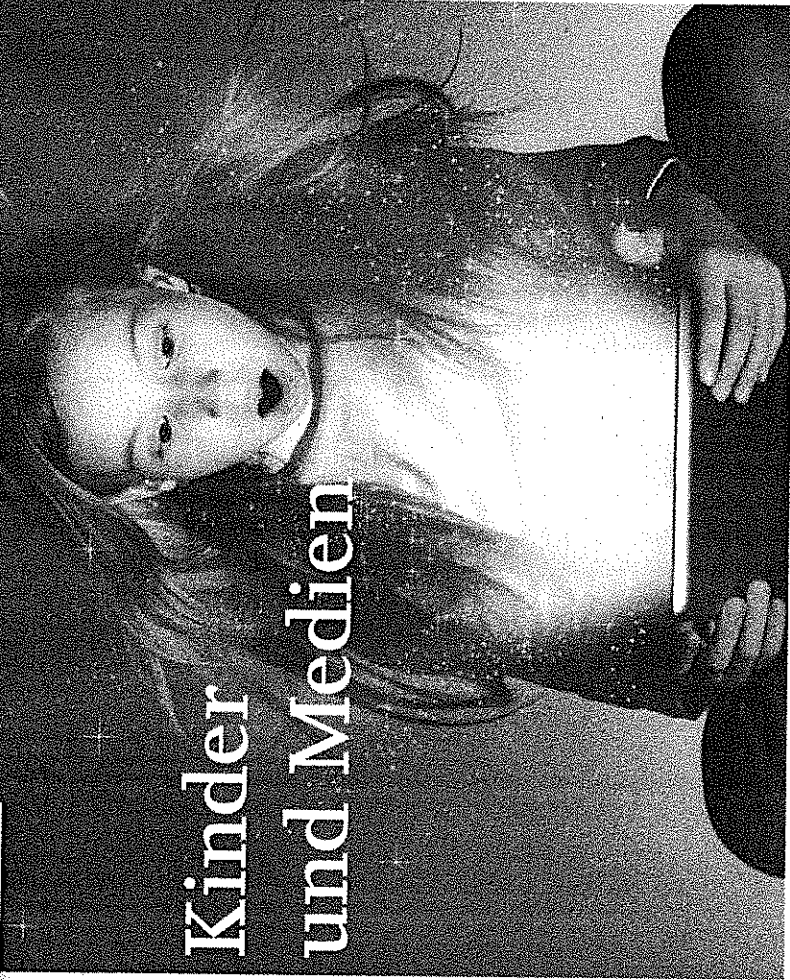


medienconcret  
MAGAZIN FÜR DIE PÄDAGOGISCHE PRAXIS  
Heft 1/13/7,90 Euro

Kinder und Medien



# Kinder und Medien



„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

Redaktionsteam



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



OKJF  
Kinder- und Jugendfilmverband  
in Deutschland



jfc  
Medien-Kultur-Perspektiven

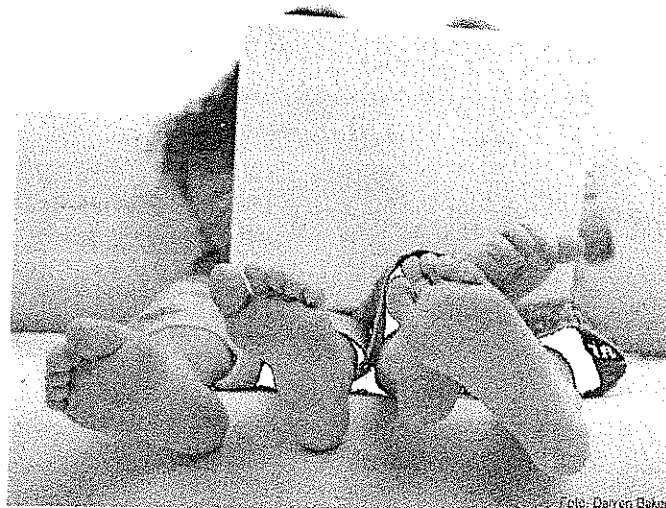


Foto: Darren Baker

## EDITORIAL

### Impressum

*Herausgeber:*

jfc Medienzentrum  
Hansaring 84-86, 50670 Köln  
Fon 0221-13056150, Fax 0221-130561599,  
info@jfc.info, www.jfc.info

Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland,  
Küppelstein 34, 42857 Remscheid,  
Fon 02191-794233, Fax 02191-794230,  
info@kjf.de, www.kjf.de

*Redaktion:* Sabine Sonnenschein, jfc Medienzentrum;  
sonnenschein@mediencconcret.de  
Mitarbeit: Ariane Kumpel, KJF  
www.mediencconcret.de

*Grafik:* Alessandro Riggio, Köln

*Korrektur:* Sabine Breilbach

*Autoren:* Stefan Aufenanger, Werner C. Berg,  
Ilona Cwielong, Daniel Dalhe, Christian Exner,  
Christine Feil, Sandra Fleischer, Michael Gurt, Jochen  
Holtinger, Kai Hugger, Sven Jäckel, Verena Kratzer,  
Nadia Kulscher, Klaus Lutz, Gudrun Marci-Boehnick,  
Ulrike Mietzner, Gunter Neubauer, Hans-Jürgen  
Palme, Ida Pöfllinger, Franz Josef Röhl, Renate  
Röllecke, Barbara Sichtermann, Gerda Sieben,  
Heiko Walter, Petra Wonsowitz

