

DIE WELT ENTDECKEN

MEDIEN GEHÖREN DAZU

Tipps zu den medialen Lebenswelten von Kindergartenkindern



Für Eltern und pädagogische Fachkräfte

LMZ  Landesmedienzentrum
Baden-Württemberg

IMPRESSUM

HERAUSGEBER UND BEZUGSADRESSE

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ)
Vertreten durch Direktor Wolfgang Kraft
Rotenbergstr. 111, 70190 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711 2850-6
Fax: +49 (0)711 2850-780
E-Mail: lmz@lmz-bw.de

REDAKTION

Ingrid Bounin
Jennifer Madelmond
Anja Stein

AUTORINNEN/AUTOREN

Silvia Bösl
Shauna Buchholz
Maria Elßner
Jennifer Madelmond
Gudrun Melzer
Christian Schmidt
Michael Weis
Ursula Zeilinger

AUFLAGE

1. Auflage, Stuttgart, Juni 2019

URL

www.lmz-bw.de

LAYOUT UND GESTALTUNG

Jennifer Madelmond (www.createlier19.de)

BILDNACHWEIS

Fotos: www.shutterstock.com
(siehe Einzelnachweis bei Quellen)

Icons: www.flaticon.com
(siehe Einzelnachweis bei Quellen)

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Autoren und Autorinnen ausgeschlossen ist.

Sämtliche Rechte an dieser Publikation liegen beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ). Nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist erlaubt unter Angabe des Herausgebers Landesmedienzentrum Baden-Württemberg und der Website www.lmz-bw.de.



INHALT

- 7 Die Welt entdecken – Medien gehören dazu
- 11 Medienwirkung in der frühen Kindheit
- 19 Medien im Kita-Alltag
- 27 Kritische Medieninhalte
- 35 Kinderrechte in Sozialen Netzwerken

- 41 Bilderbücher
- 49 Hörbildung & Hörmedien
- 57 Film- & Fernsehwelten
- 67 Apps & Computerspiele
- 77 Elektronisches Spielzeug
- 85 Mit Medien gestalten

- 93 Quellen



Lassen Sie uns gemeinsam
die Medienwelten Ihrer Kinder
entdecken!

Vorwort

Ein kurzes Telefonat mit Opa und Oma via Skype, eine Folge von „Anna und die wilden Tiere“ auf YouTube, ein paar Fotos per WhatsApp vom Tag in die Familiengruppe und abends „Lalelu“ vom Smartphone zum Einschlafen. So sieht – stark verkürzt – mancher Medientag meines vierjährigen Enkels aus. Dazu kommt als elektronisches Spielzeug noch der Tiptoi-Stift, der Tierstimmen und zusätzliche Informationen zu einem Sachbuch liefert – aber er liest durchaus auch herkömmliche Bilderbücher, spielt mit Tieren und seinem Bauernhof, fährt gerne Fahrrad oder spielt mit seinen Freunden „Kuchen backen“ im Sandkasten und vieles mehr. Eine bunte Vielfalt von Tätigkeiten, bei denen digitale wie analoge Medien ganz selbstverständlich nach Bedarf und Lust eingebunden werden. Klar – bei Mama und Papa sind Smartphone, Tablet, Fernseher selbstverständlich und daher nutzt auch mein Enkelkind diese Geräte.



Was ich damit sagen will: Wir leben in einer Mediengesellschaft. Daher ist unser Alltag – im Privaten wie im Beruflichen – geprägt von digitalen Medien und Kinder wachsen heute von Anfang an damit auf. Für sie ist die Nutzung von digitalen Medien Alltag – und zwar immer häufiger und immer früher.

Eltern – und auch Großeltern – sind daher bei diesen und vielen anderen Themen immer früher gefordert, ihren Kindern Orientierung zu geben, Regeln festzulegen und deren Einhaltung einzufordern. Das Medienthema ist zu anderen Erziehungsthemen hinzugekommen und es wird nicht mehr verschwinden. Mein Enkel etwa hat längst schon andere YouTube-Angebote entdeckt wie Geschichten rund um seine geliebten „Lightning-McQueen“-Autos, mit denen er – ganz analog – auf dem Boden spielt. Er möchte aber eben auch entsprechende Clips dazu sehen. Darf er oder darf er nicht? Wenn ja, wie viele auf einmal? Wer schaut sie vorher an und gibt sie sozusagen frei?

Das sind Fragen, die Eltern überall beschäftigen und auf die es keine allgemeingültige Antwort gibt, weil jedes Kind anders ist, andere Vorlieben, Gewohnheiten und Erfahrungen mitbringt.

Gleichzeitig – oder deshalb – tobt in den Kindergärten die Diskussion um die Mediennutzung von Kleinkindern. Sollte der Kindergarten nicht „medienfrei“ sein, von Bilderbüchern und Kassetten-Rekorden einmal abgesehen? Wie mit den Medienerlebnissen der Kinder umgehen, die sie von zuhause mitbringen? Welche Potenziale enthalten digitale Medien für das Lernen und die Welterkundung der Kleinen und wo bzw. wann schadet der Medienkonsum?

Vielfach fühlen sich Erzieher/innen nicht ausreichend vorbereitet, um einen guten Medienumgang anzuleiten oder auch nur die vielfältigen Medienerfahrungen der Kinder aufzugreifen. Gleichzeitig kommen

Eltern mit ihren Fragen oft in den Kindergarten und suchen selbst nach Orientierung. In unserer Medienpädagogischen Beratungsstelle häufen sich die Anfragen von Kindergärten und Kindertageseinrichtungen nach Beratung und aufklärenden Veranstaltungen für Erzieher/innen wie für Eltern.

Ausgehend davon haben wir uns entschieden, eine Broschüre zur Medienerziehung zusammenzustellen, die die wichtigsten Kindermedien aufgreift, sie einordnet und Tipps und Anregungen für die pädagogische Praxis in Kita und Elternhaus gibt.

Wir wollen damit Erzieher/innen und Eltern Orientierungshilfen an die Hand geben, weil sie über die Medienwelten der Kinder Bescheid wissen sollten, um erzieherisch wirken zu können. Gleichzeitig möchten wir ihnen die Chancen der Medien für das Lernen und die individuelle Förderung, die Kreativität, positive Vorbilder und Möglichkeiten aufzeigen, sie altersgerecht zu nutzen. Ganz unaufgeregt, eingebettet in die verschiedenen Aktivitäten im Kindergarten-Alltag und einfach, weil Medien inzwischen überall dazu gehören.

Mehr denn je werden Bildungseinrichtungen und Elternhäuser gefordert sein, ihren Kindern einen behutsamen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln – als Werkzeuge, als Informationsmittel, als Organisationseinheit, zur Unterhaltung und zum Austausch. Wo sonst sollen sie altersgerechte Erfahrungen machen, für die es eine Zeit ebenso wie eine Auszeit gibt?

Keine Frage – es kann nicht darum gehen, Tablets und Smartphones im Kindergarten – vielleicht sogar verpflichtend – einzuführen. Aber wir werden in den nächsten Jahren immer häufiger erleben, dass Kinder mit vielfältigen Medienerfahrungen in die Kindergärten kommen. Und wir werden erleben, dass sie diese Erfahrungen und Erlebnisse nicht alleine verarbeiten können. Und genau darum geht es: Wir möchten Sie unterstützen, die Medienerlebnisse der Kleinen behutsam und spielerisch aufzugreifen. Denn damit helfen Sie den Kindern, sich zurecht zu finden in dieser Medienwelt, sich weiterzuentwickeln und die kreativen und Lern-Möglichkeiten kennenzulernen und damit den Grundstein für einen kompetenten Umgang mit Medien zu legen.

Vor allem bitten wir Sie: Lassen Sie gerade die Kleinen nicht alleine mit ihren Medienerfahrungen, zeigen Sie Interesse an ihren Medienerfahrungen, unterstützen Sie die Kinder, damit sie lernen, wo Medien hilfreich und sinnvoll sein und wo sie auch einmal wegbleiben können. Bleiben Sie im Gespräch mit Ihren Kindern und Schützlingen und begleiten Sie sie aktiv – auch in ihren Medienwelten und damit ins Leben.

Herzlichst Ihr



Wolfgang Kraft



Die Welt entdecken - Medien gehören dazu

Ein Fernseher, ein Bücherregal, eine Couch, auf dem Tisch daneben liegen Zeitschriften, ein aufgeschlagenes Buch und vielleicht auch ein Tablet. Verlässt man das Zimmer und geht durch die anderen Räume des Hauses, entdeckt man weitere Medien vielleicht ein Smartphone, einen eBook-Reader, einen Computer, man stolpert möglicherweise auch über einen Roboter, der die Böden säubert. Es ist nur ein Ausschnitt aus der Medienwelt in die Kinder heute hineingeboren werden und in der sie aufwachsen.

Kindliche Aneignung von Welt

Kinder nehmen schon früh diese Welt um sich herum wahr, interpretieren sie für sich und bauen ihr Handeln darauf auf. Sie treten mit ihrer Umwelt in Kontakt, die wiederum auf sie reagiert. Nach und nach erweitern Kinder dadurch ihren Horizont, lernen Neues, erforschen und gestalten die Welt mit, die sie umgibt. Dabei sind Medien ein Teil dieser Welt und des Familienalltags.

So werden beispielsweise Neuigkeiten in der Familie über eine WhatsApp-Gruppe ausgetauscht und Videos und Fotos mit der Kamera des Smartphones gemacht. Kleine Kinder können also sehr früh beobachten, wie Papa und Mama z.B. mit dem Smartphone umgehen. Und wenn ein Gerät für die Eltern so große Bedeutung hat, weckt das natürlich die Neugier der Kleinen und gleichzeitig den Wunsch, es den Erwachsenen gleich zu tun.

Auch der Fernseher spielt im Vorschulalter eine wichtige Rolle. Bei Kindern im Alter von zwei bis fünf Jahren wird der Alltag zwar vor allem durch non-mediale Aktivitäten wie das „drinnen spielen“ (99%) und „draußen spielen“ (93%) bestimmt. Doch wurde bei der zuletzt 2014 erhobenen mini-KIM-Studie mit 79% das Fernsehen als regelmäßig (einmal wöchentlich bis täglich) ausgeübte Tätigkeit genannt¹

Das Fernsehen, ebenso wie bewegte Bilder auf dem Smartphone führen Kinder häufig erstmals in Welten, die sie in ihrer unmittelbaren Umgebung nicht erleben (können). Die Filme erklären ihnen „die Welt“, sei es welche Blumen oder Tiere es gibt, wie Apfelmus gemacht wird oder auch wie gefährlich Autos sein können, um ein paar Beispiele zu nennen. Gleichzeitig ist das Fernsehen und inzwischen vielfach auch schon YouTube ein Unterhaltungsmedium. Tierfilme, Trickfilme, Animationen und jede Menge Action sind dort geboten. Und diese Bilder prägen sowohl ein erstes kulturelles Verständnis von Welt als auch Sehgewohnheiten, Geschmack, Vorlieben – und nicht zuletzt Klischees.

Ob Smartphone, Fernsehsendung, Hörspiel oder Bilderbuch, die medialen Inhalte prägen die kindliche Welt und wecken seine Neugier innerhalb und außerhalb der Familie. Vielfach bringen gerade die Kleinen das Erlebte in eigener, kreativer und spielerischer Form zum Ausdruck.

Die Broschüre möchte die verschiedenen kindlichen Medienerfahrungen aufzeigen, sie ein wenig einordnen und pädagogische Fachkräfte und Eltern ermuntern, diese Medienerlebnisse im Kindergarten- oder Familienalltag aufzugreifen und Medienerziehung in das Erziehungshandeln selbstverständlich zu integrieren. Dabei gilt es, Kinder in ihrer Entwicklung zu unterstützen und ihnen Orientierung zu geben in einer von Medien geprägten Gesellschaft. Medien und IT-Technologie,

¹Die mini-KIM-Studie – Kleinkinder und Medien – des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest untersucht in regelmäßigen Abständen das Freizeit- und Medienverhalten der Zwei- bis Fünfjährigen.

die so alltäglich geworden sind, sollen weder ausgeklammert noch forciert werden. Stattdessen sollen alle Potenziale für das Lernen, für einen kreativen Selbstausdruck, für Weltaneignung und einen altersgerechten Umgang entdeckt und genutzt werden.

Wie geht das? – werden wir immer wieder gefragt. Wie wirken Medien eigentlich auf Kinder und inwiefern nehmen sie Einfluss auf die einzelnen Entwicklungsstufen, die sie in den ersten Jahren ihres Lebens durchlaufen? Wie und in welcher Form können Eltern und pädagogische Fachkräfte die Medienerlebnisse der Kinder aufgreifen, die sie täglich in Familie und Kita einbringen? Was ist rund um die Medienwelten zu beachten? Welche Methoden eignen sich, um auf niederschwelliger Ebene und auch ohne einen aufwendigen Medieneinsatz Medieninhalte einzubeziehen und kleine Projekte dazu in der Kita oder Zuhause umsetzen zu können? In dieser Broschüre wollen wir versuchen, Antworten auf diese Fragen zu geben.





Medienwirkung in der frühen Kindheit

Alle Heranwachsenden durchlaufen in ihrer Kindheit viele Entwicklungsschritte: Ein Baby lernt krabbeln, dann laufen, beginnt die ersten Worte zu sagen usw. Dennoch ist die Entwicklung eines Kindes kein automatischer und immer gleich verlaufender Vorgang, sondern wird durch verschiedene Faktoren beeinflusst. Eine wichtige Rolle spielen dabei soziale und kulturelle Rahmenbedingungen, gesammelte Erfahrungen oder der eigene Charakter. Auch die Medien können als einer dieser Faktoren hinzugezählt werden und sind entsprechend mitverantwortlich dafür, dass jedes Kind anders ist.

Wie Medien auf Kinder wirken

So wie jedes Kind (Medien-)Inhalte und Geschichten mit unterschiedlichen Erfahrungen verknüpft, die es im Alltag erlebt hat, so sehen auch wir Erwachsenen die Medienwelten und deren Möglichkeiten aus unterschiedlichen Perspektiven.

Viele altersgerechte Fernsehsendungen wirken auf uns beispielsweise oberflächlich, möglicherweise zu bunt oder sogar lächerlich – und doch sprechen gerade sie die Kleinen häufig in besonderem Maße an. Sie sehen dahinter oftmals mehr als nur eine einfache quietschbunte Medienfigur in einer brenzigen Situation. Es ist wichtig, ein Gespür dafür zu bekommen, welche Inhalte und Themen Kinder im Rahmen ihrer Entwicklung bewegen. Nur so kann man schließlich gute und weniger gute Mediengeschichten auseinanderhalten und ein Verständnis für die (Medien-)Vorlieben der Kleinen entwickeln.

Wie reagieren Kinder also in den einzelnen Entwicklungsstufen auf Medien und welche Rolle spielen sie im Rahmen der Entwicklung?

Säuglings-/Babyalter

Medien haben im Säuglingsalter zwar keine direkte Bedeutung, dennoch reagieren Babys bereits auf Reize, wie Lichtsignale oder Geräusche, die von ihnen ausgesandt werden. Sie zeigen bereits früh Reaktionen auf wahrgenommene Signale, die sie beispielsweise durch Weinen (Angst/Überraschung) oder durch verstärkte Aufmerksamkeit (Interesse/Freude) zum Ausdruck bringen. Im Alter von etwa sechs Monaten beginnen Babys erstmals ein Medium als solches wahrzunehmen und sich näher mit diesem zu beschäftigen. Sie sehen anhand der Umgangsweise ihrer Familienmitglieder mit Medien, dass diese etwas Interessantes und Nachahmenswertes sind und lernen diese durch die Interaktion mit Eltern oder Geschwistern, zum Beispiel durch das Anschauen von Bilderbüchern, Beobachtung, Imitation und das eigenständige Entdecken näher kennen. Diese Auseinandersetzung mit der Umwelt bildet unter anderem die Basis für kommunikative, soziale und motorische Fähigkeiten und kann auch den Grundstein für einen selbstbestimmten und bewussten Umgang mit Medien legen.



Kleinkindalter

Medien bieten bei einer bestimmten Handlung eine bestimmte Reaktion an: Ein Kind drückt z.B. auf die An-Taste der Fernbedienung und der Fernseher zeigt auf einmal bunte und bewegte Bilder. Welche Funktion jeweils genau ausgelöst wird, ist für Kleinkinder im Alter von etwa einem Jahr in der Regel noch nicht von Bedeutung. Maßgeblich ist der sogenannte „Selbstwirksamkeitseffekt“. Das heißt, Babys merken, dass sie ihre kleine Welt um sich herum beeinflussen können. Dafür genügt beispielsweise ein blinkendes Licht nach dem Drücken eines Spielzeug-Handys. Dieser Effekt reicht bis ins Kindergartenalter.

Ab Ende des ersten Lebensjahres werden Medien und deren Inhalte für Kinder auch deswegen interessant, weil sie lernen, Geräusche, aber auch Mimik und Gestik zu erkennen. Sie beginnen die Fähigkeit zu entwickeln, Bilder und Sprache zu unterscheiden, ebenso wie Mitgefühl auszubilden. Figuren und Tiere aus Bildergeschichten spielen hierbei eine große Rolle, denn Kinder können sich aufgrund ihrer Verhaltensweisen zu ihnen in Beziehung setzen. So wird ein Kind beispielsweise traurig, wenn sich ein kleiner Vogel verletzt.

In einem weiteren Schritt lernen Kinder, dass Medien Dinge aus dem wirklichen Leben abbilden. So ist beispielsweise die Kuh in einem Bilderbuch oder einem Film nur ein Abbild einer echten Kuh, die draußen auf der Weide zu finden ist. Ob im Rahmen von Alltagserfahrungen oder gemeinsam mit den Familienmitgliedern, Schritt für Schritt beginnen Kleinkinder einen Unterschied zwischen der fiktiven Darstellung von Medien und der Wirklichkeit zu erkennen. Die tatsächliche Kompetenz, einen Film als Film zu verstehen, benötigt jedoch noch zahlreiche weitere Erfahrungen und Entwicklungsschritte, darunter beispielsweise die Fähigkeit, verschiedene Perspektiven einzunehmen. Das dauert in der Regel bis weit in die Pubertät.

Kindergartenalter

Spätestens im Kindergartenalter werden Medien auch hinsichtlich ihres Inhalts und Unterhaltungswerts interessanter. Kindergartenkinder lernen, einfache, chronologische Handlungsabläufe von Geschichten und klare inhaltliche Botschaften zu verstehen und mit sich selbst in Beziehung zu setzen. Voller Begeisterung folgen sie einer Fernsehserie und feuern dabei ihre Medienhelden an, die sich aus kleinen und großen Missgeschicken befreien müssen. Kinder wählen dabei Medien aus, die sich inhaltlich auf ihre eigenen Erfahrungen beziehen und zu ihren individuellen Entwicklungsthemen passen. Diese bearbeiten sie in symbolischen Darstellungen, eine zentrale Strategie der Frühen Kindheit. Wirklichkeit und Erfundenes fließen in die kindlichen Handlungen ein. Da Kinder für sie bedeutsame Medienfiguren oder Symbole in ihr Spiel integrieren, bestimmte Medienszenen zeichnen oder sich in Mediengeschichten hineinfantasieren, lassen sich solche Themen besonders gut in ihren symbolischen Darstellungen erkennen.

Auch wenn Kindergartenkinder verschiedene biografische und kulturelle Erfahrungen im Laufe ihres Lebens sammeln und durch diese individuell geprägt werden, durchlebt jedes Kind ähnliche Phasen, die mit vergleichbaren Herausforderungen, Gefühlen und inneren Konflikten verbunden sind. Geschichten im Fernsehen, in Hörspielen, Bilderbüchern oder anderen Medien können Unterstützung bieten: Mögliche Ängste beim Eintritt in den Kindergarten, ausgelöst z.B. durch die Trennung von Mutter oder Vater, werden beispielsweise durch das Vorhandensein starker Medienhelden kompensiert. Wenn der kleine, stupsnasige und schüchtern wirkende Medienheld Stärke zeigen und schwierige Situationen erfolgreich bewältigen kann, dann wollen viele Kinder das auch und arbeiten in spielerischen und kreativen Handlungen, beispielsweise in Form von Rollenspielen oder gemalten Bildern, diese Ängste schrittweise ab.

Es ist also wichtig, immer wieder mit dem Kind über Medienerfahrungen und vor allem über Medienfiguren zu sprechen. Eltern, denen es gelingt, die Medienhelden des Kindes aktiv in den Alltag einzubeziehen, können ihm damit hin und wieder den ein oder anderen Entwicklungsschritt erleichtern. Beispielsweise ermunternde Worte wie „Denk an der/die hat das geschafft! Das kannst du auch!“ heben nicht nur die positiven Eigenschaften des Helden hervor, sondern beflügeln in erster Linie das Kind.



Was Bilder und Spiele ausdrücken können

Gemalte Bilder oder bestimmte Spiele, die Ihr Kind spielt, können Aufschluss darüber geben, welches Thema es gerade beschäftigt. Sprechen Sie mit dem Kind über Ihre Beobachtungen und über seine eigenen Gedanken, die es mit dem Spiel verbunden hat.

Grundschulalter

Auch im Grundschulalter dienen Medienfiguren weiterhin dazu, erstrebenswerte Eigenschaften und Verhaltensweisen zu finden. Sie sind Vorbilder, denen die Kinder nacheifern wollen, mit denen sie sich vergleichen. Verstärkt rücken dabei Themen wie Freundschaft und Geschlechterrollen in den Mittelpunkt. Es sind zwei von zahlreichen Bereichen, die im Grundschulalter eine zentrale Rolle spielen.

Mit zunehmender Lese- und Schreibkompetenz wird schrittweise auch die Mediennutzung selbstständiger. Im Zuge dessen kommt neben dem Unterhaltungswert unter anderem auch ein starkes Interesse an der Aneignung neuer Informationen hinzu: So kann das Internet für gezielte Recherchen genutzt oder beispielsweise eine Bastelanleitung auf YouTube angesehen und nachvollzogen werden. Den Kindern erschließen sich mit der aktiven Auseinandersetzung und dem Austausch in der Familie, in der Schule und mit Gleichaltrigen immer mehr Handlungsspielräume, in denen sie lernen, selbstbestimmt zu interagieren, zu kommunizieren und gestalterisch tätig zu werden.