*Bildnachweise:* Titelbild: Tajana Gladskikh; S.4 o.:  
TF28/fallings, u.: ImA/Veronica; S.9: Andrej Perochenko/  
fotolia; S.17, 18: Garnescom; 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.: bikt.de, r. Flimmerkiste S.70: S. 51: u.Noam  
Armon, o.: ORB; S.52: Ryantron; S. 54 u.: National  
Archives and Records Administration; S.56: Alex Bruda;  
S.58: KIKA/Storimages; S. 60: Warner;  
S. 68 o.: crazy80frog/dreamline, u. National 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 schräganarchischen Schwammkopf noch immer gleichermaßen in Verückung 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

### **3. Themenbereich: Praxis digitaler Medienbildung von Kindern**

## **Frühkindliche Bildung mit Medien unterstützen**

### *Medienpädagogische Anregungen (1)*

Damit Kinder aus den Möglichkeiten, die Bücher, das Fernsehen oder Tablets bieten, einen positiven Nutzen ziehen können, brauchen sie Gelegenheiten, Medien auszuprobieren. Pädagogische Fachkräfte tragen wesentlich dazu bei, dass sie dabei einen kritischen, kreativen und sinnstiftenden Umgang entwickeln.

Kinder bringen Spielfiguren mit in die Kita, verkleiden sich nach dem Vorbild ihrer Medienliebblinge und spielen ihre Medienerlebnisse in Rollenspielen nach. Sie übertragen Wünsche und Vorstellungen auf ihre Medienheldinnen und -helden und identifizieren sich mit ihnen. Medienbezogene Themen und Gespräche mit Kindern gehören zum Alltag von pädagogischen Fachkräften und fordern heraus, sich zu positionieren und eine pädagogische Haltung zur medialen Welt der Kinder zu entwickeln.

### *Warum medienpädagogisches Arbeiten mit Kindern wichtig ist*

Medien sind heute in der Lebenswelt von Kindern so allgegenwärtig wie der Straßenverkehr und entsprechend brauchen sie auch hier Begleitung, Anleitung und Orientierungshilfen. Entschließt sich eine Kita dazu, Medien wie Videokamera und Computer nicht nur zur Dokumentation einzusetzen, sondern mit Kindern medienpädagogisch zu arbeiten, dann geht es darum, Grundlagen für einen selbstbestimmten und sinnvollen Umgang der Kinder mit der Medienwelt zu schaffen. Medienpädagogische Arbeit im Elementarbereich nimmt in den Blick, wie Kinder die Medien (be-)nutzen, wie sie Inhalte wahrnehmen und verstehen, was sie begeistert oder ängstigt. Kinder nutzen Medien(-inhalte) nicht nur zur Information, Unterhaltung oder Entspannung, sondern auch als Kommunikationsanlass, zur Selbstreflexion und Identitätsentwicklung. Aus dem Gespräch, in dem ein Kind begeistert von einer Fernsehsendung erzählt, aus der Zeichnung, die eine beliebte Szene aus einer Spiele-App darstellt, aus dem Beobachten, welcher Star auf dem Lieblings-T-Shirt abgebildet ist oder welches Bilderbuch ein Kind am liebsten vorgelesen bekommt, können pädagogische Fachkräfte viel erfahren. Kinder zeigen dadurch, was sie gerade interessiert und mit welchen Themen sie sich beschäftigen. Dieses Wissen bereichert die pädagogische Alltagsgestaltung und die individuelle Entwicklungsbegleitung.

Der Einsatz von Medien berücksichtigt zum Beispiel auch, dass schon junge Kinder eine Zielgruppe von Werbung sind. Im Umgang mit den Inhalten lernen sie, Werbung kritisch zu sehen und sie zu durchschauen. Die ersten Medienerfahrungen sammeln Kinder zu Hause. Im familiären Kontext entwickeln sie ihre Nutzungsgewohnheiten. Daher ist es wichtig, dass sich Eltern ihrer Vorbildfunktion bewusst sind und als wichtige Begleiter in das Konzept der Medienbildung eingebunden werden. Beratungs- und Informationsangebote, die in der Kita bereitgestellt werden, unterstützen sie dabei.

### *Die Entwicklung von zentralen Kompetenzen fördern*

Kinder lernen in Aktionen und Projekten zum Beispiel einen Diaprojektor oder einen Fotoapparat zu bedienen. Vor allem aber lernen sie dabei, die Medien als Gestaltungs-, Kommunikations- und Reflexionsmittel zu nutzen. Der kompetente, kritische, aktive und kreative Umgang mit Medien ist zu einer wichtigen Schlüsselqualifikation in unserer Gesellschaft geworden. Doch die Zugangschancen von Kindern sind unterschiedlich. Wo frühkindliche Medienkompetenzförderung nicht geschieht, vergrößert sich die Wissenskluft zwischen denjenigen, die die Medien für ihre Bildungsziele und Interessen einsetzen können, und jenen, die die Medien unkreativ und einseitig nutzen. In der Kita kann Kindern der gleiche Zugang zu Medien und qualitativ hochwertigen Inhalten ermöglicht werden. Das gilt für den kompetenten Umgang mit dem Tablet wie auch für den Zugang zu Büchern.