Umgang mit Medien in der Familie

Kinder setzen sich beinahe von Geburt an mit der sie umgebenden Medienwelt auseinander. Dabei eignen sie sich Medien unter anderem durch Beobachtung und Erforschung, Experimentieren und Nachahmen schrittweise an. Obwohl diese Handlungen initiativ vom Kind ausgehen, ist eine ständige Interaktion und Unterstützung von Seiten der Familie notwendig. Diese Begleitung bildet eine wesentliche Basis hin zu einem selbstbestimmten und kompetenten Umgang mit Medien. Eltern, aber auch Geschwister und Angehörige, haben eine Vorbildfunktion und beeinflussen mit ihrem eigenen Medienverhalten auch das der kleineren Kinder. So erleben die Kleinen, wie verschiedenste Medien den Alltag der Familie strukturieren – beispielsweise wie über das Smartphone kommuniziert wird oder wie die Familie abends gemeinsam fernsieht. Der Medienkonsum der Kinder hängt in den ersten Jahren in den meisten Fällen ausschließlich von der Familie ab. Entsprechend liegt es an ihr zu entscheiden, wie beispielsweise der Zugang zu Tablet oder Smartphone geregelt wird, ob und welche Fernsehsendungen und Filme für das Kind geeignet sind und welche Bücher und Hörspiele altersgerecht und anregend wirken können.





Mediennutzung damals und heute

Nehmen Sie sich doch einmal fünf Minuten und überlegen Sie sich, wie die Mediennutzung in Ihrer Kindheit im Vergleich zu heute aussah:

- Welche Medien gab es in Ihrer Kindheit?
- Wie ist Ihre Familie mit Medien umgegangen?
- Wie sah Ihre Lieblingsfigur aus? Was machte sie so besonders?
- Welche Lieblingssendung hatten Sie?
- Was hat sich in Ihren Augen zwischen damals und heute verändert?
- Wie gehen Sie heute mit Medien um? Welchen Stellenwert haben sie?
- Welche Medien gibt es heute in Ihrem Haushalt?

Kinder nehmen Medien anders wahr als Erwachsene

Kinder nehmen Medien anders wahr als Erwachsene. Wie Erwachsene auch verknüpfen sie Medieninhalte und -geschichten mit Erfahrungen, die sie in dieser Welt machen. Diese Erfahrungen strukturieren Medienerlebnisse wiederum mit. Daher nehmen Kinder und Erwachsene Medieninhalte ganz unterschiedlich wahr. Nach Norbert Neuß eignen sich Kinder mediale Inhalte aktiv und selektiv an und bringen damit etwas Neues hervor. Die Botschaft einer Mediengeschichte bzw. die von den Produzenten einer Mediengeschichte intendierte Botschaft ist nach Neuß nicht gleichzusetzen mit dem, was den subjektiven Sinn für Kinder ausmacht. Entsprechend ist die Wahrnehmung von Medieninhalten auch von Kind zu Kind unterschiedlich. Welche Inhalte dabei besonders starke Gefühle auslösen und nachhaltig beeindrucken, wird wesentlich von für sie handlungsleitenden Themen bestimmt.

Zur Orientierung benötigen die Kleinsten Gespräche, Regeln und Wegweiser, um sich in der Medienwelt zurechtzufinden. So wie Eltern ihre Kinder im Straßenverkehr an die Hand nehmen, sie über Gefahren aufklären und ihnen Regeln verdeutlichen, so sollten sie auch gemeinsam die Medienwelten entdecken. Kinder benötigen Raum, um ihre Erlebnisse und Erfahrungen in Gesprächen, aber auch im Spiel oder in Zeichnungen zu verarbeiten, Fragen zu stellen und Probleme zu klären. Dies erfolgt im besten Fall direkt im Anschluss an das Gesehene oder Gehörte, um an die entsprechende Situation anknüpfen zu können. Diese direkte Auseinandersetzung mit den Medieninhalten, das erste kritische noch sehr spielerische Reflektieren und kreative Bearbeiten

unterstützt nicht nur die Entwicklung von Medienkompetenzen beim Kind, sondern bringt Eltern und Kind gleichzeitig näher zusammen. Medien sind Teil unseres Alltags und entsprechend auch ein Teil im Familienleben geworden und sollten daher weder ausgeschlossen, noch unreflektiert konsumiert werden.



Gemeinsame Aufarbeitung von Medienerlebnissen

- Ein Gespräch über die Medienerlebnisse führen: Stellen Sie neutrale, offene Fragen, die Ihr Interesse an dem Inhalt bekunden, für das sich das Kind begeistert (Was hat dir besonders gut an der Sendung/dem Bilderbuch/dem Hörspiel gefallen? Warum magst du diese Figur besonders gerne? etc.). Knüpfen Sie schließlich an seinen Aussagen an und führen Sie das Gespräch weiter.
- Lassen Sie das Kind seine/n Lieblingshelden/in malen und besprechen Sie gemeinsam, was die Figur so besonders macht. Es lohnt sich, in diesem Zuge auch Ihre/n (frühere/n) Medienhelden/in zu malen und dem Kind zu zeigen. Das schafft zusätzliche Nähe und einen ganz besonderen Familienmoment.
- Spielen Sie gemeinsam den Lieblingsmoment der Geschichte in einem Rollenspiel nach. Warum ist dieser Moment so besonders gewesen? Was hat das Kind beeindruckt?



Literatur- und Linktipps

Literatur

- Neuß, Norbert: Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten. Klett & Kallmeyer, Seelze-Velber, 2012

Links

- Infonetz, das Kindernetz-Archiv des SWR: www.kindernetz.de/infonetz/
- Informationen zur medienpädagogischen Elternarbeit der Initiative klicksafe.de: www.klicksafe.de/elternarbeit
- Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“: www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de



Medien im Kita-Alltag

Kinder wachsen heutzutage in einer von Medien geprägten Welt auf. Kaum ein Haushalt, in dem die digitalen Medien nicht vielfach vorhanden sind und so kommen die Kleinen überall mit ihnen in Berührung. Die Medienerfahrungen geben sie nicht – wie beispielsweise die Straßenschuhe – an der Kindertürgang ab, sondern tragen sie als Teil ihrer heutigen Wirklichkeit in die Einrichtung hinein. Oft wollen sie das Erlebte in kreativer und spielerischer Form zum Ausdruck bringen, mit anderen teilen, kurz: auf ihre persönliche Art und Weise verarbeiten. Doch wie soll die Kita mit diesen Medienerlebnissen umgehen?

Kita – ein medienfreier Raum?

Viele Kindergärten verstehen sich als „medienfreier“ Raum. Erzieher/innen und Eltern sind oft der Meinung, dass Medien im Alltag von Kindern ohnehin eine zu große Rolle spielen und Kindergärten daher ein Gegenmodell anbieten sollten. Entsprechend stehen sinnliche Erfahrungen und körperliche Aktivitäten im Mittelpunkt, um gemeinsam mit anderen mehr über sich und die uns umgebende Welt zu erfahren, Anerkennung zu finden und sich selbst auszudrücken. Vielfach wird dabei vergessen, dass in der heutigen Welt, Medien und IT-Technologie so prägend für den Alltag sind, dass selbst Kleinkinder bereits mit ihnen in Berührung kommen. Die Medienwelt auszublenden, lässt Kinder also mit ihren vielen Erfahrungen, Eindrücken und Fragen eher allein, als sie vor ungewollten Medieninflüssen zu schützen.

Und: Im eigentlichen Sinn ist die Kita nicht „medienfrei“, denn schon lange sind etwa Bilder- und Vorlesebücher sowie Hörmedien fester Bestandteil in den Einrichtungen. Dabei werden die ausgewählten Geschichten nicht nur angehört oder betrachtet, sondern im Anschluss oftmals genauer besprochen oder, um noch einen Schritt weiterzugehen, in kreativen Handlungen, beispielsweise im Spiel ausgedrückt oder als Zeichnung auf Papier gebracht. Solche Handlungen, bei denen neben der Kreativität und Fantasie unter anderem auch Sprach- und Ausdruckskompetenzen gefördert werden, stellen bereits eine grundlegende und relevante Basis der Medienarbeit dar, die meist unbewusst und intuitiv im Kindergarten umgesetzt wird. Ein Kinderbuch, das den Arbeitsalltag auf einem Bauernhof veranschaulicht, soll dabei keinesfalls die sinnliche und körperliche Erfahrung ersetzen, wenn die Kitagruppe einen nahegelegenen Bauernhof besucht und die Wirklichkeit erkundet. Im Gegenteil wird das Bilderbuch-Medium als ergänzendes Mittel bzw. Werkzeug gesehen, mit dem Inhalte vertieft werden können. So lernen sie beispielsweise, dass das Bilderbuch, im Vergleich zum Bauernhofausflug, nur einen Ausschnitt der Wirklichkeit zeigt und dass nicht alles, was man im Bilderbuch sieht (z. B. einen rosafarbenen Hasen), unbedingt der Wirklichkeit entsprechen muss.

Es ist wichtig, dass die Erfahrungen der Kinder im Kindergarten-Alltag aufgegriffen und be- bzw. verarbeitet werden. Dabei können – angesichts ihrer Allgegenwart – digitale Medien nicht ausgeblendet werden. So wie der Kindergarten bereits Bilderbücher, Hörmedien und vielfältige Themen in Spiel- und Lernangeboten aufgreift, die Kinder in ihrem Alltag und in Bezug auf ihre Entwicklung (siehe auch Kapitel „Medienwirkung in der frühen Kindheit“, Seite 11) bewegen, können auch digitale Medien bzw. aktuelle Medienthemen im Kindergarten behandelt werden und einen altersgerechten Einsatz finden, ohne dass haptische oder sinnliche Erfahrungen dadurch ersetzt werden. Denn wenn man Kinder bei einem altersgerechten und sinnvollen Medientumgang anleiten, begleiten und unterstützen will, kommt man nicht umhin, sich den Medienthemen zu stellen.





Medien im Kindergarten – Aber wie?

Die Medienerlebnisse, die Kinder in ihrem Alltag machen und die sie in die Kita tragen, bilden wertvolle Impulse für pädagogische Fachkräfte – wenn sie die natürliche Neugier und das Interesse der Kinder aufgreifen – und meist lernen die Kleinen auch etwas dabei. Gleichzeitig wiederum können die Erzieher/innen diese Inhalte nutzen, um sie mit verschiedenen Bildungs- und Entwicklungsfeldern des Orientierungsplans zu verknüpfen. Ein Beispiel: Alle Kinder malen ihre/ihren Medienhelden/in und erzählen anschließend im Sitzkreis, was sie an dieser Figur so besonders finden. Welche nachahmenswerten (Charakter)-Eigenschaften hat sie? Welche Abenteuer erlebt die Figur? Das erzählende Kind lernt bei dieser Aufgabe, seine eigenen Sichtweisen zu vertreten, drückt Gefühle, Motivationen, aber auch bestimmte Werte mit eigenen Worten aus, ist kreativ und erhält schließlich die Anerkennung der Gruppe. Die pädagogische Fachkraft wiederum kann aus dieser kleinen Präsentation viele (neue) Wünsche und Bedürfnisse der einzelnen Kinder in Erfahrung bringen und diese mit weiteren Methoden – die keineswegs an ein Medienthema gebunden sein müssen – bearbeiten. Das gezielte pädagogische Aufgreifen eines Medienthemas kann also Kinder gleichzeitig bei der Bewältigung verschiedener Entwicklungsaufgaben und der Verwirklichung von Bedürfnissen unterstützen.

Genauere Infos zum
Orientierungsplan:
www.kindergaerten-bw.de/,Lde/Startseite/Fruehe+Bildung/Material_Orientierungsplan



Der Orientierungsplan

Der Orientierungsplan für Bildung und Erziehung für die baden-württembergischen Kindergärten hat zum Ziel, Kindern Kompetenzen zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, ihren Alltag zu bewältigen und ihr soziales Umfeld aktiv mitgestalten zu können. Er formuliert dabei sechs Bildungs- und Entwicklungsfelder: Körper, Sinne, Sprache, Denken, Gefühl und Werte. Verknüpft werden diese Felder mit den verschiedenen Bedürfnissen der Kinder (Anerkennung erfahren, die Welt erforschen, sich ausdrücken können und mit anderen gemeinsam leben), die je nach Alter und Entwicklungsstand individuell sind. Da Medien in der heutigen Zeit ebenfalls ein Teil von Alltag, Kultur und Gesellschaft sind, sollen auch sie in der Begleitung und Unterstützung von kindlichen Bildungsprozessen durch Erzieher/innen berücksichtigt werden.

Und es gibt durchaus Medien und Mediengeräte, die die Medienwelt der Kinder behutsam und altersgerecht aufgreifen und Kinder vor allem an eine sinnvolle Mediennutzung hinführen können. Deren Funktionen kennenzulernen, bedeutet für Kinder, sich kreativ, aktiv und im Austausch mit anderen damit auseinanderzusetzen. Das Erstellen eigener Medienprodukte macht solche direkten Erfahrungen mit Medien möglich. Mit Hilfe von Tablets können Bilder oder auch

kleine Filme einfach aufgenommen und weiterbearbeitet werden. Mit Medien kann man Kinder aber auch bei der Erforschung ihrer Umwelt unterstützen. Apps bieten Funktionen, die Lupen ersetzen, Sternenkarten am Himmel zeigen oder die Tierwelt erklären. Zudem gibt es einige für den Kindergarten entwickelte Roboter, die Kinder einfach selbst programmieren können und dabei u.a. das logische, ebenso wie das vorausschauende Denken unterstützen. Diese entdeckende Auseinandersetzung mit Medien macht nicht nur Spaß, sondern fördert neben den bereits angesprochenen Fähigkeiten auch Medienkompetenzen, das Medienverstehen (siehe oben), ebenso wie zahlreiche Kompetenzen, die im Orientierungsplan festgehalten sind und bei der Gestaltung der kindlichen Bildungsprozesse helfen sollen.

Siehe auch Kapitel:
Mit Medien gestalten
auf S. 85

Die Integration von Medien in den Alltag des Kindergartens sollte kein Ersatz für sinnliche und körperliche Erfahrungen darstellen, sondern eine sinnvolle Ergänzung zu bestehenden Angeboten sein. Auf dieser Ebene stellen sie eine zusätzliche Ausdrucksform dar, derer sich die Kinder bedienen können, die ihre Kompetenzen und Wahrnehmung erweitern und die ihnen gleichzeitig neue Möglichkeiten des kreativen Handelns bieten. Des Weiteren lernen sie die Medien und ihre Möglichkeiten in einem sicheren, pädagogisch begleiteten Rahmen kennen.



Medieneinsatz und Medienerfahrungen

Nicht jede Einrichtung ist mit digitalen Medien ausgestattet oder hat einen Zugang zu diesen. Doch auch ohne Computer, Tablet oder Aufnahmegerät kann die kindliche Medienwelt aufgegriffen werden. Kinder sind begeistert dabei, Alltagsgegenstände in der Kita zu suchen, um eine Geschichte mit passenden Geräuschen – ganz wie bei einem echten Hörspiel – zu untermalen, selbst den Roboter zu spielen, den es zu programmieren gilt oder eine Fernsehsendung in ein gemeinsam erarbeitetes Rollenspiel zu übertragen. So kann die Medienerfahrung der Kinder auf spielerische, aktiv-kreative Weise thematisiert werden.

Auch die Medienerfahrungen der Erzieher/innen spielen beim Einsatz von Medien in der Kita eine wichtige Rolle. Da Kinder heutzutage von klein auf mit Medien in Berührung kommen, können sie sich diese meist intuitiv über ein Nachahmen von Handlungen erschließen. Doch ist die Anwendung von Medien nur ein kleiner Bestandteil des kompetenten Medienhandelns. Kinder benötigen Anleitungen und Erklärungen, um Besonderheiten und Bedingungen von Medien und dem Mediensystem, in dem sie aufwachsen, zu erfassen. Sie sind auf der Suche nach Orientierung, um den zahlreichen Entwicklungsaufgaben, die sie in den ersten Lebensjahren bewältigen müssen, gerecht zu werden.

Ein authentischer Umgang mit Medien ist deshalb für sie wichtiger als der Einsatz der neuesten (Medien-)Inhalte. Da Medien eng mit Alltagserfahrungen verknüpft sind, liegt es nahe, dass sowohl die Medienerfahrungen auf Seiten der Kinder wie auf Seiten der pädagogischen Fachkräfte sehr individuell ausfallen. Doch bieten gerade diese individuellen Erfahrungen Kindern neue Sichtweisen in ihrem Medienumgang und können interessante Gespräche zwischen Fachkräften und Kindern ermöglichen: Welche Medien gab es früher? Welche Medien gibt es heute? Welche Medien nutzt ihr? Eine bewusste Reflexion der eigenen Mediennutzung und -erfahrung kann dabei helfen, sich dem eigenen Verhalten bewusst zu werden.

Wesentlich ist, dass pädagogische Fachkräfte keine Scheu vor den kindlichen Medienwelten und der Auseinandersetzung mit diesen haben. Niemand verlangt, dass sie alles über Medien und deren pädagogisch sinnvollen und reflexiven Einsatz im Kita-Alltag wissen. Wichtiger ist, dass Erzieher/innen aktuellen Medien-Themen und -Interessen, die die Kleinen in den Kindergarten tragen, mit einem offenen und neugierigen Blick begegnen. Medienkompetenzförderung in der Kita ist nicht mit dem Anspruch verbunden, Geräte und Software aus dem FF zu beherrschen, es geht vielmehr um die spielerische Aufarbeitung von Medienerfahrungen und den behutsamen und altersgerechten Umgang mit gezielt ausgewählten Medien und Geräten.



Die einzelnen Kapitel dieser Broschüre bieten Ihnen zahlreiche Zusatzinformationen, ebenso wie einfache methodische Ansätze zu unterschiedlichen Medien an.

Zu fragen ist jeweils „Welche Chancen bieten Medien?“ „Welche Risiken gibt es?“ „Worauf sollte man bei der Nutzung Acht geben?“ „Welche Erfahrungen haben die Kinder bereits selbst gesammelt oder beispielsweise von älteren Geschwistern gehört?“. Medienbildung sollte, wie die anderen Bildungsfelder auch, an die individuellen Bedürfnisse der Kinder, aber auch an die Kompetenzen der pädagogischen Fachkräfte angepasst werden. Diese Broschüre stellt Ihnen kurze Sequenzen mit entsprechenden Methoden rund um die kindlichen Medienwelten vor, mit denen Sie diesen Bereich nach und nach erschließen können. Die Begeisterung und Freude, mit der die Kinder diese Methoden annehmen, lohnen mögliche Aufwände hinsichtlich Vorbereitung und Materialsuche.



Hinweis

Für den Einstieg in die Medienwelten und deren Einbindung im Kita-Alltag können Sie auch Fachleute um Rat und Unterstützung bitten. Wenden Sie sich dazu z.B. an das für Ihre Region zuständige Kreismedienzentrum. Außerdem können Sie auch gerne die Medienpädagogische Beratungsstelle des Landesmedienzentrums unter der 0711/ 2850-777 bzw. beratungsstelle@lmz-bw.de kontaktieren.

Wie man die Familie in die Medienarbeit einbeziehen kann

Medien sind eine enorme Quelle der Kreativität und können auf unterschiedliche Art und Weise im Kindergarten eingesetzt werden. Wie bei anderen erzieherischen Fragen auch, ist es wichtig, die Eltern, ihre Ideen und Anregungen einzubeziehen. Vielfach sind Eltern verunsichert, wenn es um die Medienerziehung geht. Meist fragen sie sich „wie viel Medien“ im Alltag „gut“ sind. Eltern sehen in Medien vielfach einen Unterhaltungswert und beklagen, dass ihre Kinder davon zu viel konsumieren. Hier gilt es deutlich zu machen, dass im Kindergarten ein ganz anderer Ansatz verfolgt wird, nämlich eine erste Reflexion über die eigenen Mediengewohnheiten anzuregen und Medien ggf. aktiv-kreativ zu gestalten, um Kinder in ihrer Ausdrucksfähigkeit, ihrer Kreativität, ihrem Welterkundungsdrang zu fördern und zu unterstützen. Themen rund um die

kindlichen Medienwelten sollen eben nicht zur Unterhaltung oder „Bespäßung“ der Kleinen in der Kita eingesetzt werden, sondern dienen dazu, neue Zugänge zur Erfüllung von Bildungs- und Entwicklungsaufgaben zu schaffen und Medienkompetenzen zu fördern. Dabei darf natürlich gerade in der Kita der Spaß nicht zu kurz kommen.

Bei der Arbeit mit den Eltern geht es darum, den Eltern eigene Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen und ihnen mehr Sicherheit im Umgang mit Medien im Familienalltag zu vermitteln. Medienerziehung ist zu den anderen Erziehungsaufgaben hinzugekommen und muss in jeder Familie gestaltet werden. Dabei kommt es darauf an, dass Eltern sich von Anfang an auch hierfür Regeln überlegen, auf deren Einhaltung sie im Alltag achten. So gilt es z.B. zu überlegen, ob man schon

„Statt mit dem Kind zu kommunizieren, auf seine Wahrnehmungen und seine Äußerungen zu reagieren, steht ein Bildschirmgerät im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. [...] Die negativen Effekte treten noch zusätzlich verstärkt bei ungeeigneten Inhalten wie z.B. Gewalt bzw. bei ungeeigneten Darbietungsformen wie hoher Reizdichte durch grelle Farben, schnelle Bildwechsel oder intensive Geräuscheffekte auf (Lillard et al 2011).“¹

einem Säugling bewegte Bilder oder Musik vom Smartphone vorspielt oder wie lange man ein Kleinkind vor den Bildschirm setzt, um als Eltern ein wenig Zeit z. B. für Erledigungen im Haushalt oder einfach kurz Ruhe beim Essen zu haben. Diese Zeiten (siehe Kasten auf Seite 69) sollten bei Kleinkindern möglichst kurz sein, zudem ist es wichtig, bereits vorher eine Auswahl getroffen zu haben, was das Kind schaut und mit dem Kind im Anschluss über das Gesehene zu sprechen. Weder als Kleinkind, noch wenn die Kinder älter sind, sollten sie vor einem Bildschirm „geparkt“ werden.

Daher ist es für pädagogische Fachkräfte wichtig, Eltern darin zu bestärken, Grenzen bei der Mediennutzung

zu ziehen. Der Einsatz von Medien im kindlichen Alltag sollte wann immer möglich gemeinsam erfolgen und durch Gespräche, Spiele und praktische Anschlussmethoden reflektiert und aktiv verarbeitet werden. Gleichzeitig sollten andere Aktivitäten, wie das Draußen-/Drinnen-Spielen, das Vorlesen oder gemeinsame Aktivitäten den wesentlich größeren Teil des Alltags einnehmen.