### Tipp:

#### *Eine Medienecke einrichten*

Ausrangierte Schreibmaschinen, Tastaturen, eine Maus, ein Monitor, Telefone, Taschenrechner und vieles mehr - schreiben Sie einen Aushang für Eltern mit einer Liste an Gegenständen, die Sie zum Einrichten einer Medienecke sammeln wollen. Die Medienecke kann Ausgangspunkt für Gespräche, Malaktionen und Rollenspiele sein. Je nach Thema eines Projektes oder einer Aktion kann sie um passende Bücher, Hörspiele, eine Anlauttabelle, verschiedene Schriftzeichen oder Symbole ergänzt werden. Ein Mikrofon, eine Kamera, ein Computer oder ein Tablet können als weitere Angebote für Kinder hinzukommen.

#### Literatur:

Fthenakis, Wassilios (Hrsg.)(2009): Frühe Medienbildung. Natur-Wissen schaffen. Band 5. Troisdorf: Bildungsverlag 1.

Neuß, Norbert (2012): Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten. Seelze: Kallmeyer

Risch, Maren (2013): Medienkompetenz und Sprachförderung in der frühkindlichen Bildung. München: Koopaed-Verlag.

#### 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: Frühkindliche Entwicklung mit Medien unterstützen. Medienpädagogische Anregungen (1). In: kindergarten heute. 45. Jahrgang, 2015, Band 1, S. 42-45

#### Aufgaben

1. Fassen Sie zusammen, wie durch Medien – insbesondere digitale – die frühkindliche Bildung mit Medien unterstützt werden kann.
2. Schreiben Sie ein Kapitel einer Homepage eines Kindergartens, in dem die medienpädagogische Arbeit der Einrichtung vorgestellt wird.
3. Schreiben Sie einen Gästebuchbeitrag zu dem Kapitel aus Aufgabe 2, in dem allgemein verbreitete Argumente gegen digitale Bildung mit Kindern im Alter von 0-6 Jahren vorgebracht werden.

## 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 Sprechansätze, 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 Kimspiele 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](http://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](http://www.mpfs.de/?id=565) (abgerufen am 15.12.2014)*

*KIM-Studie 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet. Unter: [www.mpfs.de/?id=548](http://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.

## Sehen & Knipsen

### Medienpädagogische Anregungen (7)

Winzig klein, riesengroß, ganz nah oder weit weg – mit der digitalen Kamera sehen die Kinder ihre Umwelt anders und genau an. Das Medium in den Alltag einzubinden und mit der Handhabung zu experimentieren ermöglicht es Kindern, die Fotokamera eigenständig zu nutzen und damit zu gestalten.

Viele Kinder haben schon einmal fotografiert und den Auslöser an einer Fotokamera, einem Handy oder Tablet gedrückt. Sind die Kinder mit den Funktionen und Möglichkeiten einer Kamera vertraut, dann kann sie auch als Werkzeug in Projekten und als kreatives Ausdrucksmittel genutzt werden. Zum Beispiel, um ein Thema darzustellen, zu erinnern, zu recherchieren oder zu vertiefen.

### Genau hinsehen

Knipsen kann jeder. Aber auch Erwachsene stellen fest, dass sie mit dem Ergebnis nicht immer zufrieden sind. Eine Grundregel beim Fotografieren lautet daher: Genau hinsehen! Ist das Motiv so im Sucher beziehungsweise auf dem Display zu sehen, wie es fotografiert werden soll, oder ist vieles im Bild, das nur ablenkt? Soll zum Beispiel ein Gänseblümchen fotografiert werden, müssen nicht auch noch die Füße und eventuell sogar das liegen gebliebene Spielmaterial mit im Bild sein. Am besten dicht an das Motiv herangehen und auf dem Display kontrollieren, was später im Bild zu sehen sein wird.

Wenn Kinder sich gegenseitig fotografieren, können sie auch gefragt werden, ob sie glauben, dass ihrem Modell das Bild, das sie gerade aufnehmen, gefallen wird. Das trägt dazu bei, dass sich Kinder in ihr Gegenüber hineinversetzen. Ist die Haltung und Mimik typisch, entspannt oder gespielt? Weil es anstrengend ist, lange zu lächeln oder eine Grimasse zu schneiden, bis endlich der Auslöser betätigt wird, sollte für Fotoin szenierungen ein Startsignalwort vereinbart werden. Dann gleich ein zweites oder drittes Mal auf den Auslöser drücken, damit auch wirklich ein gutes Foto dabei ist.

Übrigens sollte mit den Kindern auch thematisiert werden, dass es ein „Recht am eigenen Bild“ gibt. Das heißt, die Person auf dem Bild muss mit der Veröffentlichung ihres Bildes einverstanden sein. Wenn also später eine Ausstellung oder eine andere Art der Veröffentlichung der selbst gemachten Fotos geplant ist, sollten unbedingt vorher alle Abgebildeten um Erlaubnis gefragt werden und bei Kindern natürlich auch die Erziehungsberechtigten.

### Guck mal, das bin ich!

Sich selbst in Szene setzen, verkleiden, mit Rollen spielen und die Ergebnisse fotografisch festhalten, das eröffnet nicht nur eine Vielzahl von Gesprächsanlässen, sondern ermöglicht auch, mit Kindern bestimmte Verhaltensmuster und stereotype Rollenbilder zu hinterfragen und aufzuweichen. Welche Erwartungen sind an das Erwachsenwerden geknüpft? Was bedeutet es, ein Junge oder ein Mädchen zu sein? Welche Zuschreibungen sind damit verbunden und stimmen sie? Wie will man selbst gesehen werden? Welche andere Rolle möchte man einmal ausprobieren?

Anschließend ermöglicht ein Spiel einen ersten Blick hinter die Kulissen der Medienwelt: Indem die Kinder sich aus unterschiedlichen Perspektiven fotografieren, erleben sie anschaulich, wie unterschiedlich ein Motiv wirkt, je nachdem, aus welcher Perspektive es aufgenommen oder welcher Bildausschnitt gewählt wird. Aus der Froschperspektive, also von unten aufgenommen, wirkt zum Beispiel eine Person mächtiger als aus der Vogelperspektive von oben, die sie eher klein und womöglich sogar hilflos erscheinen lässt. Bei der Normalperspektive befindet sich das Motiv auf Augenhöhe. Je nach gewähltem Bildausschnitt entsteht der Eindruck, als könnte die Person wie Pippi Langstrumpf Kinder stemmen oder wie Spiderman an Hauswänden hochklettern.

### Fotorätsel und Fotoreihen

Um in ein Thema oder Projekt einzusteigen, eignen sich passende Fotos zum Beispiel von Pflanzen, Tieren, Buchstaben oder Gegenständen, die als Rätselbilder aufgenommen werden. Das Fotorätsel kann aber auch themenoffen gestaltet werden. Die Kinder entscheiden spontan, welches Detailfoto sie knipsen: ein Ausschnitt vom Türschild, den Schuhen an der Garderobe oder den Sandspielsachen. Für ein Rätselbild geht das Kind mit der Kamera so nah an das Motiv heran, dass ausschließlich das gewünschte Detail im Bild und

das komplette Motiv nicht sofort zu erkennen ist. Für die Auflösung entfernt es sich etwas und nimmt ein zweites Foto auf. Haben alle Kinder ihre Rätselbilder fotografiert, beginnen sie zu raten und äußern ihre Vermutungen darüber, was der Ausschnitt darstellen könnte. Das Kind, das die Aufnahme gemacht hat, antwortet nur mit „Ja“ oder „Nein“. Ist der Gegenstand erraten, dann zeigt das Kind beziehungsweise die Kleingruppe die Gesamtaufnahme. Eine Variante sind Fotoreihen, bei denen nicht ein Detail fotografiert wird, sondern mehrere Dinge, die thematisch zusammengehören: runde Formen, rote Gegenstände, Mengen usw. Nur die Kleingruppe, die die Fotoreihe aufgenommen hat, weiß, welche Gemeinsamkeit jeweils die verschiedenen Fotos einer Reihe haben. Die anderen Kinder raten.

#### *Foto-Memory*

Auf Fotopapier ausgedruckt und laminiert kann mit den Aufnahmen ein Memory erstellt werden, bei dem zum Beispiel ein gleiches Bildpaar, ein Rätsel und seine Auflösung, zu einem verkleideten Kind das unverkleidete Originalfoto oder zu einer Grimasse das normale Gesicht gesucht werden muss. Je besser sich die Gruppe kennt, desto schwieriger kann die Verkleidung oder die Veränderung ausfallen. Ein selbst erstelltes Tier-, Pflanzen-, Ernährungs-, Buchstaben-, Zahlen-, Farben- oder Formen-Memory spielen Kinder besonders gern. Es kann immer wieder neu gestaltet werden, je nachdem, welches Thema in der Kita aktuell ist.

#### *Vita*

Susanne Roboom ist Dipl.-Pädagogin und Vorstand von 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: Sehen & Knipsen. Medienpädagogische Anregungen (7). In: kindergarten heute, 45. Jahrgang, 2015, Band 8, S. 44-45.*

#### **Aufgabe**

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

## **Knipsen & Tricksen**

*Medienpädagogische Anregungen (8)*

Fotografieren regt zum genaueren Hinsehen und kreativen Gestalten an, ist Dokumentationshilfe und Ausdrucksmittel. Digital aufgenommene Bilder können verändert werden und dennoch real wirken. So entstehen Montagen, Collagen und sogar Trickfilme.

Bildbearbeitung war früher nur etwas für Profis. Die Programme waren teuer und kompliziert. Inzwischen lassen sich neben Bildkorrekturen wie rote Augen entfernen oder Helligkeit und Kontrast korrigieren auch Effekte wie Farbfilter und Verzerrungen realisieren. Sogar das „digitale Schummeln“ ist keine große Hürde mehr: Mit ein bisschen Übung kann man sich in fremde Welten zaubern. Es gibt eine Vielzahl an Bildbearbeitungsprogrammen, viele davon kostenlos, z. B. Picasa, das aus dem Internet heruntergeladen werden kann, oder Paint, das zum Lieferumfang des Windows-Betriebssystems gehört. PicsArt, Aviary, Pixlr-o-matic und PhotoDeformer sind hierzu einige nennenswerte Apps.

### *Fotocollagen und Diashows*

Collagen und Diashows gehören zum Standardrepertoire vieler Bildbearbeitungsprogramme. Mit wenigen Mausclicks lassen sich Fotos zu Collagen oder Diashows zusammenstellen und dienen so als Erinnerungshilfe, Dokumentation und Präsentation. Mit der App Storyrobe fürs iPad lassen sich Fotos mit selbst eingesprochenen Texten kombinieren und werden so zu einer digitalen Ton-Dia-Show. Diese App ist bereits für Vorschulkinder mit etwas Unterstützung bedienbar.

### *Digitales Grimassenschneiden*

Als Einstimmung aufs Fratzenmachen am Tablet kann ein großer Spiegel dienen, vor dem die Kinder Grimassen schneiden. Ähnliches wird dann digital wiederholt: In der App PhotoDeformer (iOS) wird das eigene Foto geöffnet und gemeinsam ausprobiert, was passiert, wenn man wischt oder zieht, dehnt oder quetscht und dadurch das Gesicht oder auch den Körper bis zur Unkenntlichkeit verändert.