Literaturtipps

- Orientierungsplan für Bildung und Erziehung für die baden-württembergischen Kindergärten: www.kindergaerten-bw.de → Orientierungsplan
- Mit Medien kompetent und kreativ umgehen von Susanne Roboom aus der Reihe: Kita kompakt (Beltz Verlag: 2017)

¹ Quelle: Bleckmann, P. (2014): Kleine Kinder und Bildschirmmedien. URL: www.kita-fachtexte.de/uploads/media/Ki-TaFT_Bleckmann_2014.pdf. Zugriff: 03.03.2019 unter Bezug auf Lillard, A. S. & Peterson, J. (2011): The Immediate Impact of Different Types of Television on Young Children's Executive Function, in: Pediatrics Vol. 128 No. 4, October 1, 2011, 644-649.



Kritische Medieninhalte

Ein etwa zweijähriger Junge mit rotem T-Shirt und dunkelblauer Hose liegt von Wellen umspült am Strand. Erst beim genauen Hinsehen fällt auf, dass etwas nicht stimmt – er ist nicht beim Spielen am Strand hingefallen, der Junge liegt leblos da.

Dieses Bild eines auf der Flucht getöteten Jungen ging durch die Medien, denn negative Ereignisse haben einen besonders hohen Nachrichtenwert. Gewalt in den Medien hat vielfältige Formen und wirkt sich nicht nur auf Kinder beängstigend und verstörend aus.

Ziel medienpädagogischen Handelns ist es einerseits, Kinder im Kindergartenalter vor Gewalt in den Medien zu schützen und sie andererseits stark zu machen, problematische Inhalte wie einseitige Rollenvorbilder oder Werbung richtig einschätzen zu lernen.

Formen der Gewalt

Gewalt in Medien kann körperliche Gewalt zeigen, sowie psychische Gewalt, indem jemand erpresst oder unter Druck gesetzt wird. Insbesondere realitätsgetreue und reale Darstellungen sind für Kinder im Kindergartenalter problematisch: während fiktionale Gewalt in einem Zeichentrickfilm die Folgen von Gewalt nur andeutet, zeigt reale Gewalt z.B. beim Foulspiel in einer Fußballübertragung den blutenden Spieler und ist dadurch besonders lebensnah.



Kinder und Nachrichten

Nachrichten sind für Kinder bis zum Alter von 6 Jahren nicht geeignet. Sie können Nachrichtenbeiträge aufgrund der verwendeten Sprache, der gezeigten Bilder und der reduzierten Darstellung komplexer Themen nicht verstehen. Negative Ereignisse, wie Naturkatastrophen, Gewalttaten und Krieg können Kinder verängstigen. Selbst Kindernachrichten, die sich an die Zielgruppe der 6- bis 12-Jährigen richten, z.B. Logo (ZDF) und neuneinhalb (WDR), werden von der jüngeren Zielgruppe noch nicht wirklich verstanden.

Märchen und Gewalt am Beispiel von Hänsel und Gretel

Märchen entführen bereits seit Jahrhunderten Groß und Klein in Fantasiewelten. Da sie aber auch menschliche Urängste wie das Verlassenwerden oder den Tod thematisieren, ist bei der Auswahl Vorsicht geboten: Das Aussetzen der Geschwister im Wald durch Vater und Stiefmutter sowie die verwendete Sprache kann Kindergartenkinder ängstigen. Die beiden stehen den grausamen Eltern wie auch der bösen Hexe gegenüber und müssen alleine Mittel und Wege finden, um zu überleben. „Die Alte hatte sich nur so freundlich angestellt, sie war aber eine böse Hexe, die den Kindern auflauerte, und hatte das Brothäuslein bloß gebaut, um sie herbeizulocken. Wenn eins in ihre Gewalt kam, so machte sie es tot, kochte es und aß es auf.“¹ Es ist ratsam, Medieninhalte, wie bspw. Märchen zunächst selbst zu lesen!

Hänsel und Gretel sind allerdings keine unzulänglichen und passiven Figuren. Sie sind klug und mutig, unterstützen sich gegenseitig und meistern Herausforderungen, indem sie über sich selbst hinauswachsen: Hänsel streut Kieselsteine um den Weg zurück aus dem Wald zu finden und Gretel gibt der Hexe einen Stoß in den Backofen.

¹ Quelle: Kammerer, Dagmar. Mein großes Märchenbuch: Hänsel und Gretel, S.71. Schwager & Steinlein Verlag GmbH. Köln: 2009.

Wirkung gewalthaltiger Medieninhalte

Die möglichen Auswirkungen von Gewalt auf Kinder sind nicht zu unterschätzen: bei jüngeren Kindern ruft sie insbesondere Angst hervor. Kinder lernen am Vorbild anderer eigenes Verhalten. Gefährlich ist also, wenn ihnen Gewalt als Lösungsansatz bspw. zur Problem- oder Konfliktlösung vorgelebt wird. Bei älteren Kindern, die gehäuft Gewalt ausgesetzt sind, besteht die Möglichkeit der Abstumpfung und Gewöhnung gegenüber Gewalt, so dass sie immer weniger Mitgefühl gegenüber Opfern aufbringen können.

Aber Kinder reagieren auf Medieninhalte unterschiedlich: Einfluss auf die Wirkungsweise nehmen die Art des Mediums sowie die Art der enthaltenen Gewalt und das Kind selbst, mit seinen mitgebrachten (Medien-) Kompetenzen sowie seiner (außer-) familiären Erfahrungen. Wichtig ist, dass die Geschichte ein gutes Ende für die Hauptfiguren findet, besonders wenn diese selbst noch Kinder sind.





Gewalt in Medien: Was können Eltern und Erzieher/innen tun?

Medien richtig auswählen

Sortiert nach Medienart empfehlen Kataloge medienpädagogisch bewertete Medien entsprechend dem Alter der Kinder:

- **Bücher:** Stiftung Lesen (www.stiftunglesen.de/leseempfehlungen/)
- **Hörspiele:** Ohrenspitzer (www.ohrenspitzer.de)
- **(Online-)Fernsehen und Kino:** Flimmo (www.flimmo.de), Kinderfilmwelt (www.kinderfilmwelt.de)
- **Apps und Kinderseiten:** Klick-Tipps (www.klick-tipps.net), Ein Netz für Kinder (www.enfk.de/Kinderwebsites)
- **Videospiele:** Spieleratgeber NRW (www.spieleratgeber-nrw.de)

In jedem Fall gilt: lassen Sie Kinder nicht alleine mit ihren Medienerfahrungen, v.a. vor Bildschirmen. Absolut ungeeignet für Kinder im Kindergartenalter sind neben gewalthaltigen auch pornografische Inhalte! Vorsicht ist bei spannungsgeladenen und werbenden Inhalten geboten. Die Alterskennzeichnungen der FSK (www.fsk.de), FSM (www.fsm.de) und USK (www.usk.de) unterstützen bei der Medienwahl.

Medienzeiten regulieren

Die Medienbriefe von SCHAU HIN! geben eine Orientierung über Medienzeiten für Kinder von 3 bis 13 Jahren. Der Mediennutzungsvertrag (www.mediennutzungsvertrag.de) unterstützt dabei, Medienzeiten und Medienregeln gemeinsam mit älteren Kindern zu vereinbaren. Auch technische Lösungen können unterstützen: in Apps lässt sich teilweise die Nutzungsdauer festlegen.

Medieninhalte gemeinsam konsumieren und erlebte Medieneindrücke aufarbeiten

Werden Medieninhalte gemeinsam genutzt, so können Eltern und Erzieher/innen von Beginn an auf die Mediennutzung Einfluss nehmen, begleiten und sofort reagieren, sollten Kinder sich ängstigen oder Inhalte nicht verstehen. Mediengespräche im Anschluss an die Mediennutzung ermöglichen es, anhand von Bildern, die gemalt werden, oder des Nachspielens von Szenen das Erlebte zu verstehen und einzuordnen. Viele Kinder verarbeiten Medieneindrücke durch einen erhöhten Bewegungsdrang, dem ein ausreichender Rahmen gegeben werden sollte.

Kinder als Konsumenten

Werbebotschaften sind im alltäglichen Leben sehr präsent: Auch rund um Kindersendungen im kommerziellen Fernsehen oder im Kino, auf Webseiten oder in Apps für Kinder sowie in Videoportalen (z.B. YouTube) sind Werbebotschaften zu finden. Kinder beeinflussen die Kaufentscheidungen ihrer Eltern, verfügen zum Teil selbst über Taschengeld und sind als zukünftige Konsumenten für Werbetreibende interessant.

Siehe auch Kapitel:
Apps & Computerspiele
auf S. 67

Crossmediale Vermarktung und Merchandising-Produkte

Beliebte Medienfiguren aus Büchern, Kinofilmen oder Fernsehserien werden medienübergreifend und anhand von vielfältigen Produkten vermarktet. Zwei Beispiele unter vielen sind der Kinofilm „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ oder die „Star Wars“-Reihe. Die Produktpaletten reichen von Zeichentrick-Kurzfilmen, über vielfältiges Spielzeug (Puzzles, Bausteine, Make-Up etc.) bis hin zu Alltagsgegenständen (Frühstücksdosen, Bettwäsche etc.) und Kleidungsstücken. Sie richten sich jeweils geschlechtsspezifisch an Mädchen oder Jungen.

Siehe auch Kapitel:
Film- & Fernsehwelten
auf S. 57

Problematisch ist die breite Präsenz der Marken und ihrer Produkte: Kinder begegnen ihnen immer wieder, erkennen die Medienfiguren und dies wirkt sich ggf. auf Kaufentscheidungen aus.

Exkurs: Medienhelden

Buch- und Zeichentrickhelden zeichnen sich durch Stärke, Mut, Neugierde und Witz aus. Sie sind spannende Rollenbeispiele für Kinder, anhand derer sie sich nicht nur Verhaltensweisen aneignen: Wie sieht die Figur aus? Welche Kleidung trägt sie? Und wie geht sie mit schwierigen Situationen um? Was ist „typisch Mädchen“ und was ist „typisch Junge“?

Auf Erwachsene wirken sie allerdings oft oberflächlich und einseitig. Zudem sind Heldinnen in den Medien unterrepräsentiert und die vorhandenen sind im Hinblick auf charakterliche Vielfalt eingeschränkt. Heldinnen werden oft jünger, an gängige Schönheitsideale angepasst oder sexualisiert dargestellt. Umso wichtiger ist es, dass Eltern und Erzieher/innen die Vielschichtigkeit menschlichen Lebens und damit ein ausgewogenes Weltbild vermitteln.



Geschlechterrollen hinterfragen (Bildungsmatrix: D4, D1)

Medienhelden sind für Kinder wichtig. Sprechen Sie mit ihnen über die Figuren, ihr Aussehen und ihre Verhaltensweisen. Hinterfragen Sie dabei Klischees, wie z.B. Geschlechterrollen indem Sie diese mit dem realen Leben vergleichen: Gibt es bei uns in der Einrichtung Erzieher? Wer kocht bei uns zuhause? Arbeitet Mama oder Papa oder arbeiten beide? Welche Körperfiguren können Menschen haben?

Werbung in Kinder-Apps

Die App-Stores halten eine Vielzahl von Apps für Kinder bereit. Werbung (Werbebanner, Pop-Ups etc.) oder In-App-Käufe sind in den zunächst kostenlosen Angeboten keine Seltenheit: Um weitere Level freizuschalten oder eine Spielfigur voranzubringen, muss bezahlt werden. Kritisch sind In-App-Kaufoptionen, da es für Kinder schwer zu durchschauen ist, dass ein echter Kauf getätigt wird. Teilweise werden Apps von namenhaften Firmen angeboten, die attraktive (Lern-) Spiele enthalten, um Werbefiguren vorzustellen. Diese sind durch ihre Gestaltung ein Türöffner für Werbebotschaften, insbesondere wenn die Produkte einen Bezug zu der Lebenswelt von Kindern haben. Für Kindergartenkinder gilt, ausgewählte und werbefreie Apps können hin und wieder im Beisein eines Erwachsenen genutzt werden.

Siehe auch Kapitel:
Apps & Computerspiele
auf S. 67



Werbebotschaften erkennen und hinterfragen (Bildungsplanmatrix: B4)

Kinder verfügen noch nicht über ausreichende Kompetenzen, Werbung als solche zu erkennen. Sie kennen weder die wirtschaftlichen Zusammenhänge noch verstehen sie die Ziele von Werbung und benötigen daher Unterstützung durch Eltern und Erzieher/innen.

Auswahl von Kindermedien

Egal ob zuhause oder im Kindergarten, achten Sie bei der Auswahl von Medieninhalten wie Kindersendungen oder Kinder-Apps insbesondere für junge Kinder darauf, dass keine Werbung enthalten ist! Auch kostenpflichtige Apps, wie bspw. die App „Toggo-lino CLUB - Spiele ab 3“ enthalten In-App-Käufe. Tipps für gute Kindermedien finden Sie im Kapitel „Apps & Computerspiele“ ab Seite 67.

Gute Kinderangebote ohne Werbung – Wo finde ich die?

Kindersendungen:

- Mediatheken der öffentlich-rechtlichen Fernsehsender: z.B. KiKA Player App (www.kika.de/der-sender/angebote/kika-apps100.html) oder KiKA Videos (www.kika.de/videos/index.html) und ZDFtivi für Kinder (www.zdf.de/kinder).
- Flimmo informiert über das aktuelle Fernsehprogramm sowie ausgewählte Online-Sendungen und gibt Altersempfehlungen (www.flimmo.de).

Apps und Webseiten:

Die Klick-Tipps (www.klick-tipps.net) stellen gute Angebote für Kinder vor und die Webseite app-geprüft (www.app-geprüft.net) nimmt beliebte Kinder-Apps unter die Lupe, dabei wird auch auf Werbung und In-App-Käufe eingegangen.

Vermittlung von Werbekompetenz

Besprechen Sie mit Kindern das Thema Werbung, wenn Sie dieser im Alltag begegnen. Was ist auf dem Werbeplakat zu sehen und was möchte es uns vermitteln? Warum wird im Kinderprogramm Werbung gezeigt? Woran erkenne ich diese? Benötige ich ein Produkt tatsächlich oder möchte ich es nur haben, weil eine Medienfigur darauf zu sehen ist? Wie qualitativ hochwertig sind Merchandising-Produkte und wie teuer sind diese im Vergleich zu anderen?



Literaturtipps

- Die beiden Themenmodule „Das will ich haben! Werbung und Merchandising erkennen und durchschauen“ und „So stark, so schlau, so witzig – Medienhelden unter die Lupe nehmen und einordnen“ der Stiftung Medienkompetenz Bayern bieten ausführliche Informationen und geben Anregungen, wie die Themen für 3- bis 6-Jährige entwicklungsangemessen und lebensnah umgesetzt werden können. Download der PDF-Dateien: www.medienfuehrerschein.bayern/Angebot/Elementarbereich/Module/mediabase/pdf/Modul_130.pdf und www.medienfuehrerschein.bayern/mediabase/pdf/Modul_131.pdf



Kinderrechte in Sozialen Netzwerken

Kind auf dem Töpfchen, matschig am Wasserspielplatz oder mit der Kindergarten-truppe beim Waldausflug – manche Eltern teilen scheinbar sorglos die Fotos von Kindern in Sozialen Netzwerken. Andere sind datenschutzrechtlich verunsichert. Eine Kita soll beispielsweise die Kindergesichter in den Erinnerungsalben geschwärzt haben – zur Sicherheit – um nichts falsch zu machen.

Der folgende Beitrag stellt grundlegende Informationen zur Gesetzeslage vor (Datenschutz, Urheberrecht, Recht am eigenen Bild) und klärt auf, unter welchen Voraussetzungen Bilder in Sozialen Netzwerken geteilt werden dürfen.

Datenschutz

Seit dem 25.05.2018 gilt die Datenschutzgrundverordnung (DSGVO). Sie besagt, dass die Verarbeitung personenbezogener Daten grundsätzlich verboten ist. Daten dürfen nur dann verarbeitet werden, wenn es eine in der DSGVO erwähnte Rechtsgrundlage hierfür gibt oder die Betroffenen ausdrücklich eingewilligt haben. Die Verarbeitung personenbezogener Daten ist beispielsweise dann rechtmäßig, wenn sie für die Erfüllung eines Vertrages mit dem Betroffenen erforderlich ist.



Name, Adresse, Geburtstag und Gesundheitsdaten des Kindes sowie die Kontaktdaten der Eltern sind personenbezogene Daten, die für die Erbringung der Betreuung in Kitas erforderlich sind. Hier muss keine gesonderte Einwilligung vorliegen – die Erhebung der Daten ist rechtmäßig. Allerdings müssen die Eltern, z.B. in Form von Datenschutzhinweisen, umfassend über die Verarbeitung dieser personenbezogenen Daten und über die ihnen zustehenden Rechte informiert werden.

Die Abbildung von Kindern auf Fotos oder in Videos stellt ebenfalls eine Verarbeitung personenbezogener Daten dar. Im Gegensatz zu Daten, die zur Erbringung der Betreuung erforderlich sind, ist es das Fotografieren in der Regel nicht. Daher bedarf es hier immer einer Einwilligung durch die Eltern. Deutlich komplizierter wird es da noch, wenn Aufnahmen von Kindern in Kitas mit Eltern in Sozialen Netzwerken geteilt werden sollen.



Bei der Anfertigung und Nutzung von Fotografien sind neben dem Datenschutzrecht zwei weitere unterschiedliche Rechtsbereiche berührt. Dabei steht das Urheberrecht (Urheberrechtsgesetz - UrhG) des Fotografen dem Recht am eigenen Bild der abgebildeten Person (Kunsturheberrechtsgesetz - Kunst-UrhG) gegenüber. Mehr dazu erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

Urheberrecht

Wer eine Aufnahme macht, also ein Werk erstellt, ist Urheber bzw. Leistungsschutzberechtigter und hat verschiedene Rechte: Er darf grundsätzlich bestimmen, was mit seinem Werk passiert, darf es vervielfältigen, verbreiten, ausstellen, im Internet zugänglich machen, bearbeiten oder umgestalten oder einem Dritten das Recht einräumen, dies zu tun. Neben diesen Verwertungsrechten

stehen ihm weitere Urheberpersönlichkeitsrechte zu, zum Beispiel das Recht auf Namensnennung und das Recht, sich gegen eine Entstellung seines Werkes zu wehren.

Das Urheberrecht bleibt auch nach dem Tode des Urhebers bestehen. Das Gesetz unterscheidet bei Fotografien zwar zwischen urheberrechtlich und leistungsschutzrechtlich geschützten Fotografien (Schutzdauer entweder 70 oder 50 Jahre). Wegen der Abgrenzungsschwierigkeiten ist anzuraten, stets von einer Schutzdauer von 70 Jahren nach dem Tode des Urhebers auszugehen. Wird ein Werk verkauft, ist Eigentümer zwar ein anderer, die Urheberschaft des Fotografen bleibt aber bestehen und Nutzungsrechte an dem Foto gehen – je nach dem Vertrag mit dem Urheber – nur sehr begrenzt über. Werden Rechte an einem Foto übertragen, ist genau darauf zu achten, welche Rechte man erlangt hat, d.h. was man mit dem Foto machen darf.

Allerdings kann der Urheber über sein Bild nicht immer frei verfügen. Er unterliegt Beschränkungen, wenn auf dem Bild Personen abgebildet sind oder wenn Gegenstände präsentiert werden, die für sich genommen ebenfalls geschützt sind, z.B. ein Kunstwerk oder ein nicht an einem öffentlichen Platz befindliches Gebäude, welches ebenfalls dem Urheberschutz unterliegt.

Recht am eigenen Bild / § 22 Kunsturheberrechtsgesetz (KunstUrhG)

Wenn jemand eindeutig auf einem Bild zu erkennen ist, darf das Bild nur dann veröffentlicht oder verbreitet werden, wenn der Betroffene damit einverstanden ist. Bei Kindern müssen die Eltern/ Erziehungsberechtigten ihre Einwilligung erteilen – grundsätzlich aus datenschutzrechtlichen Gründen – für die Aufnahme eines Bildes und nach KUG und DSGVO für die Veröffentlichung. Das Recht am eigenen Bild besteht für 10 Jahre nach dem Tod des Abgebildeten.

Es gibt aber gesetzlich geregelte Ausnahmefälle. Dies betrifft vor allem „Bildnisse aus dem Bereich der Zeitgeschichte“, „Bildnisse von Personen als Beiwerk zu Bauwerken oder Landschaften“ und „Bildnisse von Personen auf Versammlungen“. So dürfen etwa Prominente, wie z.B. Politiker und Schauspieler, wenn sie sich nicht erkennbar an einen nicht öffentlichen Ort zurückgezogen haben, Touristen am Eiffelturm, wenn sie nicht deutlich erkennbar hervorgehoben sind, oder Fußballfans im Stadion, wenn sie nicht deutlich herausgestellt werden, fotografiert werden. Sie müssen bei Aufnahmen nicht gefragt werden. Allerdings gelten auch hier Einschränkungen. Fotografien von „Personen aus dem Bereich der Zeitgeschichte“ dürfen nur dann veröffentlicht und verbreitet werden, wenn es ein „öffentliches Interesse“ gibt. „Personen als Beiwerk von Landschaften oder Bauwerken“ dürfen nicht herausgestellt sichtbar sein. Ebenso spielt bei Versammlungen die Erkennbarkeit und die Fokussierung auf einzelne Personen eine entscheidende Rolle und nicht die Gruppengröße. Entscheidendes Kriterium ist, ob es sich um eine öffentliche, allgemein zugängliche Versammlung handelt, unabhängig, ob ein Eintrittsgeld gezahlt werden muss oder nicht.



Bilder von nicht öffentlichen Versammlungen in Kitas (Waldausflüge, Sommerfest der Kita-Gruppe) dürfen nur dann veröffentlicht werden, wenn die Eltern ihr Einverständnis erklärt haben.

Das „Recht am eigenen Bild“ ist über das Kunsturheberrechtsgesetz geregelt. Das Recht am eigenen Bild ist ein Bestandteil des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts. Und das wiederum regelt, dass die Persönlichkeit des Betroffenen bei Aufnahmen immer geschützt werden muss. Jeder Mensch muss selbst darüber bestimmen können, ob und in welchem Zusammenhang Bilder von ihm veröffentlicht werden. Peinliche Fotos oder Bilder von Personen in misslicher, rufschädigender Lage sind untersagt, wenn das berechnigte Interesse des Abgebildeten das Informationsinteresse der Öffentlichkeit überwiegt, was in solchen Fällen meistens gegeben ist. Dies gilt auch für die ungenehmigte Nutzung von Fotos zu Werbezwecken.

Nach dem sogenannten „Paparazzi-Paragraph“ (§ 201 a STGB) dürfen ungefragt auch keine Aufnahmen aus geschützten Bereichen (z.B. Wohnung) erstellt und verwertet werden. Dies wird strafrechtlich geahndet. Der „höchstpersönliche Lebensbereich“ ist besonders geschützt.



Recht kompliziert

Wer ein Bild macht, ist Urheber und kann entscheiden, was mit dem Werk passiert. Der Urheber darf Bilder aber nur zur Schau stellen und verbreiten, wenn er von dem Abgebildeten eine Einwilligung hat – es sei denn, es handelt sich um die gesetzlich erlaubten Ausnahmefälle. Aber auch wenn der Abgebildete ein Entscheidungsrecht über „sein“ Bild hat: Er darf ein Foto von sich, das ein anderer angefertigt hat, nur dann weiterleiten und z.B. teilen, wenn der Urheber damit einverstanden ist.

Das neue Datenschutzrecht hat es noch komplizierter gemacht. Zwar erkennen die datenschutzrechtlichen Aufsichtsbehörden in Deutschland an, dass in den gesetzlichen Ausnahmefällen des KUG wohl auch datenschutzrechtlich von einer Erlaubnis zur Anfertigung und Veröffentlichung einer Fotografie auszugehen ist, da dies in „Wahrnehmung berechtigter Interessen“ (Rechtsgrundlage!) erfolgt. Allerdings sind stets die Informationspflichten der DSGVO zu beachten. Stets sind z.B. die Besucher von Veranstaltungen mittels eines deutlich sichtbaren Aufstellers, Aushangs oder auf Eintrittskarten etc. über die Anfertigung und geplante Veröffentlichung von Fotos zu informieren.

Anzugeben sind:

- der Verantwortliche,
- der Zweck der Fotos,
- die Art der Nutzung,
- die Betroffenenrechte (insbesondere ein Hinweis auf das Widerrufsrecht) und
- die Kontaktdaten des Verantwortlichen zum Zwecke der Geltendmachung der Betroffenenrechte (insbesondere Löschung).

Es wird empfohlen, falls dies nach Art der Veranstaltung möglich ist, stets einen Bereich auszuweisen, in dem nicht fotografiert wird und in dem sich Personen aufhalten können, die nicht fotografiert werden möchten.

Bildaufnahmen von Eltern in Kitas

Für das Anfertigen und Verbreiten von Fotos in Kitas brauchen Eltern immer die Einwilligung anderer Eltern, um deren Kinder fotografieren zu dürfen. Aufnahmen zu rein privaten Zwecken fallen nicht unter den Datenschutz: Eltern haben immer das Recht, Bilder von ihren eigenen Kindern anzufertigen.

Teilen von Fotos mit Eltern in Sozialen Netzwerken

Möchten Eltern die Aufnahmen über Soziale Netzwerke teilen und weiterverbreiten, sollten sie sehr genau aufpassen, nicht gegen das Persönlichkeits- oder Urheberrecht zu verstoßen! Im Zweifel sollte von der Verbreitung in Sozialen Netzwerken Abstand genommen werden.



Eltern dürfen Bilder nur mit Zustimmung des Urhebers verbreiten. Dabei muss angegeben werden, wo und wie die Bilder geteilt werden: Im Internet, auf einer Webseite, in Sozialen Netzwerken (welche?), in Print. Eine Zustimmung gilt nur für den jeweiligen Zweck. Außerdem muss in der Regel der Name des Urhebers genannt werden. Sind andere Kinder abgebildet, bedarf dies zusätzlich des Einverständnisses der jeweiligen Eltern – ebenso für Zweck, Art

und Umfang der Nutzung der Fotos. Im Hinblick auf die Nutzung im Internet und in Sozialen Netzwerken ist stets darüber aufzuklären, dass sich die Anbieter grundsätzlich einfache Nutzungsrechte an Fotos einräumen lassen und dass es sehr schwierig sein kann, weltweit Fotos, die einmal verbreitet wurden, wieder aus dem Netz zu entfernen.

Achtung: Eine Veränderung der Bilder ist immer unzulässig – es sei denn, es liegt eine Zustimmung des Urhebers vor (siehe Urheberrecht). Außerdem muss in der Regel immer die Quelle angegeben und der Urheber namentlich genannt werden.

Einwilligungserklärung

Die Einwilligungserklärung kann mündlich erfolgen. Da sie aber im Zweifel nachgewiesen werden muss, ist es immer ratsam, sie schriftlich einzuholen. Sie kann formfrei erstellt werden, sollte aber verständlich formuliert sein – sie ist außerdem freiwillig und datenschutzrechtlich jederzeit widerrufbar. Sie muss den konkreten Anlass der Bildaufnahmen klären, daneben den Zweck und die Art der Verbreitung und die Rechte des Betroffenen sowie den Verantwortlichen nebst Kontaktdaten benennen. Außerdem ist über etwaige Risiken aufzuklären (Internet und Soziale Netzwerke!). Bei gemeinsamem Sorgerecht ist die Einwilligung beider Elternteile erforderlich. Möglich ist die Unterzeichnung durch einen Sorgeberechtigten, wenn er eine Vollmacht des anderen Sorgeberechtigten nachweisen kann. Hat jemand das alleinige Sorgerecht, reicht eine Unterschrift aus.



Name der Eltern, Name des Kindes, Anlass/Ort der Aufnahme, Zweck (Veröffentlichung, Verbreitung), Art der Verbreitung (Form, z.B. Digital oder Print) und Ort (Internet, Plattform...) und Aufklärung über die Risiken der Verbreitung z.B. im Internet oder in Sozialen Netzwerken, Verantwortlicher mit Kontaktdaten, Widerrufsmöglichkeit und weitere Betroffenenrechte, Ort/Datum, Unterschrift/en



Linktipps

- Klick-Tipps zum Thema Kinderrechte: www.klick-tipps.net/kinderrechte/
- Datenschutz im Internetzeitalter: www.datenschutz.org
- Kinderrechte im Alltag: www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/kinderrechte/kinderrechte-im-alltag/kinderrechte-im-alltag/86538



Bilderbücher

„Es war einmal eine Pirateneule...” – Bilderbücher faszinieren Kinder und laden zum Betrachten und Vorlesen ein – und dies gerne auch in Wiederholung. Das bedeutet gleichzeitig nicht nur jede Menge Spaß, sondern fördert auch grundlegende Kompetenzen wie Sprachentwicklung, Kreativität und Fantasie. Doch ist es nicht immer einfach, das richtige Buch für das richtige Alter zu finden. Darüber hinaus mangelt es gerne mal an kreativen Ideen, um sich zuhause oder in der Kita näher mit Bilderbüchern zu beschäftigen.

In diesem Kapitel erfahren Sie, was das Vorlesen so besonders macht, welche Kriterien im Kindergartenalter bei der Buchauswahl berücksichtigt werden sollten und welche digitalen Helferlein die Buchbranche in den letzten Jahren erobert haben. Umgeblättert und los geht's!



Vorlesen – Spielerisches Heranführen an Lesen und Schreiben

Kindern vorzulesen heißt, gemeinsam in kleine und große (Fantasie-)Abenteuer abzutauchen und neue Welten zu entdecken. Es heißt aber auch Zeit miteinander zu verbringen, zur Ruhe zu kommen und den Spaß und die Begeisterung an Bilderbüchern miteinander zu teilen. Überdies ist das regelmäßige Vorlesen und Betrachten von Bilderbüchern eine wesentliche Basis für den Zugang zu späteren Sprach-, Schreib- und Lesekompetenzen. Die aktuelle Vorlesestudie 2018 zeigt dabei eindrücklich auf, in wieweit das spätere Leseverhalten eines Kindes bereits im frühkindlichen Stadium entscheidend geprägt wird: Kindern, denen von klein auf täglich oder mehrmals wöchentlich vorgelesen wurde, fällt es in der Schule leichter, lesen zu lernen als den Kindern, denen nicht vorgelesen wird.

Ob das gemeinsame Betrachten und Besprechen einzelner Bilder in einem Wimmelbuch, das klassische Vorlesen und gespannte Lauschen zu einem Märchen oder die Entwicklung einer eigenen kleinen Geschichte mithilfe eines Bilderbuchs, die Auseinandersetzung mit den Buchinhalten lässt Bilder im Kopf der Kinder entstehen – und unterstützt infolgedessen Kreativität und Fantasie –, steigert die Konzentrationsfähigkeit und fördert das Sprach- und Textverständnis. Intuitiv lernen die motivierten und neugierigen Zuhörerinnen und Zuhörer grundlegende grammatikalische Regeln kennen und erweitern ihren Wortschatz und ihr Wissen über die lautliche Struktur der Sprache.

Gleichzeitig vermitteln die Inhalte der ausgewählten Bilderbuchgeschichten auch wichtige Anregungen, beispielsweise im Hinblick auf Rollenbilder und die Weiterentwicklung sozialer und emotionaler Kompetenzen. Die Kinder haben große Freude daran, sich mit den Personen und Figuren der Geschichten zu identifizieren und sich im Zuge dessen mit deren Gefühlswelten auseinanderzusetzen. All dies hilft ihnen, ihren Erfahrungs- und Wissenshorizont zu erweitern und gleichzeitig eine positive, emotionale Hinwendung zu Büchern zu entwickeln.



Was bedeutet eigentlich „Literacy“?

Sind Sie auch schon öfter auf den Begriff „Literacy“ gestoßen und haben sich gefragt, was er bedeutet? „Literacy“ wurde Anfang des 21. Jahrhunderts im deutschen Sprachschatz übernommen und meint im engeren Sinne Lese- und Schreibkompetenz. Im weiteren Sinne wiederum bezieht der Begriff alle Grundfertigkeiten und Erfahrungen rund um die Erzähl-, Schrift- und Sprachkultur mit ein: „Er umfasst Kompetenzen wie Text- und Sinnverständnis, sprachliche Abstraktionsfähigkeit, Lesefreude, Vertrautheit mit Büchern, die Fähigkeit, sich schriftlich auszudrücken, Vertrautheit mit Schriftsprache oder mit ‚literarischer‘ Sprache oder sogar Medienkompetenz“ (Ulrich 2008). Diese

Fähigkeiten entwickeln sich bereits in der frühen Kindheit, wobei jede Erfahrung mit Texten und Bildern, mit (Bilder-)Büchern und Nachrichten, einen Mosaikstein in der Entwicklung der Schreib- und Lesefähigkeit bilden.

(Dr. Ulrich, Michaela (2008): Literacy – sprachliche Bildung im Elementarbereich, URL: www.verwaltung.steiermark.at/cms/dokumente/11683159_74836416/40e3ed99/Literacy_Ulich.pdf, Abruf: 20.03.2019)

Kriterien zur Auswahl geeigneter Kinderbücher

Dicke und dünne, große und kleine, bunte und abstrakte Bilder-, Papp-, Wimmel- und Sachbücher tummeln sich nur so auf dem Büchermarkt. Da fällt es schwer, eine passende Entscheidung zu treffen. Sie sollten bei der Wahl eines geeigneten Kinderbuchs vor allem von den Kindern ausgehen: Wo liegen ihre aktuellen Interessen? Sind es Zauberer und Hexen, die sie gerade begeistern, fantastische Tiere oder vielleicht die eigene Lebenswelt (zum Beispiel: Kindergarten, Sport oder Zuhause)? Ist diese Frage einmal beantwortet, kommt man dem passenden Buch schon ein ganzes Stück näher. In der Folge finden Sie weitere Kriterien, die Ihnen helfen können, ein geeignetes Buch für Ihr Kind zu finden:

- Sind Inhalte, Wortwahl und Schreibstil altersgerecht? (Geschichten, die Kinder betreffende Situationen aufgreifen, einfache kurze Sätze mit chronologischem Ablauf)
- Sind die Geschichten kompakt (etwa 5 bis maximal 20 Minuten Lesezeit) oder in kleinere Kapitel unterteilt, sodass man sie auf mehrere Leserunden aufteilen kann?
- Sind Illustrationen vorhanden, die die Handlung bildlich darstellen und die Geschichte darüber hinaus ergänzen?
- Können sich die Kinder mit den Personen/Figuren identifizieren?
- Wechseln sich spannende und entspannende Momente ab? Werden Konflikte gelöst? Hat die Geschichte ein (gutes) Ende?
- Wie wird mit Gefühlen und Emotionen umgegangen?
- Können die Kinder eine Botschaft aus der Geschichte mitnehmen, die sie motiviert, positiv stimmt und/oder ihr Selbstvertrauen stärkt?

Erinnern Sie sich noch an Ihr liebstes Bilderbuch aus Ihrer Kindheit? Was hat es für Sie so besonders gemacht?



Mehrsprachig erzählende Bilderbücher

Immer mehr Kinder in Deutschland wachsen in Familien auf, in denen mehr als eine Sprache gesprochen wird. Entsprechend bringen viele Kinder im Kindergartenalter nicht nur die deutsche Sprache, sondern zudem einen individuellen sprachlichen Hintergrund mit. Ob Zuhause oder in den Kindergärten, für Eltern, pädagogische Fachkräfte und die Kinder stellt diese Tatsache eine große Chance dar. Mit mehrsprachig erzählenden Bilderbüchern beispielsweise können die Beteiligten entsprechend neben der deutschen auch eine neue Sprache entdecken und damit verbunden eine andere Kultur kennenlernen. Eine schöne Idee ist es dabei, wenn eine Mutter oder ein Vater mit Migrationshintergrund in einer zweisprachigen Vorlesestunde – auch sogenanntes „Vorlesetandem“ – mit einbezogen wird. Es gibt mittlerweile eine Fülle an mehrsprachigen Bilder- und Kinderbüchern, die in der Regel bewusst kulturell übergreifende Themen wählen, sodass sie in allen Sprachräumen inhaltlich und sprachlich funktionieren.

Bilderbücher 2.0 – Interaktive Kinderbücher, Lesestifte und Apps

Neben klassischen Bilder- und Vorlesebüchern gibt es inzwischen auf dem Büchermarkt auch sogenannte Mitmach- und Pop-up-Bücher. Beim Aufschlagen jeder Seite eines solchen Buchs eröffnet sich den Leserinnen und Lesern eine beeindruckende dreidimensionale Welt, die hinter Klappen und Laschen spannende Zusatzinfos und inhaltliche Details rund um die Geschichte bereithält. Auch eher „trockene“ Themen, wie beispielsweise der menschliche Körper, können auf diese Weise mit viel Begeisterung und Motivation näher unter die Lupe genommen werden.

.....
Siehe auch Kapitel:
Elektronisches Spielzeug
auf S. 77
.....

Seit einigen Jahren gesellen sich zudem digitale Helferlein zu den Büchern, etwa Lesestifte und Kinderbuch-Apps, die den klassischen Büchermarkt zunehmend ergänzen. Diese digitalen Stifte, mit integriertem Lautsprecher, ermöglichen es den Kindern, an bestimmten Stellen des Buchs in Codes hinterlegte Audiodateien vorzuspielen. Ob das Vorlesen der Geschichte, ein passendes Geräusch oder zusätzliche Informationen, der Stift soll Spaß am Lesen und an der Auseinandersetzung mit den Inhalten bringen. Auch Kinderbuch-Apps, in denen ausgewählte Kinderbücher vorgelesen oder selbst aufgenommen werden können und die Raum für inhaltlich angelegte Bewegungs- und Spielelemente lassen, zielen darauf ab, den Buchmarkt zu digitalisieren. Letztendlich stellen all diese Hilfsmittel jedoch eher eine Abwechslung und Erweiterung des Buchmarktes als eine ernstzunehmende Konkurrenz dar, denn sie sind kein Ersatz für die Rolle der Eltern oder der pädagogischen Fachkräfte beim klassischen und gemeinschaftlichen Vorlesen.

Bilderbücher in Aktion: Spielerische Vorlese- & Anschlussmöglichkeiten

Möchten Sie den Kindern zuhause oder in der Kita vorlesen, braucht es nicht viel, um eine gemütliche und entspannte Leseatmosphäre zu schaffen. Ein ruhiger Ort, einige Kissen und ein angenehmes Licht reichen aus, um die Kinder zu verzaubern und mit auf Abenteuerreise zu nehmen. Bei Interesse kann man sich zusätzlich mit einigen Accessoires behelfen, die eine zentrale Rolle im gewählten Buch spielen und die gemeinsam mit den Kindern im Verlauf der Geschichte entdeckt werden können. Um die kleinen Zuhörerinnen und Zuhörer möglichst intensiv an der Vorleserunde teilhaben zu lassen, mit ihnen die Bilder zu besprechen und aufkommende Fragen zu beantworten, eignen sich kleine Gruppen. Denn je kleiner die Gruppe desto mehr profitieren die Kinder davon. Alternativ gibt es aber auch interessante Möglichkeiten, um eine größere Anzahl an Kindern in einer Vorleserunde einzubinden, beispielsweise mithilfe eines Bilderbuchkinos. Bilderbuchkinos sind aufbereitete Bilder aus einem Kinderbuch, die mit einem Beamer auf die Leinwand gebracht werden und so das Vorlesen zu einem aufregenden Hör- und Seh-Erlebnis machen.



Kostenlose Bilderbuchkinos im Internet

Auch wenn Sie bei der Suche im Internet sicherlich immer mal wieder auf kostenpflichtige Bilderbuchkino-Materialpakete stoßen, so bieten zahlreiche Verlage eine Auswahl ihrer Kinderbücher als kostenlose Bilderbuchkino-PDF-Version an. Darunter sind beispielsweise die Fischer-Verlage, der Thienemann-Esslinger-Verlag, Random House und der Carlsen-Verlag.

Auch für das sogenannte „Dialogische Vorlesen“, das eine Mischung aus Vorlesen und Erzählen ist, bildet das Bilderbuchkino eine kreative Basis. Anders als beim klassischen Vorlesen stehen beim dialogischen Vorlesen nicht die Inhalte der Geschichte, sondern die Redebeiträge der Kinder im Mittelpunkt. Gerade die Bilder des Bilderbuchkinos können den Kleinen als Aufhänger dienen und dazu animieren, eine eigene Geschichte zu erfinden, Fragen zu stellen oder einen Gedanken näher zu beschreiben. Das fördert nicht nur die Kreativität, sondern unterstützt die Kinder auch in ihrer Sprachkompetenz und stärkt ihr Selbstvertrauen. In der Folge finden Sie einige weitere Möglichkeiten, das Bilderbuch auf kreative Weise zu präsentieren und im Anschluss praktisch aufzugreifen:

- **Theater spielen:** Die Kinder suchen sich ihre Lieblingsszene aus der Geschichte aus und spielen die Szene nach. Besonders Spaß macht das mit passenden Accessoires und Kostümen.

- **Knetfiguren-Abenteuer:** Die Kinder wählen jeweils ihre Lieblingsfigur aus dem Bilderbuch aus und versuchen, sie mit Knete nach ihren Vorstellungen nachzubilden. Welche Abenteuer könnte die (Knet-)Figur erleben? Entwickelt gemeinsam eine passende Landschaft, in der die Figuren einen angemessenen Platz finden.
- **Kamishibai:** Basteln Sie Ihr eigenes japanisches Erzähltheater, mit dem Sie die passenden Bilder beim Vorlesen präsentieren können. Das klappt mit Bildfolgen aus einem Bilderbuch genauso gut wie mit selbst erfundenen und gemalten Geschichten. Übrigens können auch hier die Bilderbuchkino-Vorlagen dienlich sein!
- **Gedichte und Reime:** Schließen Sie an eine Geschichte ein thematisch passendes Gedicht, einen Abzählreim oder ein Fingerspiel an und setzen sie sich so auf kreative Weise weiter mit den Inhalten auseinander.



Linktipps

- Stiftung Lesen führt Programme, Forschungs- und Modellprojekte zur Förderung des (Vor-) Lesens durch und informiert Familien und pädagogische Fachkräfte/Lehrkräfte rund um die Leseförderung: www.stiftunglesen.de
- Lesestart ist ein bundesweites Förderprogramm, das Familien mit kleinen Kindern von Anfang an bis zu ihrem Eintritt in die Schule begleitet: www.lesestart.de
- Die Seite „Lesen in Deutschland“ zeigt u.a. diverse Projekte zur Leseförderung auf, ebenso wie Leseempfehlungen: www.lesen-in-deutschland.de



Der rote Faden der Geschichte

Dauer der Beschäftigung: jeweils ca. 5 bis 10 Minuten

Sie benötigen:

- Ein rotes Band
- Gegenstände, die jeweils an die Inhalte des gewählten Kinderbuchs angelehnt sind (z.B. „Schneewittchen und die sieben Zwerge“: Spiegel, Apfel, Krone, Gartenzwerg...)

Sie unterstützen:

- Kreative Auseinandersetzung mit Inhalten eines Bilderbuchs
- Anregung der eigenen Fantasie
- Sprach- und Ausdrucksfähigkeit

So funktioniert's:

1. Diese Methode kann als Einstieg in ein neues Bilderbuch benutzt werden. Legen Sie hierzu in der Mitte des Stuhlkreises das rote Band aus und platzieren Sie einige Gegenstände darauf, die an die Inhalte des Buchs angelehnt sind.
2. Die Kinder stellen nun Vermutungen an, um was es in dem Buch gehen könnte. Was könnte passieren? Wieso könnten genau diese Gegenstände von Bedeutung sein? Welche Figuren spielen mit? Der Fantasie und Kreativität der Kinder sind keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist, ihnen Zeit und die Möglichkeit zu geben, ihren Ideen und Einfällen Ausdruck zu verleihen. Auf diese Weise kommen die schönsten, eigens erfundenen Geschichten zustande, noch bevor man sich aktiv mit dem Bilderbuch auseinandergesetzt hat.

Nutzen Sie doch die Einfälle der Gruppe für eine eigene kleine Bilderbuch-Geschichte, die von den Kindern gemalt wird.