### *Ene Mene Zaubermaus*

Ene Mene Zaubermaus, spring ganz hoch aufs große Haus! Hex, Hex! Mithilfe des Malprogramms Paint lassen sich solche Zaubereien digital realisieren. Möchte ein Kind digital auf das Hausdach „springen“, muss das Foto vom Haus so aufgenommen werden, dass oberhalb vom Dach ausreichend Platz ist. Mit dem Werkzeug „Formfreie Auswahl“ von Paint wird das fotografierte Kind markiert und dann kopiert. Nun wird das Zielbild in Paint geöffnet und die Kopie aus der Zwischenablage eingefügt und positioniert. Das Ganze sieht umso echter aus, je ähnlicher die Lichtverhältnisse sind, bei denen die Fotos aufgenommen wurden, und je genauer die Körperhaltung zur „Zauberei“ passt. Zu den Foto-Montagen Zaubersprüche zu finden, macht Spaß und unterstützt auch die Sprachentwicklung. Eine Erweiterung des Montageprinzips ist auf dem iPad mit der App Puppet Pals möglich. Auch hier werden ein oder mehrere Ausschnitte aus Fotos auf einem ausgewählten Hintergrund platziert. Anders als bei Fotomontagen können diese Objekte auf dem Hintergrund bewegt werden. Diese Bewegungen können anschließend als Film angesehen werden.

### *Tipp: Digitales Sammeln*

Kastanien, Eicheln und bunte Blätter sind begehrte Sammelobjekte im Herbst. Was aber macht man mit den interessanten Käfern, Tierspuren und Vogelstimmen? Nehmen Sie das nächste Mal das Tablet mit. So kann vieles real und digital „eingesammelt“ werden. Zurück in der Gruppe wird dann mithilfe von Kindersuchmaschinen (z. B. [www.meine-forscherwelt.de](http://www.meine-forscherwelt.de); [www.najuversum.de](http://www.najuversum.de)) recherchiert, um welches Tier oder welche Pflanze es sich handelt.

### *Vom einzelnen Foto zum Trickfilm*

Kinder lieben Trickfilme und sind leicht zu begeistern, wenn es heißt: Wollen wir einen Trickfilm drehen? Dazu braucht man neben einer Filmidee und einer digitalen Fotokamera ein Stativ. Mit Tablets lassen sich Trickfilme leicht erstellen – und das ohne Stativ, denn das Tablet lässt sich z. B. zwischen zwei Stiftdosen fixieren. Es gibt Apps, die hierfür sehr gut geeignet sind, z. B. Lego Movie Maker (iPad) oder ClayFrames (Android-Tablet). Der „Zwiebeleffekt“ in diesen Apps, also eine Art „Nachbild“, das genau zeigt, wo die Trickfigur im vorherigen Bild gestanden hat, erleichtert den Kindern zu kontrollieren, dass die Bewegungen ihrer Figuren klein und flüssig sind. Trickfilme können auch mit dem Fotoapparat geknipst und anschließend

auf dem Rechner zu einem Film zusammengestellt und mit Musik unterlegt werden (z. B. mit Picasa von Google oder Movie Maker von Windows).

Für den Trickfilm können bei den ersten Übungen „Gegenstände wandern“, z. B. die Plüschfigur durch die Bauecke. Wenn den Kindern das Prinzip vertraut ist, wird gemeinsam eine kleine Geschichte entwickelt. Die Hauptrolle spielt eine beliebte (Medien-)Figur, die Abenteuer erlebt. In jedem Fall sollte die Handlung bei den ersten Trickfilm-Versuchen einfach bleiben, denn bei zu vielen Figuren verlieren die Kinder den Überblick. Ein solcher Trickfilm ist innerhalb von ein bis anderthalb Stunden realisierbar. Für komplexere werden mehrere Tage benötigt. Daher ist eine ruhige Ecke oder ein separater Raum ein günstiger Ort, um den Tricktisch aufzubauen. So kann am Folgetag an der Stelle weitergearbeitet werden, ohne die Figuren immer wieder neu in Szene setzen zu müssen.

Die Szenerie wird aufgebaut, der Fotoapparat bzw. das Tablet kommt aufs Stativ und das erste Foto wird aufgenommen. Nun werden die Figuren ein kleines Stück bewegt und wieder wird ein Foto gemacht und wieder eine kleine Veränderung und wieder ein Foto und so weiter und so fort. Sind alle Fotos gemacht, werden diese in den Rechner geladen und z. B. mit dem kostenlosen Programm Picasa von Google zu einem Trickfilm zusammengestellt. Wurde das Tablet mit der App Lego Movie Maker oder ClayFrames verwendet, muss man nur den Film abspeichern. Fertig ist der eigene Trickfilm. Die Filme können zusammen mit den Diashows und einer Begleitausstellung z. B. zum Making-of und mit den Montagen und Collagen in einem Kita-Filmfestival präsentiert werden.

#### *Vita*

Susanne Roboom ist Dipl.-Pädagogin und Vorstand von 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: Knipsen & Tricksen. Medienpädagogische Anregungen (8). In: kindergarten heute. 45. Jahrgang, 2015, Band 9, S. 44-45.