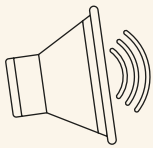




Hörbildung & Hörmedien

Zwitscher zwitscher – Zisch – Tatütata – Hören Sie das auch? Dank unserer Ohren vernehmen wir verschiedenste Geräusche und Klänge, werden mithilfe akustischer Signale frühzeitig vor Gefahren gewarnt und können in einem Gespräch auf Gesagtes reagieren. Unser Hörsinn beherrscht die tollsten Dinge! Doch muss gerade das Zuhören, wie auch Rechnen, Schreiben und Lesen, gelernt werden.

Machen Sie sich in diesem Kapitel gemeinsam mit der Pirateneule auf und tauchen Sie ein in die Welt des Hörens. Erfahren Sie dabei nicht nur, warum das (Zu-)Hören so wichtig ist und welche Auswirkungen Lärm auf das Ohr haben kann, sondern entdecken Sie außerdem viele praktische Tipps und Methoden für kleine und große Hörrituale zuhause und in der Kita.



(Zu-)Hören als Schlüsselkompetenz im sozialen Leben

(Zu-)Hören ist eine Schlüsselkompetenz im sozialen Leben, die bereits im Mutterleib ihren Anfang nimmt und nach der Geburt in zahlreichen Lern- und Entwicklungsvorgängen weiter ausgebildet und differenziert werden muss. Ob die Wahrnehmung von Geräuschen und Klängen, das frühzeitige Erkennen von Gefahrensituationen oder die Kommunikation in der Familie, stets spielt der Hörsinn eine zentrale Rolle. Von Anfang an bildet dabei die aktive Förderung des (Zu-)Hörens eine unerlässliche Voraussetzung für die Sprachentwicklung und damit verbunden für die Lese- und Schreibkompetenz. Denn schon die Kleinsten können durch aktives Zuhören ihren Wortschatz erweitern, sich in Grammatik und Satzbau üben und die eigene Aussprache sensibilisieren. Mit kurzweiligen auditiven Ritualen im Morgenkreis des Kindergartens, in der kreativen Auseinandersetzung mit Hörspielen oder der Entwicklung eigener kleiner (Hör-)Geschichten beispielsweise, können Sie die (Zu-)Hörkompetenzen der Kinder weiter trainieren und ausdifferenzieren. Gleichzeitig macht die Arbeit mit Hörmedien auch jede Menge Spaß.

Akustische Umgebung / Lärm

Während wir über das (Zu-)Hören die Basis für gelungene Kommunikation schaffen, uns orientieren und sogar zur Heilung mancher Krankheiten, beispielsweise durch Musiktherapie, beitragen können, existieren ebenfalls Faktoren, die schädigenden Einfluss auf das Ohr haben. Lärm oder laute Geräusche beispielsweise wirken nicht nur störend und belastend, sondern können gleichzeitig dauerhafte physische Schäden im auditiven Sinnesorgan anrichten. Sei es das laute Wühlen in Holzklötzen, seien es Schreie und nachhallende Rufe in Fluren und Räumen oder der Schuss einer Spielzeugpistole in der Nähe des Ohrs – ist man einer extrem lauten oder einer anhaltenden Lärmkulisse ausgesetzt, besteht die Gefahr, das Hörvermögen in seiner Funktionsweise dauerhaft zu beeinträchtigen. Umso wichtiger ist es, eine Hör-Umgebung zu schaffen, die für alle als angenehm empfunden und bei der darauf geachtet wird, akustischen „Müll“ auszuschließen.



Erstellen Sie ein Lärmprotokoll

Ob zuhause oder in der Kita, prüfen Sie doch einmal, an welchen Ecken überall störende Geräusche und Lärm im und um das Gebäude lauern und erstellen Sie ein Hörprotokoll. In der Kita ist es sinnvoll, wenn jedes Team ein eigenes Hörprotokoll entwickelt, denn Lärm wird sehr subjektiv wahrgenommen und dies ist von Mensch zu Mensch verschieden. Besonders gewinnbringend ist es, die Kinder bei der Suche nach Lärm mit einzubeziehen. Denn macht man sich gemeinsam auf, gewinnt die Thematik auch

für die Kleinen an Bedeutung und sensibilisiert auf spielerische Art und Weise ihren Umgang mit den Störfaktoren (beispielsweise lärmendes Spielzeug). Vergleichen Sie schließlich ihre Ergebnisse. Konnte Lärm ausgemacht werden, der vermeidbar ist (beispielsweise durch das Dämmen mithilfe einer Decke oder einer Unterlage, wie eine Filzmatte am Boden der Bausteine-Kiste)?

„Es war einmal...“ – Einsatz von Hörmedien in der Kita und zuhause

Hörmedien bilden in der Kita und zuhause einen großen Mehrwert. Kinder lieben es, den spannenden, abenteuerlichen oder lustigen Geschichten ihrer Lieblingsfiguren und Helden zu lauschen und sich mit ihnen zu identifizieren. Gleichzeitig fördert das (Zu-)Hören auch die Konzentration, regt die Fantasie an, entspannt und lädt zum Träumen ein. Um den Kindern das Eintauchen in die akustischen Welten der Geschichte zu erleichtern, ist es hilfreich, einzelne Kriterien bei der Wahl des Hörmediums zu berücksichtigen. In der Folge finden Sie einige Fragen, die Ihnen bei der Entscheidungsfindung helfen können:

- Ist die Geschichte sprachlich und inhaltlich altersgerecht und überschreitet nicht die Länge von etwa 5 bis maximal 20 Minuten?
- Ist der Aufbau der Geschichte linear (chronologische Abfolge ohne gleichzeitig erzählte Nebenhandlungen) und beinhaltet glaubwürdige Figuren, die eine Identifikation mit ihnen ermöglichen?
- Helfen verschiedene Sprecher/innen, Geräusche und Musik bei der Untermalung der Schauplätze und erleichtern die Unterscheidung der Figuren?
- Sind Geräusche und Musik angemessen und sinnvoll eingesetzt oder bewirken sie den Eindruck von Klamauk und übermäßiger Hektik und Lautstärke?
- Wechseln sich spannende und entspannende Momente ab? Werden Konflikte gelöst? Hat die Geschichte ein (gutes) Ende?
- Können es sich die Hörer/innen beim Anhören der Geschichte gemütlich machen?

Schließen Sie die Augen und hören Sie einmal genau hin. Welche Geräusche sind um Sie herum zu hören?



Was Hörmedien sonst noch alles können

Hörmedien laden aber nicht nur zum reinen Zuhören und Träumen ein, sondern bieten gleichermaßen Raum, sich im Anschluss vertiefter mit den Inhalten und Figuren auseinanderzusetzen, darüber zu sprechen und sie mit gestalterischen Mitteln zum Ausdruck zu bringen. Dieser Austausch ist dabei von besonderer Bedeutung, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, sich mit einer Vertrauensperson über das Gehörte zu unterhalten, Fragen an sie zu richten und damit verbunden ihr Repertoire an Handlungsweisen oder Konfliktlösungsstrategien zu erweitern. Durch den regelmäßigen Umgang mit Hörmedien entwickeln die Kinder außerdem einen Zugang zum Verständnis mit auditiven Medien und erweitern ihre Medienkompetenz. Lassen Sie die Kinder ihre Lieblingsfiguren zeichnen, stoppen Sie die Geschichte und erfinden Sie gemeinsam eine eigene Fortsetzung oder basteln Sie aus Karton und Krepppapier den Gegenstand, der im Hörspiel eine zentrale Rolle gespielt hat. Die Palette an einfachen und kreativen Anschlussmöglichkeiten ist breit und unterstützt die Kinder im (Hör-)Verstehensprozess, ebenso wie bei der sprachlichen und kreativen Entwicklung.



Kennen Sie Ohrenspitzer?

Das Projekt Ohrenspitzer setzt sich seit vielen Jahren für die (Zu-)Hörbildung in Kindergärten, Grundschulen und weiterführenden Schulen ein und bietet dafür auf seiner Internetseite www.ohrenspitzer.de zahlreiche Methoden, Anregungen und Tipps rund um Hörmedien und deren praktischen Einsatz an.

Hörrituale im Kita-Alltag

Neben dem Einsatz von Hörmedien im Kita-Alltag, bieten auch sogenannte „Hörrituale“ Anlass, um sich für einen kurzen Augenblick ausschließlich mit dem Hörsinn zu beschäftigen. Wählen Sie dazu möglichst einen wiederkehrenden Moment aus, beispielweise jeden Montag im Morgenkreis. Denn nur so wird ein Hörritual zu einem festen Bestandteil Ihrer Einrichtung, um die Kinder für das Ohr und dessen Fähigkeiten zu sensibilisieren. Ziel dieser fünf bis zehnminütigen Rituale ist es, die auditive Wahrnehmungsfähigkeit zu trainieren und somit zum Beispiel Geräusche räumlich einzuordnen, Unterschiede ähnlicher Klänge zu entdecken oder sich auf eine bestimmte Geräuschquelle zu konzentrieren. In der Folge finden Sie einige Ideen, die für den Einstieg hilfreich sein können:

- **Richtungshören:** Die Kinder schließen die Augen. Gehen Sie mit einem Geräuschemacher leise durch den Raum und lassen Sie diesen an bestimmten Stellen erklingen. Die Kinder zeigen mit dem Finger in die Richtung, aus der sie das Geräusch vernommen haben.
- **Geräusche raten:** Hinter einem Vorhang halten Sie mehrere Geräuschemacher oder klingende Alltagsgegenstände (z.B. Schlüsselbund) bereit. Können die Kinder beim Hören der jeweiligen Geräusche erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt?
- **Klängen lauschen:** Schlagen Sie eine Klangschaale an. Wenn die Kinder den Klang der Schale nicht mehr hören können, heben sie die Hand. Wie lange ist die Klangschaale für die Gruppe zu hören?

„Test, Test!“ – Eigene Hörmedien produzieren

Je nach Interesse und Neugier der Kinder kann auch eine Hörgeschichte aufgenommen werden. Ob die Vertonung einer eigens produzierten Bildergeschichte, die Nacherzählung eines bekannten Märchens oder das Aufsagen eines Gedichts – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Alles was Sie für die Umsetzung benötigen ist eine Text- oder Bildgrundlage und ein Aufnahmegerät oder Smartphone mit Sprachaufnahmefunktion.



Toniebox: Hör-Spiel-Spaß für Groß und Klein

Die Toniebox ist ein digitales Audiosystem, das kinderleicht zu bedienen ist und jede Menge Überraschungen bereithält. Dabei dürfen natürlich die sogenannten „Tonies“ nicht fehlen. Ein Tonie ist eine Figur, die beim Aufstellen auf die Toniebox jeweils eine Geschichte, jede Menge Sachwissen oder eine Auswahl an Liedern abspielt. Auch abseits der Box kann mit den liebevoll gestalteten und robusten Tonies gespielt werden. Erleben Sie gemeinsam mit ihnen aufregende Abenteuer, genießen Sie Musik zum Träumen und Mittanzen oder erhalten Sie eine Portion an geballtem Wissen, denn kein Tonie ist wie der andere! Zusätzlich freuen sich auch die Kreativ-Tonies auf ihren Einsatz, denn mit ihnen können Sie Hörgeschichten selbst aufnehmen, vorhandene Audiodateien abspielen lassen oder dank der „Live-Funktion“ persönliche, kleine Nachrichten und Grüße übermitteln. Mehr über die kleine, schlaue und kinderleicht bedienbare Toniebox erfahren Sie auf www.tonies.de.



Literatur- und Linktipps

Literatur

- Binder, Sigrid; Hagen, Mechthild; Kahlert, Joachim (Hrsg.)(2007): GanzOhrsein – Ein fächerübergreifendes Grundschulprojekt (Das Werk bietet vielfältige Hör-Methoden an, die auch in der Kita eingesetzt werden können)
- Hock, Birgit; Madelmond, Jennifer: Ohrenspitzer - hören, verstehen, gestalten. Methodenkarten zur spielerischen Zuhörbildung (45 Methodenkarten, mit denen sich das Zuhören spielerisch bewusstmachen und üben lässt - Bestellbar bei der Stiftung mkfs unter hock@lmk-online.de)
- Vosseler, Sven: Ohrenspitzer mini - Vom bewussten Lauschen bis zur Hörspielgestaltung (Kostenlose Broschüre mit zahlreichen Methoden und Hintergrundinformationen für die Kita – abrufbar unter: www.ohrenspitzer.de/fileadmin/files/Publikationen/Ohrenspitzer_mini_Broschuere_2015.pdf)

Links

- „Ohrenspitzer“ ist ein Projekt zur Konzentrationsförderung und Zuhörbildung, das neben Hörspielen für unterschiedliche Altersklassen auch abwechslungsreiche Methoden auf seiner Seite zur Verfügung stellt: www.ohrenspitzer.de
- Auf der Seite des Landesmedienzentrum Baden-Württemberg finden Sie Methoden zu Wahrnehmungsspielen, ebenso wie weiterführende Tipps zur Hörspiel- und Radioarbeit: www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/medienwissen/audio/radio/radioarbeit-mit-kindern-und-jugendlichen
- „Auditorix“ bietet Spiele, Geräusche und Methoden rund um das Hören an: www.auditorix.de
- Die Stiftung Zuhören setzt sich für die Förderung des Zuhörens in allen Bereichen unserer Gesellschaft sowie der Medienbildung in allen Bevölkerungsgruppen ein: www.stiftung-zuhoeren.de



Ein Koffer voller Geräusche

Dauer der Beschäftigung: jeweils ca. 5 bis 10 Minuten

Sie benötigen:

- Ein leerer Koffer/ eine leere Kiste
- Unterschiedliche Alltagsgegenstände, wie Alufolie, Zahnbürste, Papier, Schlüssel an einem Schlüsselbund...

Sie unterstützen:

- Alltagsgegenstände auf akustische Weise kennenlernen
- Konzentration
- Kreativität

So funktioniert's:

1. Stellen Sie einen leeren Koffer oder eine leere Kiste bereit und lassen Sie die Kinder auf die Jagd nach klingenden (Alltags-)Gegenständen gehen. Ob Zahnbürste, Schlüsselbund, Alufolie oder eine mit Reis gefüllte Dose, die Palette an Möglichkeiten ist breit. Achten Sie vor allem darauf, dass die Gegenstände für eine Weile in dem Koffer bleiben und für verschiedene Übungen genutzt werden können.
2. Der gefüllte Koffer bildet schließlich die Basis für unterschiedliche Methoden. Basis hierbei ist stets ein Sitz- oder Stehkreis.
 - **Klangmassage für die Ohren:** Ein Kind schließt die Augen. Der Nachbar/die Nachbarin wählt schließlich einen Gegenstand aus dem Koffer und lässt ihn vorsichtig neben dem Ohr des Kindes erklingen. Ist es ein wohltuendes Geräusch? Das beschenkte Kind bedankt sich für das Geräusch und versucht zu erraten, was es gehört hat. Anschließend darf es dem benachbarten Kind ein Geräusch schenken. Die Methode endet, wenn alle Kinder einmal beschenkt wurden und ein Geräuschegeschenk weitergeben durften.

Lassen Sie die Kinder gerne auch Geräuschemacher von zuhause mitbringen und sie zB. im Morgenkreis vorstellen.





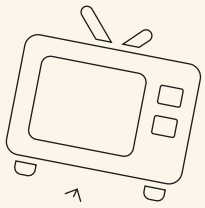
- **Stille-Übung:** Aus dem Koffer wird ein leicht erklingender Gegenstand, beispielsweise ein Schlüsselbund oder ein großes Stück Alufolie genommen. Ziel der Übung ist es, diesen durch den Stehkreis zu geben, ohne ein Geräusch zu machen. Gelingt es den Kindern, die Stille zu wahren?
- **Ich packe meinen Koffer:** Ein Kind nimmt sich einen klingenden Gegenstand aus dem Koffer, sagt „Ich packe meinen Koffer und nehme dieses Geräusch mit“ und lässt das Geräusch des gewählten Gegenstands erklingen. Anschließend legt es diesen wieder in den Koffer und das benachbarte Kind ist an der Reihe. Es wiederholt den Satz, wiederholt anschließend das gehörte Geräusch des vorherigen Kindes, indem es den entsprechenden Gegenstand aus dem Koffer holt und fügt daraufhin ein zweites Geräusch von einem anderen gewählten Gegenstand hinzu. Das Spiel endet, wenn alle Kinder bzw. Familienmitglieder (falls zuhause) einmal an der Reihe gewesen sind.
- **Geräusche selber machen:** Versucht gemeinsam bekannte Geräusche selbst zu machen, beispielsweise Wind, Schritte im Schnee oder Regen. Welche Geräuschemacher könnte man dafür benutzen? Welche Geräusche können mithilfe des eigenen Körpers umgesetzt werden?
- **Wie klingt es bei dir zuhause?:** Die Kinder hören zuhause einmal genau hin. Welche Geräusche sind zu hören? Welche davon kann man regelmäßig wiederfinden? Und wie könnte man diese gehörten Geräusche mit Geräuschemachern oder dem eigenen Körper nachmachen?



Film- & Fernsehwelten

Die Pirateneule ist schon ganz aufgeregt. Sie hat die Zeichentrickserie *Wickie* entdeckt und möchte eine neue Folge sehen. Was wird wohl heute passieren, wenn Wickie und die starken Männer auf Fahrt gehen, taucht vielleicht sogar Sven mit seinen Piraten auf?

Kinder lieben wie die Pirateneule Geschichten, die sie in fremde Welten „entführen“. Wickie findet für jede noch so schwierige Situation eine Lösung, Bibi Blocksberg fliegt auf einem Besen und Feuerwehrmann Sam eilt zum nächsten Einsatz: das sind Geschichten, die Kinder begeistern und ihre Phantasie anregen. Die Kinder finden darin Bezugspunkte zu ihrem Alltag. Denn Themen wie Freundschaft und Zusammenhalt, Familienleben und schwierige Situationen meistern begleiten die Kinder in ihrer eigenen Entwicklung. Kinder sind begeistert von „ihren Figuren“ im Fernsehen, mit denen sie sich aufmachen können, neue Welten zu entdecken.



Die Rolle von Bewegtbildangeboten im Alltag von Vorschulkindern

Auch wenn die Inhalte, die Kinder ansprechen, die gleichen geblieben sind, haben sich die Fernsehgewohnheiten der Familien in den letzten Jahren stark verändert. Die Nutzung von Bewegtbildangeboten ist vielfältiger geworden und weder an Inhalte, noch Zeiten oder Orte gebunden. Das klassische lineare Fernsehangebot wird ergänzt oder sogar ganz ersetzt durch den Einsatz von SmartTV-Geräten, Streaming-Boxen oder mobilen Geräten wie Smartphones und Tablets. Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest stellt in einer Studie fest: „Drei von vier Kindern zwischen drei und fünf Jahren sehen regelmäßig fern.“ (vgl. FIM-Studie 2016). In diesem Zusammenhang wird auch vom Fernsehen als Leitmedium für Vorschulkinder gesprochen. Eine Abgrenzung zwischen TV- und Onlineangeboten wie Mediatheken, Video-on-Demand-Diensten und verschiedenen Apps ist jedoch nicht mehr möglich.

Unabhängig vom Zugangsweg verbringen Kinder regelmäßig Zeit mit ihren Lieblingssendungen und -figuren. Diese Zeit können Sie als Eltern und pädagogische Fachkräfte wesentlich mitgestalten, indem Sie Kindern thematisch und zeitlich ausgewählte Inhalte anbieten und sie bei ihren Fernseherfahrungen begleiten.

Kinder erleben Fernsehen

Kinder finden beim Fernsehen Anregungen für ihren Alltag sowie Entspannung bei „ihren Sendungen“, außerdem bietet Fernsehen Informationen und Zugänge zu einer neuen Welt. Kinder sehen jedoch anders fern als Erwachsene. Sie fiebern mit oder wirken wie nahezu versunken in einer anderen Welt. Sie identifizieren sich vollständig mit ihren Figuren und erleben das Geschehen aus Sicht der Darstellerinnen und Darsteller. Erst mit zunehmendem Alter lernen Kinder sich vom Inhalt der Geschichte zu distanzieren und längere Spannungsmomente auszuhalten. Gerade deshalb ist es wichtig, Vorschulkindern ein für sie passendes Programm auszuwählen und sie nicht mit zu spannenden Geschichten zu überfordern. Vorschulkinder verstehen einfach aufgebaute Geschichten mit wenigen Figuren und einem Bezug zu ihrem kindlichen Alltag. Die Geschichten sollten langsam und ohne schnelle Schnitte, Rückblenden oder Nebenhandlungen erzählt werden und zu einem guten und harmonischen Ende führen, das für die Auflösung der Anspannung sorgt. Es ist nicht notwendig, Kindern immer neue Sendungen anzubieten, denn sie lieben Wiederholungen. Vor allem in dem Wiederentdecken von Szenen und Dialogen, die sie schon kennen, haben Vorschulkinder Freude.



Wie Sie eine altersgerechte Sendung finden können

Die Anzahl der Fernsehangebote ist vor allem durch die Nutzung von Online-Diensten riesig und nicht immer ist erkennbar, für welche Altersgruppe eine Sendung geeignet ist. Eine erste Einschätzung finden Sie über die Programmberatung Flimmo. Dort werden Sendungen bewertet, die Mädchen und Jungen gerne sehen oder mit denen sie als Mitseher in Berührung kommen. Außerdem gibt es hilfreiche Tipps zum Thema Fernsehen in der Familie. Mehr unter www.flimmo.de, in der Flimmo-Broschüre oder der kostenfreien App.

Fernsehen in der Familie

Es gibt viele Formate, die sich schon an die Kleinsten in einer Familie richten und auch ältere Geschwisterkinder lassen oft einen früheren Fernsehkontakt zu. Kleinkinder tun sich allerdings noch schwer, den Zusammenhang von „medialen Botschaften“ zu verstehen. Zuerst ist der Fernseher vor allem ein Gerät, das viele bunte Bilder zeigt, deren Zusammenhang aber noch nicht richtig eingeordnet werden kann. Mit ungefähr drei Jahren können Kinder erst verstehen, was „Fernsehen“ wirklich bedeutet. Wenn Kinder mit dem Fernsehen beginnen, sind kurze Sendungen mit 5-10 Minuten Länge, die außerdem den oben genannten Kriterien entsprechen, ein guter Einstieg. Besonders beliebt sind bei Fernseheinsteigern Klassiker wie Sandmännchen oder die Sendung mit dem Elefanten, also kurze Geschichten mit wenigen Figuren.

Die Zeit vor dem Ins-Bett-gehen verbringen Kinder am besten mit ruhigeren Beschäftigungen ohne aufwühlende Sendungen. „Familiensendungen“ sollten sich stets an den jüngeren Kindern einer Familie orientieren. Zu finden sind Möglichkeiten, wie ältere Geschwisterkinder zu einem anderen Zeitpunkt „ihre Sendungen“ sehen zu lassen. Das kann anstrengend sein, ist aber notwendig, um die Kleinen nicht ungewollt zu überfordern. Durch das Beobachten der Kinder beim Fernsehen und Gespräche über das Gesehene wird deutlich, wie Fernsehinhalte auf sie wirken. Im Idealfall sehen Kinder und Eltern gemeinsam fern.

Erzählen Sie Ihren Kindern doch einmal von Ihren liebsten Medienheldinnen und -helden aus Ihrer Kindheit!





Medien und Fernsehen bilden ergänzende Angebote

Wir alle kennen Momente, in denen wir uns gerne entspannen, auch vor dem Fernsehen. Wählen wir diese Momente bewusst aus oder ist der Fernseher eine Art Dauerbegleitung im Alltag? Denken Sie daran, dass Ihr Kind von klein auf wahrnimmt, wie Sie selbst Medien nutzen. Sie sind Vorbild für Ihr Kind und haben so den größten Einfluss darauf, wie Ihr Kind später mit dem Fernsehen und anderen Medien umgehen wird. Bieten Sie Ihrem Kind im Alltag Alternativen an: Freunde einladen, Sport machen, gemeinsam auf den Spielplatz gehen oder etwas unternehmen. Medien und Fernsehen sind immer ergänzende Angebote.

Online-Fernsehen

Familien nutzen die zahlreichen Zugangswege zu Bewegtbildinhalten und wählen nach eigenen Vorlieben aus dem großen Angebot aus: alle Kindervollprogramme, die in Deutschland ausgestrahlt werden (als öffentlich-rechtliches Angebot der KiKA von ARD und ZDF sowie auf privatrechtlicher Seite SuperRTL, Toggo plus, Nick, Disney Channel und RiC) sind im Netz vertreten. Daneben stellen kostenpflichtige Videoportale wie Netflix, Amazon Prime Video oder Maxdome für eine monatliche Gebühr eine große Auswahl an Serien, Spielfilmen, Dokumentationen und Shows zur Verfügung. Neben den Inhalten der Mediatheken und Streamingdienste sind Videos auf YouTube und eigene Kinder-Apps bei Familien beliebte Angebote für nichtlineares Fernsehen. So bietet z.B. die ZDF-tivi-App für Vorschulkinder eine große Auswahl an Sendungen von ZDFtivi und KiKA, dem beliebtesten Fernsehsender bei Vorschülerinnen und Vorschülern.

Siehe auch Kapitel:
Apps & Computerspiele
auf S. 67

Viele Inhalte im Netz sind kostenlos zu haben. Bei Angeboten, die weder mit einer Rundfunkgebühr noch mit einer Abo-Gebühr bezahlt werden, sollte man im Blick haben, dass häufig eigene Daten gesammelt werden, die für Werbezwecke genutzt werden. Werbeeinblendungen in Videoportalen wie YouTube sind nicht unbedingt kindgerecht und von Kindern nur schwer zu erkennen. Darüber hinaus sind ungeeignete Inhalte oft nur einen Klick entfernt.

Wenn Kinder online fernsehen, liegt der große Vorteil in der individuellen Festlegung der Fernsehzeit, die sich an das Tagesgeschehen der Familien anpasst. Gleichzeitig ergeben sich für Familien aber neue Herausforderungen und Fragen, was die Auswahl und Begrenzung von Inhalten und Familien-Regeln zur Nutzung mobiler Geräte betrifft.

Seit September 2017 gibt es von Google speziell für die junge Zielgruppe die Videoplattform YouTube Kids. Hier finden Kinder und Familien außer Zeichentrickserien auch Musikclips sowie Realfilmbeiträge mit kindorientierten Inhalten. YouTube Kids arbeitet mit automatisierten Filtern, die nur kindgerechte Inhalte anbieten sollen. Allerdings verlässt sich das Portal zu einem großen Teil auf die Angaben der Nutzer/innen beim Upload. Ein werbefreies Angebot erhält man nur mit der Premium-Variante, also wenn man dafür bezahlt. Dann ist es außerdem möglich, ausgewählte Inhalte offline zu sehen.

Auch wenn YouTube Kids für Kinder die wesentlich bessere Variante als die normale YouTube-App ist, sollten Eltern Inhalte immer gezielt auswählen und im Blick haben, was ihr Kind schaut.

Schwere Kost für Kinder

Auch wenn Kinder wissbegierig sind und sich für viele Dinge interessieren, sollten sie Nachrichten für Erwachsene nicht zu sehen bekommen. Aktuelles Tagesgeschehen und Nachrichten über Krieg, Katastrophen und andere Unglücke verunsichern Kinder stark und machen ihnen Angst. Dies bedeutet nicht, dass man vor Kindern die Realitäten unserer Welt geheimhalten sollte, wichtig ist aber immer eine kindgerechte altersgemäße Aufbereitung. Für ältere Grundschul Kinder eignen sich Nachrichtenformate wie logo!. Vorschulkinder sind jedoch mit der Fülle an Informationen und Themen noch überfordert.

Schwierig einzuordnen für Kinder sind außerdem Casting-Formate, bei denen Teilnehmer/innen einseitig und ohne Grund kritisiert und beleidigt werden. Kommen Kinder mit diesen Inhalten unreflektiert in Kontakt, besteht die Gefahr, dass sie langfristig Weltbilder und Vorstellungen in ihre Sichtweise übernehmen.

.....
Siehe auch Kapitel:
Kritische Medieninhalte
auf S. 27
.....

Faszination Fernsehhelden

Kinder sind fasziniert von Figuren, die übernatürliche Kräfte oder besondere Fähigkeiten haben. Wenn Prinzessin Elsa mit ihren magischen Kräften Dinge vereist oder der Indianerjunge Yakari mit Tieren spricht, können Kinder ihren Helden ganz nahe sein und mit ihnen neue Abenteuer erleben. Die Figuren aus dem Fernsehen greifen für sie wichtige Themen auf: wie mutig und selbstständig sein, Zusammenhalt in der Familie, Freunde kennenlernen, sich gegen Größere und Stärkere durchsetzen, sich mit anderen zusammentun und Abenteuer bestehen. Was bei den Helden im Fernsehen so einfach gelingt, beschäftigt die Kinder selbst und gibt ihnen Anregungen und Orientierung. Somit ist Fernsehen für Kinder immer ein aktives Erleben. Die Kinder suchen sich die Inhalte heraus, die zu ihnen und ihrer Entwicklungsphase passen.



Interesse zeigen lohnt sich!

Begegnen Sie den Heldinnen und Helden der Kinder ohne Vorurteile und lassen Sie die Kinder selbst erzählen, was ihnen an ihren Helden besonders gut gefällt. Auch wenn es Ihnen nicht leichtfällt, die Figuren zu akzeptieren – es lohnt sich, Interesse zu zeigen. Durch Ihr Interesse fühlen sich die Kinder ernst genommen in ihrer Lebenswelt. Die Antworten der Kinder geben Einblicke in ihre Empfindungen, Wahrnehmungen und Vorlieben.

„Was gefällt dir an Spiderman, Bibi Blocksberg oder Feuerwehmann Sam?“, „Was kann er/sie Besonderes?“, „Welche Sachen erlebt dein Held“? sind dafür geeignete Einstiegsfragen.

Familienerlebnis Kino

Mit zunehmendem Alter entsteht bei Kindern das Interesse an längeren Filmen und der Wunsch, dem eigenen Helden auf großer Leinwand zu begegnen. Kinobesuche sind Film-Highlights für die ganze Familie. Dennoch sollte sorgfältig überlegt werden, welche Spielfilme für einen gemeinsamen Kinobesuch in Frage kommen. Altersfreigaben der Filme sind keine pädagogische Empfehlung, sie bieten höchstens eine erste Orientierung. Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) legt jeweils eine Altersuntergrenze fest, für die sie einen Film als unbedenklich einstuft.

Auf der Webseite www.kinderfilmwelt.de können sich Eltern und pädagogische Fachkräfte eingehender über Kinderfilme informieren. Neben einer ausführlichen Beschreibung gibt es eine pädagogische Empfehlung, sowie eine Filmbewertung von Kindern und Fachkräften. Ein Trailer vermittelt einen ersten Eindruck des Filmes und hilft bei der Entscheidung, ob der Film für einen Familienausflug ins Kino geeignet ist. Außerdem sollten nicht nur die Inhalte, sondern auch die Länge des Films bedacht werden.

Einsatzmöglichkeiten in der Kita

Kinder bringen ihre Fernseherfahrungen und ihre Helden-Geschichten mit in die Kita. Diese finden sich in Erzählungen, Zeichnungen, Rollenspielen, Be- und Verkleidungen der Kinder wieder. Im Spiel verarbeiten Kinder Gesehenes mit ihren eigenen Erfahrungen. Die Kita kann für (medien-bezogene) Rollenspiele räumliche und zeitliche Rückzugsmöglichkeiten bieten. Allerdings bedarf

es eines reflektierten Umgangs mit ihnen in der Gruppe, vor allem, wenn Kinder Situationen nachspielen, die eher zweifelhafte Verhaltensweisen zeigen (z.B. jeden Konflikt mit Gewalt lösen).

Mit Geschlechterrollen der Helden werden häufig auch klischeehafte Vorstellungen vermittelt, die in der Auseinandersetzung über Helden aufgegriffen werden können. „Warum wird eine Prinzessin meistens schlank, langhaarig und mit prächtigen Ballkleidern dargestellt?“, „Welche Eigenschaften hat eine Prinzessin, die du bewunderst?“, können Fragen an Kinder sein, die sich für Prinzessin Elsa begeistern. Für Kinder ist es zugleich von hoher Bedeutung, wenn Figuren, die sie bewundern, zum Gesprächsinhalt werden. Gemeinsam kann weiter überlegt werden, welche Eigenschaften ein Held haben sollte und was z.B. Helden des Alltags ausmacht. Der Kreativität an Aktionen sind keine Grenzen gesetzt: eine eigene Heldenausstellung durchführen, neue Heldengeschichten erfinden, Heldenfotos machen oder sogar ein Heldenvideo drehen sind dabei nur einige der möglichen Anregungen.

.....
Vollständige Methode zu
Heldenvideo auf S. 65
.....

Ein weiteres Thema, das im Zusammenhang mit Film und Fernsehen gut aufgegriffen werden kann, ist die Mehrfachvermarktung von Produkten und deren Absichten. Kinder müssen erst verstehen lernen, dass hinter allen Werbebotschaften eine Absicht steckt. Durch Gespräche, die auf Werbung im Fernsehen, in Spielen oder auch auf Plakaten aufmerksam machen, lernen Kinder immer besser zu erkennen, wann gezielt für ein Produkt geworben wird. Vorschulkinder brauchen im Umgang mit Werbung die Begleitung und Unterstützung von Eltern und pädagogischen Fachkräften. Ein gemeinsamer Einkauf im Supermarkt und das Entdecken von Heldenfiguren auf Produktverpackungen kann ein guter Einstieg in das Thema Werbung sein. Sicherlich kennen die Kinder auch Werbung aus dem Fernsehen. Hier bieten sich ebenfalls Gespräche, Rollenspiele oder das Erfinden einer eigenen Werbung (evtl. mit anschließender Audio- oder Filmaufnahme) an.

Natürlich können auch Filme selbst passend zu einem Thema oder Projekt zum Einsatz kommen. Filme und Geräte für eine Vorführung werden in dem jeweils zugehörigen Kreis- oder Stadtmedienzentrum verliehen. Eine Filmvorführung in der Kita ist für alle Kinder ein besonderes Erlebnis und bietet die Chance, mit vielfältigen Themen im Bereich Film und Fernsehen anzuschließen.

Eine aktive und gestalterische Nutzung von Medien macht Kinder darüber hinaus selbst zum Produzent und eröffnet ihnen so einen neuen Blick auf die Medien. Die Methode auf Seite 65 zeigt, wie dies gelingen kann.



Literatur- und Linktipps

Literatur

- Feierabend, Sabine/Scolari, Julia 2018: Was Kinder sehen. Eine Analyse der Fernsehnutzung Drei- bis 13-Jähriger 2017. In Media Perspektiven 4/2018, S.163.175.
- Bundesministerium für Familien, Frauen, Senioren und Jugend (Hrsg.) 2011: Geflimmer im Zimmer. Informationen, Anregungen und Tipps zum Umgang mit dem Fernsehen in der Familie. Rostock: BMFSFJ.

Links

- FLIMMO – TV-Tipps für Kinder: www.flimmo.de
- Film- und Kinotipps für Kinder: www.kinderfilmwelt.de



„Heute bin ich mal Darth Vader“ - Tricksen mit der Kamera (Heldenvideo)

Dauer der Beschäftigung: jeweils ca. 20 bis 30 Minuten

Sie benötigen:

- Verkleidungsutensilien
- Zauber-Accessoires
- Ein Videoaufnahmegerät (Videokamera, Digitalkamera, Tablet)
- Stativ (Ist kein Stativ vorhanden, sollte das Aufnahmegerät an einem festen Platz stabil aufgestellt werden)

Sie unterstützen:

- Konzentration
- Verständnis für den Unterschied zwischen Realität und Fiktion
- Kreative Ausdrucksfähigkeit

So funktioniert's:

1. Für die Aufnahmen wird mit der Stopptrick-Technik gearbeitet. Dafür wird eine kleine Szene eines Kindes vor der Kamera aufgenommen.
2. Nach einer kurzen Handlung wird die Kamera gestoppt und die Szene „eingefroren“, d.h. der/die Schauspieler/in darf sich jetzt nicht mehr bewegen. Während die Aufnahme pausiert, wird etwas im Bild verändert (z.B. ein Gegenstand entfernt, in unserem Fall weggezaubert oder ein Gegenstand hinzugefügt).
3. Die Aufnahme wird nun fortgesetzt. Wichtig ist, dass sich die Person auf dem Bild vor und nach dem Stopptrick in der gleichen Position befindet und darauf geachtet wird, dass die Kamera nicht verrückt wird. Möglich wäre auch, dass sich das Kind zuerst in einen Helden verwandelt, indem es während der Aufnahmepause sein Kostüm anzieht.

Die Kinder können sich in diesem Zusammenhang auch kleine Werbespots ausdenken, sie verfilmen und reflektieren.





Tipps zur Umsetzung

Testen Sie die technischen Geräte und die Möglichkeiten des Stopptricks zuerst alleine. Klären Sie, welcher Raum im Kindergarten für die Filmaufnahmen geeignet ist und suchen Sie einen geeigneten Standpunkt für die Kamera. Bei den Filmaufnahmen selbst können die Kinder verschiedene Rollen übernehmen: Schauspieler, Kamerakinder, Kinder, die die Gegenstände bewegen und die Schauspieler verkleiden und Kinder, die darauf achten, dass die Schauspieler ihre Position während der Aufnahmepause nicht verändern. Die Aufnahmen gelingen gut mit einer Kleingruppe von 4-6 Kindern. Als Anschlussaktion können die Filme anderen Kindern vorgeführt werden. Jetzt beginnt das gemeinsame Rätseln, wie die Filme entstanden sind. Damit haben Sie einen spannenden Gesprächsanlass geschaffen, um darüber hinaus zu hinterfragen, was in den Lieblingsfilmen der Kinder „echt und was nicht echt“ ist. Das Thema Realität oder Fiktion im Film beschäftigt Kinder im Kita-Alter und kann so auf spielerische Weise aufgegriffen werden.

„Und wie sind jetzt eigentlich Trickfilme gemacht?“ – Weiterführende Ideen

Der Großteil der Lieblingssendungen von Kindern sind Trickfilme. Als Einstieg in das Thema Trickfilm bietet sich das Basteln eines Daumenkinos an. Mit dem optischen Spielzeug können Kinder dabei spielerisch der Illusion, die beim Trickfilm entsteht, und dem bewegten Bild begegnen.

Nach dem ersten Kennenlernen eines Filmtricks mit dem Stopptrick (s.o.) eröffnet die Erstellung eines eigenen Trickfilmes weitere kreative Möglichkeiten. Mit der App Stop Motion Studio kann dies z.B. ohne großen technischen Aufwand umgesetzt werden. Mehr dazu finden Sie auch ab Seite 89.



📱 Apps & Computerspiele

Was machen die denn da? Nicht nur die Pirateneule fragt sich, weshalb die Menschen ständig auf kleine Geräte starren, die sie aus ihrer Hosentasche ziehen, über Bildschirme wischen oder gebannt mit kleinen Kästchen in der Hand vorm Fernseher sitzen. Auch unsere Kinder bekommen mit, welche Rolle Smartphone, Tablet, Spielekonsole und Co im Alltag ihrer größeren Geschwister oder Eltern spielen und sie interessieren sich immer früher für diese Medien. Kein Wunder, denn überall blinkt, tönt und leuchtet es.

Begeben Sie sich in diesem Kapitel auf eine Entdeckungsreise durch die bunte Welt der digitalen Spiele, Apps und Internetseiten. Dabei erfahren Sie unter anderem, wie Sie der kindlichen Faszination an diesen Angeboten begegnen können, welche Dinge es bei der Auswahl altersgerechter Anwendungen zu beachten gibt und wo Sie Hilfe und Unterstützung finden, um Kinder bei den ersten Schritten ins Netz zu begleiten.



Smartphone, Tablet, Spielekonsole und Co(mputer)

Während Computer und das aktive Surfen im Internet für Kinder im Vorschulalter kaum eine Rolle spielen, nimmt die Nutzung von Smartphones und Tablets in dieser Altersgruppe hingegen stetig zu. Kein Wunder, gehören diese Geräte doch inzwischen in vielen Haushalten bereits zur Standardausstattung und somit zwangsläufig zum kindlichen Alltag. Die Faszination der Eltern bleibt dabei auch dem Nachwuchs nicht verborgen. Auf dem Spielplatz schnell die Mails checken, beim Essen im Restaurant kurz eine WhatsApp versenden, neben dem Kinderwagenschieben noch die aktuellsten News lesen... Smartphones prägen das Alltagsbild und so verwundert es nicht, dass auch Kinder sich immer früher für diese Dinge begeistern. Laut Studien beschäftigt sich inzwischen bereits ein Großteil der Kinder im Kita-Alter über eine halbe Stunde täglich mit diesen Geräten. Häufig werden Smartphones und Tablets dabei von Eltern genutzt, um sich im stressigen Alltag mit Kindern einmal eine kurze Auszeit zu verschaffen. Denn kaum gibt man den Kleinen das Gerät in die Hand, beginnen die Augen zu leuchten und Ruhe kehrt ein. Wegen dieser „beruhigenden“ Wirkungen werden Smartphones und Tablets im Englischen auch gerne mal als „Shut Up Toy“ bezeichnet.



Ertappt?

Überlegen Sie einmal, wie Sie selbst Ihr Smartphone oder Tablet nutzen? Wann haben Sie beispielsweise das letzte Mal am Esstisch, auf dem Spielplatz oder beim Spielen mit Ihrem Kind das Smartphone genutzt? Oder wann haben Sie das letzte Mal Ihrem Kind ein Video oder Hörspiel auf dem Handy vorgespielt, um Ruhe oder etwas Zeit für sich zu haben?

Ab wann und wie lange?

Kinder können dem wachsenden Interesse an Smartphone, Tablet, Spielekonsole und Co. kaum widerstehen. Selbst die konsequentesten Eltern können sie davon nicht abbringen. Die Fragen, wann überhaupt welche Medien für Kinder geeignet sind und wie lange die Nutzungszeit maximal sein darf, gehören daher zu den Dauerbrennern in der medienpädagogischen Beratung. Dabei sind sie nicht pauschal zu beantworten. Jedes Kind ist anders und wie Kinder Medien nutzen, wahrnehmen und verarbeiten hängt unter anderem von ihrem Entwicklungsstand, den bereits gesammelten Medienerfahrungen und nicht zuletzt von dem, was die Eltern ihnen

vorleben – der familiären Situation – ab. Das richtige Einstiegsalter in die Medienwelt gibt es dementsprechend nicht und es finden sich in den diversen Ratgebern oder im Internet teilweise unterschiedliche Empfehlungen. In den meisten spiegelt sich jedoch mehr oder weniger die häufig zitierte „3-6-9-12“-Regel wider. Diese kann als Leitlinie dienen, lässt jedoch die unterschiedlichen Entwicklungsstände und Lebenssituationen von Kindern, zum Beispiel im Haushalt wohnende ältere Geschwister, unberücksichtigt.



Die „3-6-9-12“-Regel

Hinter dieser weitverbreiteten und leicht zu merkenden Faustformel bezüglich der kindlichen Mediennutzung verbirgt sich die Empfehlung:

- keine Bildschirmmedien vor dem 3. Lebensjahr
- keine eigene Spielekonsole vor dem 6. Geburtstag
- kein Handy oder Smartphone unter 9 Jahren
- keine unbeaufsichtigte Internetnutzung vor 12 Jahren

(„Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung“: www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/mediennutzung/medienerziehung/)

Genauso wie es hinsichtlich des richtigen Einstiegsalters keine pauschalen Richtwerte gibt, so kann auch die akzeptable Mediennutzungszeit zwischen Kindern im gleichen Alter variieren. Während das eine Kind bereits nach 5 Minuten das Interesse am Smartphone verliert oder überfordert ist, möchte ein anderes auch nach der dritten Runde Memory das Tablet noch nicht aus der Hand legen. Wichtiger als starre Zeitvorgaben ist in diesem Zusammenhang der Rat, den Nachwuchs nicht alleine mit dem Smartphone, Tablet oder der Spielekonsole zu lassen, sondern die Nutzung zu begleiten. Nur so bekommen Eltern mit, wie ihr Kind auf die Inhalte reagiert und können bei Bedarf einschreiten.

Mediennutzungszeiten können z.B. im Mediennutzungsvertrag auf www.mediennutzungsvertrag.de vereinbart werden.

Der Einsatz von Medien im kindlichen Alltag sollte gemeinsam erfolgen und durch Gespräche, Spiele und Methoden reflektiert werden!