#### **Aufgabe**

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

## Hören & Fühlen

*Medienpädagogische Anregungen (9)*

Anhand folgender Projektbausteine setzen sich Kinder mit dem Hören und Zuhören auseinander. Sie entwickeln die Fähigkeit zuzuhören und ein Verständnis dafür, welche Informationen, Stimmungen und Emotionen mit Geräuschen, Stimmen und Musik erzeugt werden können.

Hören und Zuhören beeinflussen den Spracherwerb und die zwischenmenschliche Kommunikation. Gerade für jüngere Kinder, die die Schriftsprache noch nicht beherrschen, ist das Zuhören der Zugang zu Informationen. Aber: Die Augen können wir schließen, die Ohren nicht. Deshalb müssen wir lernen, bewusst zuzuhören, zu filtern und auszuwählen aus der Fülle der umgebenden Eindrücke, Geräusche und Informationen.

### *Augen zu und Ohren auf*

Wahrnehmungsspiele rund um das Hören sensibilisieren Kinder für die Geräusche in ihrer Umgebung, für Lärm und Ruhe und die Bedeutung des Zuhörens. Im Morgenkreis können die Kinder zum Beispiel angehalten werden, „die Augen zu und die Ohren auf“ zu machen. Was hört man, wenn alle mucksmäuschenstill sind? Erstaunlich viel. Wie gut unsere Ohren Geräusche räumlich einordnen, kann mit einem versteckten tickenden Wecker ausprobiert werden, der von den Kindern gesucht wird.

### *Geräuschejagd*

Mit dem Easy Speak-Mikrofon, dem Tablet oder einem mp3-Aufnahmegerät kann es in kleinen Gruppen auf Geräuschejagd durch die Kita gehen: das Rauschen der Toilettenspülung, die quietschende Eingangstür, das klingelnde Telefon, Töpfeklappern in der Küche und vieles mehr. Die anderen Kinder raten später, welche Geräusche „eingefangen“ wurden.

Geräushegeschichten kommen ganz ohne Text aus. Die Geräusche „erzählen“ was passiert, sie verbildlichen das Geschehen, zum Beispiel das morgendliche Aufstehen oder das Frühstück im Kindergarten mit anschließendem Zähneputzen. Die im Kontext der Situation hörbaren Geräusche werden aufgenommen und anschließend wird die Geräushegeschichte den anderen Kindern vorgeführt, die versuchen herauszufinden, um welchen Ablauf es sich handelt.

### *Hör-Empfinden*

Geräusche und Musik beeinflussen unsere Gefühle. Musik kann entspannend oder aufwühlend sein, Geräusche wie zum Beispiel ein schneller Herzschlag, der eine spannende Situation akustisch untermauert, beschleunigt sogar unseren eigenen Herzschlag. Diese Phänomene können die Kinder selbst erproben. Dafür können Fließdias erstellt werden. Dazu werden Diaklapprähmchen mit Glas benötigt, Glasmalfarben, Öl, Zahnstocher, Salz, Kaffeepulver oder Teekrümel. Mit dem Zahnstocher wird tröpfchenweise Farbe in die aufgeklappten Dias geträufelt und ein bisschen verteilt. Dann werden Kristalle (Salz, Zucker, Kaffee oder Tee) hineingestreut. Nun die Dias zuklappen, direkt in den Diaprojektor einlegen und mit ruhiger, aktivierender oder gruseliger Musik unterlegen. Die Farbe fließt, darin bewegen sich die Kristalle und es ist erstaunlich, wie unterschiedlich die Dias je nach gewählter Musik wirken.

### *Minutengeschichten*

Ein eigenes Hörspiel kann auch ohne Planungsvorlauf im Stuhlkreis improvisiert und mit dem Mikro, mp3-Aufnahmegerät oder Tablet aufgenommen werden. Den Kindern werden kurze Fragen gestellt und Stichworte gegeben, die sie durch die sich entwickelnde Handlung führen. Geantwortet wird in ganzen Sätzen, die Fragen werden nicht mit aufgenommen: Es war einmal ein Frosch. Wie sieht er aus? Der Frosch ist grün und dick. Wie heißt er? Der Frosch heißt Frederik. Was macht Frederik? Er sitzt am Teich und langweilt sich. Was passiert dann? Ein Gewitter zieht auf. Was macht Frederik? Reihum sprechen die Kinder einen Satz ins Mikro. So ist innerhalb weniger Minuten eine Geschichte entstanden, die nun gemeinsam angehört wird.

### *Tipp: Hör-Bar*

Bei Hörmedien gibt es große Qualitätsunterschiede. Richten Sie eine „Hör-Bar“ ein, einen Aushang oder eine kleine Info-Ecke im Eltern-Café, in der Hör-Empfehlungen von Kindern und Eltern präsentiert und kommentiert werden können. Empfehlenswerte Hörbücher für Kinder stellt z.B. [www.auditorix.de](http://www.auditorix.de) vor. Kinderra-

diosendungen sind zum Beispiel auf [www.kinderradionacht.de/ard-kinderradios.html](http://www.kinderradionacht.de/ard-kinderradios.html) zu finden. Informationen und Broschüren vervollständigen die Hör-Bar.

#### *Geräuschemacherei*

Ohne Geräusche ist die Geschichte sehr schlicht. Welche Geräusche gehören zur Handlung? Und wie können sie aufgenommen werden? Ein Gewitter zum Beispiel lässt sich nicht für eine Hörspielproduktion bestellen. Also erproben die Kinder, wie Geräusche künstlich erzeugt werden können. Viele Kitas haben einen „Regenmacher“, der hier gute Dienste leistet. Eine Kiste oder ein Koffer mit zahlreichen Utensilien wie Folien, trockenen Erbsen oder Linsen in kleinen Döschen, Lineal, Kokosnussschalen, Stoffsäckchen mit Sand, Watte oder Reis gefüllt, leere Joghurtbecher, Nagelbürste, Metallsieb, Rasseln und ähnliches wird zur Geräuschemacherei. Beim Zusammenstellen der Kiste und beim späteren Experimentieren ist das Geräuschemacherei-ABC von Ohrenspitzer.de ([www.ohrenspitzer.de/fileadmin/Geraeusche\\_Spiele/Geraeusche\\_Alphabet.pdf](http://www.ohrenspitzer.de/fileadmin/Geraeusche_Spiele/Geraeusche_Alphabet.pdf)) sehr hilfreich. Und die Sendung mit der Maus zeigt in der Folge „Geräuschemacherei“ ([www.wdrmaus.de/sachgeschichten/sachgeschichten/geraueschemacher.php5](http://www.wdrmaus.de/sachgeschichten/sachgeschichten/geraueschemacher.php5)) anschaulich, wie Szenen mit Geräuschen untermalt werden.

#### *Auf Sendung gehen!*

Für die Nachbearbeitung der Tonaufnahmen eignet sich das kostenlose Audioschnittprogramm Audacity. (<http://audacityteam.org/>) Eindrucksvoll ist, wie leicht aufgenommene Sätze neu und mit völlig anderem Sinn zusammengeschnitten werden können. In einer zweiten Tonspur können die Geräusche hinzugefügt werden. Für aufwendigere Hörspiele sollte übrigens genau wie auch bei einer Bildergeschichte oder einem Film ein „Drehbuch“ erstellt werden, in dem die wichtigsten Figuren erfasst und der Handlungsablauf mit den dazugehörigen Geräuschen skizziert wird. So geht bei der Produktion, die sich dann schon mal über mehrere Tage ziehen kann, der rote Faden nicht verloren. Und wenn es in der Nähe einen Offenen Kanal gibt, kann dieser zusammen besucht werden und die eigene Produktion sogar auf Sendung gehen.

#### *Vita*

Susanne Roboom ist Dipl.-Pädagogin und Vorstand von 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: Hören & Fühlen. Medienpädagogische Anregungen (9). In: *kindergarten heute*. 45. Jahrgang, 2015, Band 10, S. 44-45.

#### **Aufgabe**

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

## Sehen & Drehen

### *Medienpädagogische Anregungen (10)*

Das Fernsehen ist das bevorzugte Medium von Kindern. Doch sogar in Kinderprogrammen ist manches schwer verdaulich. Realität und Fiktion nicht immer einfach auseinanderzuhalten und Werbung oft nur schwer als solche zu erkennen. Durch Gespäche, Rollenspiele und eigenes Filmen können Kinder ihre Erlebnisse verarbeiten und einen kompetenten Umgang mit Medieninhalten entwickeln.

Es braucht keine großen Videokameras mehr, um mit Kindern zu filmen. Auch digitale Fotokameras, Smartphones oder Tablets verfügen über eine Videofunktion, sodass es kein großer Aufwand mehr ist, ein kleines Videoprojekt in der Einrichtung zu initiieren. Kinder lernen durch Ausprobieren. Indem sie selbst zu Drehbuchautor/innen, Regisseur/innen, Kamerakindern und Schauspieler/innen werden, verstehen sie vieles von den Film- und Fernsehwelten. Von einfachen Übungen mit der Kamera über die Erstellung eines Trickfilms bis hin zum selbst gedrehten Werbefilm können Kinder mit pädagogischer Unterstützung fast alle Schritte einer medialen Produktion selbst durchführen.

### *Was schaust du dir im Fernsehen an?*

Als Einstieg in die Auseinandersetzung mit Film und Fernsehen eignet sich ein großer Pappkarton, aus dem vorne für den Monitor ein großes Fenster ausgeschnitten wird oder auch ein altes entkerntes TV-Gehäuse (nicht selbst zerlegen! Im Fachgeschäft, einer TV-Reparatur-Annahmestelle oder beim Stadtreinigungsamt danach fragen). Mit einer ausrangierten oder einer aus fester Pappe selbst gestalteten Fernbedienung wird die „Glotze“ eingeschaltet, das heißt, zwei bis drei Kinder nehmen im beziehungsweise hinter dem Gehäuse Platz und das Programm beginnt. Die Kinder können den anderen vor dem Bildschirm alles erzählen, was sie berichten möchten: Nachrichten, Wetterberichte, TV-Tipps und andere wichtige Neuigkeiten. Sie können ganz frei und unkommentiert agieren. Sie können sich auch über ihre Medienerlebnisse austauschen, über Gesehenes und Gehörtes berichten. Fragen könnten sein: Was siehst du am liebsten im Fernsehen? Was gefällt dir an der Sendung oder Figur? Hast du dich schon einmal gefürchtet beim Fernsehen? Was war das für eine Sendung? Würdest du dir die Sendung wieder ansehen? Soll zum Beispiel eine Magazin-Sendung zum Thema „Gesunde Ernährung“ erstellt werden, kann eine Co-Moderation hilfreich sein. Diese Aufgabe kann von einer durch die Erzieherin oder den Erzieher gespielten Handpuppe übernommen werden. Die Handpuppe sorgt für den „roten Faden“ und stellt Fragen.