App ist nicht gleich App

An die Frage nach dem ab wann und wie lange schließt sich in der Regel die Frage nach dem was nahtlos an. Das Angebot an Apps und Software, die sich speziell an die Zielgruppe der Vorschulkinder richtet, ist vielfältig und wächst nahezu täglich. Um in diesem Angebotsdschungel nicht die Orientierung zu verlieren, empfiehlt es sich zunächst, die verschiedenen Angebote grundlegend zu kategorisieren.

Siehe auch Kapitel:
Bilderbücher auf S. 41

Ein Großteil der Anwendungen digitalisiert lediglich andere Medienangebote beziehungsweise macht diese auf Smartphone und Tablet verfügbar. Sie dienen primär der rezeptiven Nutzung. Beispiele hierfür sind Apps als Begleitung von gedruckten Kinderbüchern, die zusätzliche Bilder bereitstellen. Aber auch Videoangebote wie „YouTube Kids“ oder die Mediatheken von Kinderfernsehsendern fallen genauso in diese Rubrik wie Streaming-Dienste, die ihr Angebot um Hörspiele für die jüngeren Kinder ausgeweitet haben.

In die zweite Kategorie fallen sämtliche Formen von digitalen Spielen. Sowohl für den Computer als auch für die diversen Spielekonsolen und mobilen Betriebssysteme gibt es eine Vielzahl von Angeboten, die sich bereits an Kita-Kinder richten. Die Bandbreite reicht von Spieleanwendungen mit reinem Unterhaltungswert über kleinere Geschicklichkeits- bis hin zu didaktisch aufbereiteten Lernspielen.

Die dritte Kategorie umfasst letztlich Apps und Softwareanwendungen, die primär eine produktive und kreative Beschäftigung mit dem Smartphone, Tablet oder Computer fördern, indem sie die Funktionen der Geräte erweitern. Hierzu zählen beispielsweise Apps zur Audioaufnahme, Bildbearbeitungssoftware oder Programme zur Erstellung von eBooks und Trickfilmen.

Die Grenzen zwischen den drei Kategorien sind dabei oftmals fließend, wenn etwa die App zu einer Kindersendung neben den einzelnen Folgen auch digitale Malvorlagen bereitstellt, die Kinder am Tablet einfärben und anschließend ausdrucken können.

Letztlich heiligt der Zweck die Mittel beziehungsweise entscheidet der konkrete Anwendungsfall – im pädagogischen Kontext das gewünschte Lernziel – darüber, welche App oder Software genutzt werden soll. Um eine Auswahl zu treffen ist es unerlässlich, die Angebote vorab selbst auszuprobieren. Die Beantwortung der folgenden Fragen hilft dabei, für die Altersgruppe geeignete Apps und Software zu finden:

- Lassen sich die Inhalte der App sinnvoll in den Alltag der Kinder einbinden?
- Sind Inhalt, Umfang an Infos, Spieldauer, Navigation etc. dem Entwicklungsstand der Kinder entsprechend? Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen bei Spielen oder reduzierte beziehungsweise anpassbare Nutzeroberflächen erlauben beispielsweise eine Differenzierung und das Eingehen auf individuelle Bedürfnisse.

- Sind Animationen ansprechend gestaltet und sinnvoll gesetzt, so dass sie nicht zu sehr vom eigentlichen Inhalt ablenken?
- Gibt es sprachgestützte Anleitungen, so dass die Kinder das Angebot eigenständig – das bedeutet aber nicht unbeaufsichtigt – nutzen können?
- Ist das Angebot werbefinanziert oder gibt es In-App-Käufe? Manchmal kann man gegen die Bezahlung eines geringen Betrags zumindest die Werbeeinblendungen abstellen.
- Werden persönliche Daten der Nutzer abgefragt und für was werden diese verwendet?

Neben diesen Leitfragen kann auch – zumindest bei digitalen Spielen – die Alterskennzeichnung eine Orientierung bei der Auswahl bieten. Allerdings ist es nicht ganz einfach, bei den unterschiedlichen Einstufungssystemen den Durchblick zu behalten. Außerdem sollte man bedenken, dass diese Kennzeichnungen nicht als Unbedenklichkeitserklärung oder gar pädagogische Empfehlung zu verstehen sind.

Es gibt aber im Internet zahlreiche Websites und Datenbanken, die Apps und Spiele für Kinder testen sowie auch unter pädagogischen Gesichtspunkten bewerten. Hier kann man sich gezielt informieren und sich seine eventuell bereits selbstgetroffene Auswahl nochmals bestätigen lassen.



Kindersoftwarepreis „TOMMI“

Bereits seit 2002 wird jedes Jahr auf der Frankfurter Buchmesse der Kindersoftwarepreis TOMMI verliehen. Bei der Vergabe hat dabei die Zielgruppe das letzte Wort. Während Fachjournalisten und Pädagogen für die jeweiligen Kategorien Nominierungen aussprechen, entscheidet letztlich eine Kinderjury darüber, welches der Angebote einen Preis erhält. Seit 2006 gibt es sogar einen Sonderpreis für „Kindergarten & Vorschule“. Die bisherigen Gewinner und Nominierten sowie weitere Informationen gibt es unter www.kindersoftwarepreis.de

Erste Schritte ins Internet

Früher oder später kommt der Zeitpunkt, an dem Kinder nicht mehr nur die vorgesetzten Apps und Spiele nutzen, sondern selbstständig die Weiten des Internets erkunden möchten. Anlass für das Interesse sind in der Regel Angebote, die sie bei Freunden, älteren Geschwistern oder Erwachsenen aufgeschnappt haben. Spätestens mit dem Eintritt in die Grundschule wird der Wunsch aufkommen, auch selber einmal „googeln“ und im Internet surfen zu dürfen. Spätestens in dem

Moment ist es an der Zeit, sich gemeinsam mit den Kindern über eine altersgerechte Internetnutzung zu informieren, Regeln für die Nutzung zu vereinbaren und die ersten Schritte im Netz zu begleiten. Hilfe und Informationen zu Kindersuchmaschinen, altersgerechten Angeboten sowie den wichtigsten Verhaltensregeln finden sich auf entsprechenden Portalen im Internet, zum Beispiel auf der Website des Internet-ABC. Sie richten sich nicht nur an Erwachsene und Pädagogen, sondern in einfacher Sprache auch an Kinder, so dass sie einen guten Ausgangspunkt bilden, um gemeinsam das Internet zu erkunden.

Wissen, wie's geht! - Das Internet-ABC

Wer sich über einen altersgerechten Einstieg ins Internet informieren möchte, kommt an der Website www.internet-abc.de nicht vorbei. Der werbefreie Ratgeber mit vielen Erklärungen, Tipps und Tricks richtet sich primär an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren. Aber auch für Eltern und Pädagogen gibt es dort viele Informationen und Materialien, um die ersten Schritte im Netz zu begleiten. Hinter dem Angebot steht der gemeinnützige Verein Internet-ABC, dem unter anderem alle Landesmedienanstalten Deutschlands angehören.

Wenn Computerhelden in die Kita kommen

In Kindertagesstätten oder anderen Einrichtungen der Kinderbetreuung werden die Erzieher/innen eher selten mit mitgebrachten Smartphones, Tablets oder Spielekonsolen konfrontiert. Dennoch bleiben die kindlichen Medienwelten nicht draußen vor der Tür, sondern halten auch Einzug in den Kita-Alltag. So bieten zum Beispiel digitale Spiele die Vorlage für das kindliche Spiel mit den Freundinnen und Freunden oder es werden Szenen aus der Lieblingsserie, die man auf YouTube angeschaut hat, im Kindergarten nachgeahmt. Auch bei Kinderkleidung, Kinderspielzeug oder sonstigen Accessoires finden sich häufig Bezüge zu beliebten Charakteren aus Computerspielen oder Symbole, die ursprünglich aus dem Bereich der Online-Kommunikation kommen. Allen voran sind es Emojis – auch als Emoticons oder einfach Smileys bezeichnet – die nicht selten bereits Taschen, Trinkflaschen oder T-Shirts der Kleinsten zieren. Kinder nehmen diese Symbole und Figuren wahr, kopieren und verwenden sie, oftmals ohne deren genaue Herkunft oder Bedeutung zu kennen. Wenn Erzieher/innen diese Medienwelten aufgreifen und in ihre pädagogische Arbeit einbinden, können sie sich in den meisten Fällen der Faszination und Begeisterung der Kinder wahrscheinlich gewiss sein sowie darüber hinaus einen wichtigen Beitrag zur frühkindlichen Medienbildung leisten.

.....
 Siehe auch Kapitel:
Film- & Fernsehwelten
 auf S. 57

.....
 Siehe auch Kapitel:
Medien im Kita-Alltag
 auf S. 19



„Wie guckst denn du?“ - Emoji-Gedächtnisspiel

Dauer der Beschäftigung: je nach Anzahl der Kärtchen bis zu 4 Stunden

Sie benötigen:

- Emoji-Malvorlagen (Beispielkopiervorlage auf Seite 75)
- Buntstifte
- Fotokamera und Computer (Alternativ: Tablet)
- Dickeres Druckerpapier (z.B. 120g)
- Drucker
- Laminiergerät

Sie unterstützen:

- Kennenlernen der Bedeutung der Symbole für die mediale Kommunikation
- Kreative Ausdrucksfähigkeit von Gefühlen mit dem Körper

Vorbereitung:

Im Vorfeld werden die Malvorlagen von den Erzieherinnen/Erziehern ausgedruckt. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Ausdrucke alle gleich groß sind. Am einfachsten ist es, wenn man ein gängiges DIN A4- oder DIN A5-Format wählt. Quadratische Kärtchen erfordern mehr Aufwand, da sie ausgeschnitten und auch die Fotos später entsprechend bearbeitet werden müssen.

So funktioniert's:

1. Die teilnehmenden Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte werden die auf den Malvorlagen abgebildeten Emojis ausgelegt. In einer ersten Runde wird abgefragt, welche davon die Kinder kennen, was sie bedeuten und wo sie diese Symbole bereits gesehen haben. Danach erklärt die Erzieherin/der Erzieher die Bedeutung der Symbole.
2. Nach dieser Einführung dürfen die Kinder praktisch tätig werden. Ihnen werden die Malvorlagen ausgeteilt und sie malen diese aus.

Lassen Sie die Kinder gerne weitere Gedächtniskarten basteln, falls ihnen zusätzliche Emojis in den Sinn kommen.





3. Wenn die Malvorlagen fertig sind, kommen die Kinder nochmals zusammen. Die Werke werden angeschaut und die Bedeutung der einzelnen Emojis wiederholt. Anschließend wird gemeinsam mit den Kindern überlegt, wie sie selber aussehen, wenn sie die entsprechenden Gefühle haben, zum Beispiel Tränen lachen, wütend, verliebt oder peinlich berührt sind.
4. Die entsprechenden Gefühlsausdrücke werden von den Kindern nachgestellt und von der Erzieherin/dem Erzieher fotografiert.
5. Die Fotos werden anschließend im gleichen Format wie die Malvorlagen ausgedruckt. Die Karten sind die Grundlage für das Emoji-Gedächtnisspiel. Die Kinder können sie nun immer wieder verwenden, um das Spiel zu spielen. Als Paare gelten das jeweilige Emoji sowie das Foto, auf dem das entsprechende Gefühl dargestellt wird.

Tipps für die Umsetzung:

Damit die Emoji-Gedächtnisspiel-Karten sich nicht zu schnell abnutzen oder kaputtgehen, sollten sie – wenn möglich – laminiert werden. Falls trotz stärkerem Druckerpapier der Fotodruck oder die ausgemalten Vorlagen durchscheinen, kann auf die Rückseite der Memory-Karten Tonpapier geklebt werden.

Häufig fällt es schwer, anhand des Fotos den Gefühlsausdruck eindeutig zu bestimmen. Für das Spiel ist es hilfreich, wenn auf den Fotokarten unten eine Miniatur des jeweiligen Emoji eingefügt wird. Hierfür wird ein entsprechendes Bildbearbeitungs- (z.B. Paint) oder Präsentationsprogramm (z.B. Powerpoint, Keynote) benötigt. Diese sind in der Regel standardmäßig auf einem Computer installiert. Bei Tablets muss gegebenenfalls eine entsprechende App installiert werden.

Emojis werden in der Online-Kommunikation genutzt, um Gefühle nonverbal auszudrücken. Sie erfreuen sich in Sozialen Netzwerken, Chats und/oder bei Messenger-Diensten großer Beliebtheit. Als Aufdruck auf T-Shirts, Trinkflaschen, Brotdosen etc. haben sie auch Einzug in den kindlichen Alltag gehalten. Vielen Kindern ist jedoch die eigentliche Bedeutung der Symbole nicht bekannt. Mit dem Emoji-Gedächtnisspiel lässt sich dies kindgerecht und mit Bezug auf die „Erziehungs- und Bildungsmatrix“ (C1 - C5) pädagogisch behandeln.





Literatur- und Linktipps

Literatur

- Feibel, Thomas (2018). Jetzt pack doch mal das Handy weg! Berlin: Ullstein Taschenbuch
- Haeusler, Tanja & Haeusler, Johnny (2015). Netzgemüse. Aufzucht und Pflege der Generation Internet, aktualisierte und erweiterte Neuauflage. München: Wilhelm Goldmann Verlag

Links

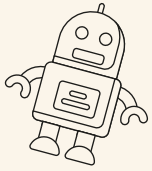
- Website der Kampagne des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend mit zahlreichen Infos, Filmen und Broschüren zum Herunterladen: www.surfen-ohne-risiko.net
- Generator zur Vereinbarung von Regeln zur Mediennutzung: www.mediennutzungsvertrag.de
- Kindersuchmaschine, die ebenfalls viele weitere Links zu kindgerechten Angeboten bietet: www.fragfinn.de



Elektronisches Spielzeug

Ein blinkender und musizierender Hüpfball, eine sprechende Puppe oder doch lieber eine traditionelle Holzisenbahn? Wie auch die Pirateneule sind Eltern und pädagogische Fachkräfte manchmal unschlüssig, wenn es um die Wahl eines geeigneten Spielzeugs geht. Die Freude der Kinder beim Anblick moderner Spielgeräte ist groß, bei den Erwachsenen wiederum lösen sie oftmals Zweifel über deren Sinnhaftigkeit und Sicherheit aus. Doch sind diese Sorgen begründet?

Die Pirateneule hat sich genauer mit der Welt der elektronischen Spielzeuge beschäftigt und lädt Sie dazu ein, ihren Reisebericht und ihre Entdeckungen hier zu erkunden. *In welcher Form können elektronische Spielzeuge den Spielspaß erhöhen?* und *Woran merke ich, dass das vernetzte Spielgerät kein Spion im Kinderzimmer oder der Kita ist?* sind nur zwei von zahlreichen Fragen, auf die die Pirateneule eine Antwort gesucht hat.



Elektronisches Spielzeug – Wie sie den Spielspaß erhöhen

Wer als Erwachsener heutzutage einen Spielwarenladen betritt, hat die Qual der Wahl. Ob Kugelbahnen, blinkende und musizierende Geräte, Stofftiere oder Holzbausteine, die Auswahl ist immens, die Kaufentscheidung schwer. Soll es ein elektronisches Spielzeug sein oder doch lieber ein traditionelles? Welchen Unterschied macht das überhaupt und wie wirkt sich diese Entscheidung auf die Entwicklung des Kindes aus?

Jede Art von Spielzeug spricht unterschiedliche Fertigkeiten an und unterstützt das Kind bei der Ausbildung geistiger und motorischer Fähigkeiten. Traditionelle Spielzeuge wie beispielsweise das Puzzle oder die Sortierbox, bei der unterschiedliche Formen den richtigen Öffnungen zugeordnet werden müssen, sind verstärkt gemeinschaftliche Aktivitäten, bei denen sich der Erwachsene mit dem Kind aktiv beschäftigt und die einen Austausch anregen. Entsprechend wird bei solchen Tätigkeiten neben der Grob- und Feinmotorik auch die Sprachentwicklung maßgeblich unterstützt. Elektronische Spielgeräte wiederum sind in der Regel selbsterklärend und werden häufig im Alleingang von den Kindern bedient. Sie bilden keinen konkreten Anlass für eine gemeinsame Auseinandersetzung und tragen dementsprechend auch nicht zur sprachlichen Entwicklung bei. Dies kann vermieden werden, wenn Eltern die elektronischen Spielzeuge gemeinsam mit ihren Kindern nutzen.

Grundsätzlich aber gilt, dass elektronische Spielzeuge neben der Motorik ein anderes Ziel verfolgen – nämlich, dass Kinder Selbstwirksamkeit erleben. Die Kleinen drücken auf einen Knopf oder verschieben einen Regler und lösen mit dieser Handlung eine Reaktion aus – ein Licht leuchtet auf, eine Melodie wird gespielt, der Hunderoboter beginnt zu laufen. Eine solche Reaktion motiviert nicht nur das Spielen, sondern zeigt den Kindern auch, dass sie in gewissen Grenzen ihre eigene kleine Welt steuern können. Ihnen wird bewusst, dass auf eine von ihnen ausgelöste Handlung (Knopf drücken) eine Reaktion erfolgt (Licht leuchtet), wobei die dabei entwickelte Neugier bis weit ins Kindergartenalter weiter ausdifferenziert und vertieft wird. Zahlreiche elektronische Spielzeuge laden außerdem zum kreativen Zusammenbauen ein, wobei jede Konstellation zu einer anderen visuellen oder auditiven Reaktion führt. Natürlich können solcherlei Selbstwirksamkeitserfahrungen in ähnlicher Weise auch mit traditionellen Spielzeugen gemacht werden, selbst wenn der Effekt durch das Fehlen visueller oder auditiver Reize oftmals nicht der gleiche ist.



Spielzeuge sollen Spaß machen

Natürlich ist es wichtig, den Mehrwert eines Spielzeugs, ebenso wie das Verhalten, das es beim Kind fördern kann, zu hinterfragen und abzuwägen, ob die von den Herstellern angepriesenen Lerneffekte tatsächlich gegeben sind oder nicht. Mit dieser Vorgehensweise ist meist auch schnell nachvollziehbar, ob es wirklich ein elektronisches

Spielgerät braucht oder ob die gleichen Lernziele auch mit einem anderen, traditionelleren Spielzeug möglich sind. Ob Plüschtier, Hunderoboter oder Holzisenbahn, eines sollten Erwachsene nicht aus den Augen verlieren: Spielzeuge sollen in erster Linie Spaß machen und Kindern eine Freude bereiten.

Spione im Kinderzimmer

Doch auch wenn elektronische Spielgeräte bei Groß und Klein immer weiter an Beliebtheit gewinnen, ist Vorsicht geboten. Gerade, wenn es um vernetztes Spielzeug geht, sogenannte „Smart Toys“, bei denen Kinder „live“ mit ihren Lieblingen interagieren können, sollten sich Eltern und pädagogische Fachkräfte vor der Anschaffung ein genaues Bild machen.

Ein solches Smart Toy war unter anderem die Puppe „My friend Cayla“, die 2014 auf dem deutschen Markt eingeführt wurde. Mithilfe von Bluetooth, einer Internetverbindung und einer passenden App auf dem Smartphone konnten Kinder der Puppe Fragen stellen, die sie anschließend zu beantworten versuchte. Hierfür wurde das Gesagte der Kinder online abgeglichen und daraufhin eine passende Antwort für Cayla auf einem Server ausgewählt. Problematisch bei diesem Smart Toy war jedoch, dass die eingesprochenen Fragen und Informationen der Kinder auf die Server des Unternehmens übertragen und möglicherweise zu Werbezwecken eingesetzt wurden. Überdies sind solche persönlichen und sensiblen Daten häufig nicht ausreichend von Seiten der Anbieter geschützt und können entsprechend von Hackern abgegriffen werden. Doch der Hauptgrund, der schließlich zu der Aufforderung führte, dass Cayla 2017 vom deutschen Markt genommen und verboten wurde, ist der Verstoß gegen §90 des Telekommunikationsgesetzes. Die Bundesnetzagentur stufte die Puppe als unerlaubte Sendeanlage ein, da sich jedes bluetoothfähige Smartphone in Reichweite mit dem Smart Toy hätte verbinden und auf Lautsprecher und Mikrofon zugreifen können. Entsprechend sei sie zum heimlichen Abhören geeignet, wie der Jura-Student Stefan Hessel in einem Rechtsgutachten feststellte.

„My friend Cayla“ ist nicht das einzige Spielzeug, das sich mit dem Internet verbinden kann und entsprechend eine Sicherheits- und Datenschutzlücke aufweist. So standen unter anderem auch bereits die Puppe „Hello Barbie“, ein Roboter-Dino oder der Roboterhund „Wowwee Chip“ für ihr Ausspähverhalten in der Kritik.

Erinnern Sie sich noch an Ihr liebstes Spielzeug? Was hat es für Sie einmalig gemacht?



Funktionen elektronischer Spielzeuge hinterfragen lernen

Doch wie können Eltern und pädagogische Fachkräfte in Erfahrung bringen, ob ein Smart Toy möglicherweise eine Abhöranlage darstellt oder nicht? Grundsätzlich sollte dafür geprüft werden, wie genau die „smarte Funktion“ bereitgestellt wird. Folgende Fragen können dabei als Hilfe dienen:

- Benötige ich ein Konto/einen Account für die Nutzung?
- Werden die Daten lokal auf dem Gerät / Smartphone verarbeitet oder auf dem Server des Anbieters?
- Werden die Daten verschlüsselt übertragen (Bei Webseiten erkennbar an https)?
- Wie kann ich erkennen, welche Geräte mit dem Spielzeug verbunden sind?
- Welche Funktionen werden bereitgestellt? Nur Ton oder auch Video/Foto-Aufnahmen?
- Ist am Spielzeug erkennbar, wenn es mit einem anderen Gerät verbunden ist bzw. eine Aufnahme läuft?



Wie machen wir uns mit dem Spielzeug vertraut?

Begleiten Sie Ihr Kind bei seinen ersten Schritten mit einem vernetzten Spielzeug und zeigen Sie ihm, wie es funktioniert. Erklären Sie Ihrem Kind die Besonderheiten dieses Geräts und nutzen Sie die Zeit, um gemeinsame Regeln zu vereinbaren. Spielen Sie schließlich gemeinsam mit dem vernetzten Spielzeug, um sich mit dem Spielverhalten Ihres Kindes vertraut zu machen und zu sehen, welchen Einfluss das Gerät auf es hat. Je intensiver Sie Ihr Kind begleiten und mit ihm über das Erlebte sprechen, desto schneller wird es sich einen kompetenten und kritischen Umgang mit elektronischem Spielzeug aneignen.