### *Mit Perspektiven und Einstellungen experimentieren*

Wie bei der Fotografie können auch bei der Videoarbeit durch verschiedene Einstellungen und Perspektiven oder durch den Einsatz von Licht bestimmte Wirkungen erzielt werden... Wird die Kamera an einen Monitor oder den PC angeschlossen, können die Kinder live verfolgen, wie unterschiedlich eine Aufnahme wirkt, je nachdem aus welcher Perspektive oder mit welcher Einstellung sie gefilmt wird. Sie erleben, dass die Kamera nur einen Ausschnitt zeigt. Die Kamera kann beim Filmen auch kopfüber gedreht werden, dann sehen beim Anschauen alle Kinder aus, als würden sie an der Decke hängen. Auch hier kann eine Handpuppe hilfreich sein, um darauf aufmerksam zu machen, dass im Bild vielleicht gar nicht alles zu sehen ist, oder um nachzufragen, was gefilmt wurde: „Huch, wieso hängt ihr denn an der Decke?! Ihr fallt ja gleich runter!“

### *Wie im Fernsehen getrickst wird*

Wie im Fernsehen getrickst werden kann, verdeutlicht eindrucksvoll der „Stopp-Trick“: Wie durch Zauberei verschwinden zum Beispiel 20 Kinder in einem einzigen Pappkarton. Wichtig ist, dass die Kamera auf einem Stativ steht, das auf keinen Fall bewegt wird. „Achtung, Aufnahme! Kamera läuft!“ Das erste Kind läuft ins Bild und krabbelt in die Kiste. Die Kamera wird ausgemacht, sobald das Kind komplett im Karton verschwunden ist. Dann krabbelt das Kind wieder heraus. Dabei darauf achten, dass der Karton nicht verrutscht. Kleine Bodenmarkierungen zum Beispiel mit Kreppklebeband helfen dabei, die Kartonposition zu kontrollieren. Nun wird die Kamera wieder eingeschaltet und das nächste Kind läuft auf den Karton zu und krabbelt hinein. Anschließend wird die Kamera wieder ausgeschaltet und das zweite Kind verlässt den Karton. Das wird so lange wiederholt, bis alle Kinder in die Kiste hineingekrabbelt und bei ausgeschalteter Kamera wieder herausgestiegen sind. Anschließend sehen sich alle zusammen den entstandenen Film an und staunen, wie viele Kinder in einen einzigen Karton hineinpassen. Wieder kann dann eine Handpuppe zum Einsatz kommen. Sie fragt nach, wie das denn funktioniert, und lässt sich alles erklären, denn das Staunen mancher Kinder beim Ansehen ist groß, obwohl sie den Trick selbst gefilmt haben. Bei manchen Kindern stellt sich erst

nach und nach das Verständnis für diesen Trick ein. Hilfreich ist auch, nach der ersten Faszination ganz genau und kritisch hinzusehen, was man beim nächsten Mal noch besser machen könnte. Denn für einen richtig guten Stopp-Trick ist Präzision entscheidend. Haben die Kinder das Prinzip des Stopp-Tricks verstanden, kann beliebig variiert werden: Ein Hut wird reihum von Kopf zu Kopf weitergegeben, Schuhe wandern von ganz allein durch den Raum, Gegenstände werden herbei- oder weggezaubert, ein Kuscheltier bewegt sich von Stuhl zu Stuhl oder die Kinder sind plötzlich, zum Beispiel nach einem passendem Zauberspruch, verkleidet. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

*Tipp: Flimmo – Fernsehen mit Kinderaugen!*

Bestellen Sie sich kostenlos den Flimmo in die Einrichtung. Hier erhalten Sie jedes Quartal Kurzbeiträge zu medienpädagogischen Themen: Wissenswertes über die kindliche Wahrnehmung, über Programmpräferenzen und den kindlichen Umgang mit Medieninhalten. Außerdem wird das aktuelle Fernsehprogramm besprochen und in drei Rubriken je nach seiner „Verdaulichkeit“ einsortiert. Der Flimmo kann auch in größerer Stückzahl zur Auslage für die Eltern bestellt werden: [www.flimmo.tv](http://www.flimmo.tv)

*Wir machen Fernsehen selbst*

Die Filmsequenzen mit dem Stopp-Trick können zum Beispiel mithilfe des Videoschnittprogramms Windows Movie Maker (kostenlos zum Downloaden) nachbearbeitet und mit Vor- und Abspann versehen werden. So kann aus vielen kleinen Einzelbeiträgen zum Beispiel eine Magazinsendung erstellt werden. Dieses Format ist den Kindern zum Beispiel von der Sendung mit der Maus vertraut. Viele kleine Einzelbeiträge werden zu einer Sendung zusammengestellt, die natürlich – so wie aus dem Fernsehen bekannt – von selbst gedrehten Werbespots unterbrochen wird. Die Videoarbeit eignet sich gut, um selbst kreativ zu werden, Themen zu vertiefen und hinter die Kulissen der Fernsehwelt zu blicken. Die Kinder können selbst einen Real- oder Trickfilm drehen, Interviews zu verschiedensten Themen führen, Kindernachrichten und Werbespots produzieren und mit Tricks experimentieren.

*Vita*

Susanne Roboom ist Dipl.-Pädagogin und Vorstand von 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: Sehen & Drehen. Medienpädagogische Anregungen (10). In: kindergarten heute. 45. Jahrgang, 2015, Band 11-12, S. 44-45.*

#### **Aufgabe**

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