Digitale Lesestifte – „Elektronisches Spielzeug“ in der Buchbranche

.....
Siehe auch Kapitel:
Bilderbücher auf S. 41
.....

Seit einigen Jahren macht der digitale Wandel auch vor der Buchbranche nicht mehr Halt. Zum Beispiel mit dem Tiptoi, dem Toystick und dem Ting-Stift wurden Lesestifte entwickelt, die das klassische Kinderbuch um eine akustische Seite erweitern. Sie sollen die Lesefreude von Kindern und damit deren Motivation steigern. Dabei lesen die Stifte nicht einfach die Buchinhalte vor, sondern dienen in erster Linie dazu, zusätzliche Informationen zu liefern, beispielsweise in Form von Geräuschen oder dem Vorlesen einzelner Sätze für Leseanfänger. Die Audiodateien werden dafür aus dem Internet heruntergeladen und mithilfe eines Kabels auf den Stift übertragen.

Die Lesestifte bieten einen zusätzlichen Unterhaltungswert und können gleichzeitig hilfreich beim Lesen- und Sprachenlernen sein, so beispielsweise durch das Anhören der Aussprache schwieriger Worte. Mit der Marke „Tiptoi Create“ geht der Ravensburger-Verlag noch eine Stufe weiter und ergänzt den „sprechenden“ Stift um eine Aufnahmefunktion, mit dem Ziel die Kreativität der Kinder zu fördern, Selbstvertrauen zu entwickeln und den Freiraum zu schaffen, eigene Geschichten zu erfinden.

Trotz dieses Mehrwerts können und sollen die digitalen Lesestifte die elterliche Rolle und die der pädagogischen Fachkräfte natürlich nicht ersetzen. Weiterhin liegt es an ihnen, die Kinder an die Buchwelten heranzuführen, ihnen vorzulesen und sie schrittweise an die Schriftsprache heranzuführen. Natürlich können die Stifte die Motivation zur Auseinandersetzung mit Büchern steigern, nicht aber die Lesefähigkeit der Kinder. Problematisch ist zudem, dass die Lesestifte Tiptoi und Toystick jeweils ausschließlich mit Produkten ihrer eigenen Marke funktionieren. Demgegenüber ist der Ting-Stift die konsumentenfreundlichere Variante, da dieser verlagsübergreifend arbeitet und entsprechend flexibler eingesetzt werden kann.



Wie Sie ein Bilderbuch zum Leben erwecken können

Es braucht nicht unbedingt einen digitalen Lesestift, um ein Kinderbuch mit akustischen Zusatzinformationen, Quizfragen oder Geräuschen zu bereichern. Werden Sie gemeinsam mit Ihren Kindern selbst kreativ und unterlegen Sie z. B. eine ausgewählte Doppelseite eines Bilderbuchs mit eigenen Dialogen, Lauten, Melodien oder neuem Wissen. Wie das geht, erfahren Sie auf der Internetseite www.ohrenspitzer.de unter dem Reiter „Methoden“. Gehen Sie dort auf „Methode suchen“ und geben Sie „Sprechende Bilder“ ein. Sie finden auf der Seite die Methodenbeschreibung, ebenso wie Material zum Download und spannende Beispiele, die die Funktionsweise noch eindrücklicher machen.

Linktipps

Links

- Auf der Internetseite von Klicksafe finden Sie interessante Informationen, ebenso wie einen gleichnamigen Flyer, der überdies auch gut im Kindergarten ausgehängt oder für die Eltern zur Mitnahme ausgelegt werden kann: www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/vernetztes-spielzeug/#s|spielzeug
- Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg bietet umfassende Informationen rund um das Thema „Datenschutz“: www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/medienwissen/datenschutz/warum-datenschutz/



Der große Spielzeugwettbewerb

Dauer der Beschäftigung: jeweils ca. 25 bis 30 Minuten

Sie benötigen:

- Jeweils drei Holz- und drei elektronische Spielzeuge aus der Kita / jeweils zwei Holz- und zwei elektronische Spielzeuge aus dem Kinderzimmer

Sie unterstützen:

- Darstellung und Vertretung einer eigenen Meinung
- Spielerische Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Spielzeugen
- Sprach- und Ausdrucksfähigkeit

So funktioniert's:

1. Die Kinder werden in insgesamt sechs Gruppen eingeteilt, wobei jede Gruppe eines der sechs Spielzeuge erhält. Jede Gruppe darf dieses Spielzeug für ein paar Minuten ausprobieren und anschließend an die nächste Gruppe weitergeben.
2. Haben die Kinder alle sechs Spielgeräte einmal näher unter die Lupe genommen, wird ein Spielzeugwettbewerb gestartet. Dazu legen Sie die sechs Spielzeuge mit etwas Abstand auf den Boden und stellen folgende Frage „Wenn ihr von den sechs Spielzeugen eines weggeben müsstet, welches wäre das?“ Die Kinder machen sich kurz Gedanken und stellen sich dann zu dem Spielzeug, das ihnen am wenigsten zugesagt hatte. Das Spielzeug, das die meisten Stimmen hat, scheidet aus. Wiederholen Sie diesen Vorgang zwei weitere Male, um nur noch drei Spielzeuge im Rennen zu haben.
3. Zu den drei verbliebenen Spielgeräten können Sie einige Fragen stellen, beispielsweise „Was hat euch bei den drei Spielzeugen besonders Spaß gemacht/überhaupt keinen Spaß gemacht?“, „Was ist für euch jeweils das Besondere an dem Spielzeug?“ oder (falls z.B.

Elektronisches Spielzeug oder
kein elektronisches Spielzeug?
Das ist hier die Frage.





ein elektronisches Spielzeug im Rennen ist) „Wie findet ihr die Geräusche/die Musik/das Blinken dieses Spielzeugs? Ist das angenehm? Ist es störend?“. Auf diese Weise geben Sie den Kindern die Möglichkeit ihre Meinung zu äußern und persönliche Feststellungen zu den einzelnen Spielgeräten mit der Gruppe zu teilen.

4. Zuletzt wird der Gewinner des Spielzeugwettbewerbs gekürt. Hierfür wiederholen Sie die Methode aus Punkt 2, wobei sich alle Kinder zuvor noch einmal die gehörten Vor- und Nachteile, ebenso wie ihre eigenen Standpunkte durch den Kopf gehen lassen. Welches Spielzeug hat ihnen persönlich am besten gefallen und warum? Der Sieger kann schließlich an einen besonderen Ort der Kita gestellt und mit einer gebastelten Medaille oder ähnlichem dekoriert werden.

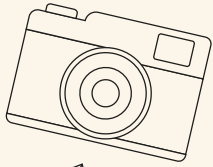
Diese Methode bringt eine ganz neue Perspektive in die klassische Diskussion „Holz- oder Elektronisches Spielzeug“ und lässt die Kinder mit ihren Meinungen, Vorlieben und Einstellungen zu Wort kommen. Welche Spielzeuge faszinieren Kinder wirklich und warum?



Mit Medien gestalten

„Links! Ja, genau und danach rechts und dann geradeaus!“ Oh, plant die Pirateneule wohl gerade ihre nächste Schatzsuche? Weit gefehlt! Die kleine Eule testet ihre Fähigkeiten im spielerischen Programmieren und lässt einen kleinen Roboter über eine Ozean-Karte marschieren. Auch Kinder haben größten Spaß dabei, Roboter wie Cubetto oder Bee-Bot zum Leben zu erwecken und auf kreative Weise die Welt des Programmierens kennenzulernen. Neben dem Programmieren existieren natürlich auch noch zahlreiche andere Möglichkeiten für einen gestalterischen Umgang mit Medien.

Die Pirateneule zeigt Ihnen daher nicht nur die Welt von Cubetto und Co, sondern begleitet Sie auf den nächsten Seiten ebenfalls bei den kreativen und spannenden Abenteuern von Fotografie und Trickfilm. Sie alle fördern grundlegende Medienkompetenzen der Kinder und begeistern dabei nicht nur die Kleinen, sondern sorgen auch für Spaß und neue Entdeckungen auf Seiten der Erwachsenen.



Die Freude am entdeckenden Lernen

Kinder im Kindergartenalter stecken voller Wissens- und Tatendrang. Sie wollen experimentieren, ausprobieren und auf ganz eigene Art und Weise ihre Kreativität zum Ausdruck bringen. Dieser Entwicklungsschritt ist ungemein wichtig und unterstützt unter anderem die Ausbildung der kognitiven Fähigkeiten, wie beispielsweise Aufmerksamkeit, Konzentration, Vorstellungskraft, das Schlussfolgern oder das Planen. Die kognitive Entwicklung eines Kindes ist ein vielschichtiger Reifungsprozess, der in aktiver Auseinandersetzung mit der es umgebenden Umwelt stattfindet. Diese Freude am Lernen und Entdecken kann durch den gestalterischen Umgang mit Medien gefördert werden.

Programmieren lernen im Kindergartenalter

Liest man den Begriff „Programmieren lernen“ im Zusammenhang mit Kindergartenkindern, reagieren Eltern und pädagogische Fachkräfte häufig erst einmal skeptisch. Wozu soll das gut sein, fragt man sich, sind die Kinder nicht noch zu jung für ein solch komplexes Thema? Eben nicht, denn es geht um weit mehr als das Programmieren-Lernen. Vielmehr werden bei dieser Tätigkeit zahlreiche Fähigkeiten, die vor allem auch im alltäglichen Leben relevant sind, auf spielerische Weise gefördert. Dazu gehören beispielsweise die folgenden Fertigkeiten und Kompetenzen:

- vorausschauendes und vernetzendes Denken
- Orientierungs-, Strukturierungs- und Problemlösekompetenzen
- Symbolverständnis (unter anderem auch Basis für Schreiben und Rechnen)
- Kreativität und Freude am Ausprobieren
- Medienkompetenzen
- soziale und kommunikative Kompetenzen

Programmieren lernen bedeutet entsprechend auch ein Macher oder eine Macherin zu werden und selbstständig oder im Team eigene Ideen und kreative Einfälle umzusetzen. Natürlich ist es dabei wichtig, die Kinder stets in ihrem Tun zu begleiten und zu unterstützen.

Cubetto, Bee-Bot und Co

Um Kindern die Grundlagen des Programmierens zu zeigen, braucht es nicht zwangsweise einen Computer oder ein Tablet. Stattdessen kann ein freundlicher Lernroboter wie beispielsweise Cubetto oder Bee-Bot eingesetzt werden. Cubetto ist ein kleiner würfelförmiger Roboter, der mit Bausteinen und ganz ohne Bildschirm programmiert wird. Dazu werden die verschiedenfarbigen Bausteine – wobei jede Farbe für eine andere Bewegung steht – hintereinander auf ein Bedien-

feld aus Holz gesteckt. Die Reihenfolge der gelegten Steine gibt schließlich an, wie Cubetto zu fahren hat, sobald der Start-Knopf gedrückt wird. Mitgeliefert werden ein Teppich mit einer zu erkundenden Landschaft und ein passendes Geschichtenbuch, in dem Cubetto vielen Herausforderungen begegnet, die er mithilfe der Kinder zu bewältigen hat. Weitere Abenteuer wie die Großstadt, das Weltall oder der Ozean sind ebenfalls erhältlich und binden auf kreative Weise auch andere relevante Themen wie beispielsweise Umwelt oder Tierarten im Meer in die Programmierstunde mit ein. Weder Schreib- noch Lesekompetenzen sind notwendig, um den Roboter durch die Landschaft zu steuern, Abenteuer zu bestehen oder selbst welche zu kreieren. Auch können andere Spielzeuge wie Bausteine oder Accessoires aus dem Puppenhaus eingesetzt werden, um Hindernisse oder Ziele zu bauen und Cubetto bestimmte Materialien transportieren zu lassen. Durch spielerisches Ausprobieren und Experimentieren bekommen die Kinder ein Gespür für die Funktionsweise von Steuerbrett und Roboter und lernen, dass dieser sich nur bewegt, wenn Menschen ihm Befehle geben. Diese kreative Umgangsweise regt gleichermaßen die Fantasie an und schafft Gesprächsanlässe, in denen sich die Kinder über die erlebten Abenteuer austauschen und gemeinsam an neuen Herausforderungen tüfteln. Natürlich können die Kinder auch zu Bastelmaterial greifen, eigene Abenteuer-Teppiche oder ein Kostüm für Cubetto gestalten.



Programmiermethode

Um erste Erfahrungen mit dem Programmieren zu sammeln, lassen Sie die Kinder sich doch einmal selbst programmieren. Dazu gehen sie paarweise zusammen. Ein Kind ist der Roboter, das andere der Programmierer. Folgende „Knöpfe“ können beim Roboter gedrückt werden:

- Nach links drehen: Auf die linke Schulter tippen
- Nach rechts drehen: Auf die rechte Schulter tippen
- Geradeaus laufen: Hand auf den Rücken legen
- Anhalten: Hand vom Rücken nehmen

Nach etwas Übungszeit können Sie auch einen kleinen Parcours bereitstellen und die Programmierer ihre Roboter durch diesen hindurchführen. Anschließend werden die Rollen getauscht.

Bee-Bot, eine Roboterbiene, funktioniert in ähnlicher Weise wie Cubetto. Im Unterschied zu dem kleinen Würfelroboter findet die Programmierung von Bee-Bot direkt auf dem Rücken der Biene statt, indem die dortigen Pfeiltasten in der gewünschten Reihenfolge getätigt und abschließend

auf den grünen Start-Knopf gedrückt wird. Nachteilig ist dabei jedoch, dass die gegebenen Programmierbefehle, die bei Cubetto durch die verschiedenfarbigen Bausteine ersichtlich sind, nicht dargestellt und folglich die Schritte der Biene nicht nachvollzogen werden können. Um diese Problematik zu beheben wurde mittlerweile ein Nachfolger, der Blue-Bot entwickelt, der mithilfe von Bluetooth über eine entsprechende Programmierleiste oder ein Tablet programmiert und gesteuert werden kann.

Ob die kindergartenfreundlichen Roboter Cubetto, Bee-Bot und Blue-Bot oder die Roboter Dash und Dot, die verstärkt ab dem Grundschulalter Einsatz finden – alle haben sie eines gemeinsam: Sie bieten eine kreative, motivierende und abwechslungsreiche Lernumgebung, in der Kinder gemeinsam aktiv werden, Themenbereiche entdecken, Sprachkompetenzen fördern und ihrer Fantasie freien Lauf lassen können.



Scratch Junior: Eine Programmier-App für Vorschulkinder

„Scratch Junior“ ist eine App für das Tablet, mit der Vorschulkinder sich unter anderem kreativ ausdrücken, spielerisch lernen und grundlegende Problemlösekompetenzen ausbilden können. Mini-Spiele werden alleine oder gemeinsam entwickelt, kleine Geschichten erzählt, eigens gewählte Problemsituationen kreativ gelöst, der Fantasie sind mit dieser App keine Grenzen gesetzt. Hierfür werden, mithilfe farbiger Bausteine, ausgewählte Charaktere in einer bestimmten Landschaft programmiert, ohne dabei auf Lese- oder Schreibkompetenzen zurückgreifen zu müssen. Zudem können eigene Fotos, Sprachaufnahmen oder Worte eingefügt werden, um die Handlung noch interessanter zu gestalten. Mehr Informationen finden Sie auch auf www.scratchjr.org.

Vom Fotografieren zum Trickfilm

Neben dem Programmieren bietet auch der Bereich der Fotografie zahlreiche Möglichkeiten, seiner Kreativität Ausdruck zu verleihen und dabei weitere Kompetenzen und Fertigkeiten zu schulen, so zum Beispiel die bewusste Auseinandersetzung mit der eigenen Lebens- und Medienwelt, sowie soziale, emotionale und Sprachkompetenzen. Überdies bildet die Fotografie die Basis für Trickfilme, die gerade im Alltag von Kindern von großer Bedeutung sind. Auf spielerische Weise wird dieses Lieblingsmedium genauer unter die Lupe genommen, dessen Entstehung nachvollzogen und schließlich Schritt für Schritt ein selbstproduziertes Medium erstellt.

Das Einmaleins der Fotografie – Kennenlernen eines Fotoapparats

Bevor man mit einer praktischen Experimentier- und Ausprobierphase beginnen kann, ist es stets ratsam, den Wissensstand der Kinder zu klären und eine grundlegende Beschreibung der Funktionsweise eines Fotoapparats bereitzuhalten. Dabei kann der eigene Körper für passende Analogien dienen, die technisch abstrakte Aspekte einfach und verständlich gestalten: Das Ein- und Ausschalten des Fotoapparats ist wie das Aufwachen und Einschlafen eines Menschen. Die Linse ist das Auge, die Speicherkarte das Gehirn, die alle gesehenen Bilder speichert, etc. Auch das Zoomen sollte Teil dieser Kennenlernrunde sein, um die Kinder noch intensiver mit den Möglichkeiten eines Fotoapparats vertraut zu machen und diese Funktionen eventuell bei einem späteren Trickfilm nutzen zu können. Um Perspektiven wie die Vogel- und Froschperspektive kennenzulernen und praktisch auszutesten, eignet sich wiederum ein Fotoshooting mit dem Lieblingsstofftier. So wird der geliebte Kuschelhase einmal von oben (Vogelperspektive) und einmal von unten (Froschperspektive) fotografiert. Dann werden die Ergebnisse miteinander verglichen. Wie wirkt der Hase auf den beiden Bildern?

Mehr zu Fotoprojekten mit Kindern finden Sie auf www.medienpädagogik-praxis.de unter Praxis-Projekte



Kennen Sie den Knipsclub?

Um sich noch genauer mit den Möglichkeiten und Funktionalitäten der Fotografie auseinanderzusetzen, bietet die Internetseite von Knipsclub unter www.knipsclub.de zahlreiche Tipps und Informationen für Kinder.

Trickfilm-Produktion leicht gemacht

Ob zuhause oder in der Arbeit mit Kindern – um den Aufbau eines Trickfilms nachvollziehen zu können und einen Experimentierraum für kreative Ideen zu schaffen, bietet es sich an, einen eigenen Trickfilm zu produzieren. Dieser kann mit einem Tablet und einer passenden Trickfilm-App, wie beispielsweise iStopMotion, Zu3D oder Lego Movie Maker realisiert werden. Kinder sind in besonderer Weise motiviert, konzentriert und aufmerksam, wenn es um eine solche Aufgabe geht und sie „hinter die Kulissen“ schauen können. Um die Grundlagen eines Trickfilms dabei

Für das Verständnis kann es Kindern helfen, einige selbst gemachte Trickfilme anzuschauen. Beispiele finden Sie im Internet.



möglichst einfach zu erläutern, eignet sich ein beispielhaftes Daumenkino in besonderer Weise. Mit diesem kann kinderleicht nachvollzogen werden, dass ein Film nichts anderes als eine riesige Aneinanderreihung von Einzelbildern ist, bei denen jeweils nur eine kleine Änderung stattgefunden hat. Wenn das Gehirn schließlich zu viele Bilder auf einmal hintereinander sieht – bei einem Trickfilm sind das 24 Bilder pro Sekunde – wandelt es diese Einzelbilder in eine fließende Bewegung um und erzeugt so den Filmeffekt. Haben die kleinen Filmemacherinnen und Filmemacher diese Tatsache einmal verstanden und gesehen, dass man die einzelnen Figuren und Gegenstände nach jedem Foto stets nur ein kleines Stück verschieben darf, steht der eigenen Filmproduktion nichts mehr im Wege.



Literatur- und Linktipps

Literatur

- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM): Trickfilm to go – Leitfaden für die (Trick-)Filmarbeit mit mobiler Technik (Abrufbar/Bestellbar unter www.publikationen.medienanstalt-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=469)

Links

- Der Blog „Emma und Cubetto auf Reisen“ von medien+bildung.com gibt interessante Eindrücke und Ideen zum Thema „altersgerechtes Programmieren in der Kita ohne Bildschirm und Tablet“: www.emma-und-cubetto.bildungsblogs.net/
- Anregungen zum Fotografieren, Wettbewerbe und Infos für Eltern: www.kamerakinder.de
- Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg verleiht Trickfilmkoffer, mit dem eigene Filme produziert werden können: www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/grundschule/unterrichtsbeispiele-und-materialien/trickfilmkoffer/
- Blue-Bots zum spielerischen Programmieren kann man z.B. im Stadtmedienzentrum Stuttgart – wie auch in anderen Kreismedienzentren – mit Anleitung ausleihen: www.smz-stuttgart.de (Technik → Lernboxen)



Wie kommt das Lamm nach Hause?

Dauer der Beschäftigung: jeweils ca. 30 Minuten

Sie benötigen:

- Kreide
- Eine betonierte Außenfläche zum Bemalen des Bodens
- Ausgedruckte Steuertafel mit möglichen Programmier-Anweisungen

Sie unterstützen:

- Grundlagen des Programmierens
- Spielerisches Experimentieren
- Problemlösefähigkeit
- Eigenständiges Planen von Abläufen

Vorbereitung:

Malen Sie auf einer flachen und betonierten Außenfläche ein großes Gitter mit 8x8 Quadraten mit Kreide auf. Dabei sollte jedes Quadrat ca. 30 cm breit und hoch sein, um den Kindern ausreichend Stehfläche zu gewährleisten.

So funktioniert's:

1. Die Kinder setzen sich in einem Sitzkreis neben das aufgemalte Gitter und bekommen die folgende Geschichte erzählt:

„Es war einmal ein großer, schöner Bauernhof. Dort gab es sehr viel Platz, damit sich die Tiere viel bewegen und auf den Weiden Spaß haben können. Und so war es auch an diesem schönen Sommertag: Die kleine Schafherde hüpfte fröhlich auf und ab und genoss es, die Sonne auf ihre Bäuchlein scheinen zu lassen und das grüne Gras anknabbern zu können. Als der Abend schließlich anbrach, machten sie sich auf den Weg zurück in den

Haben die Kinder sich mit der Funktionsweise vertraut gemacht, können sie auch eigene Geschichten erfinden!





Stall. Doch wo war nur das kleine Lämmchen abgeblieben? Es hatte so viel auf der Wiese getobt, dass es eingeschlafen war und nicht gemerkt hatte, dass die Herde nach Hause trabte. Nun stand es verwirrt auf der Weide und musste wohl alleine nach Hause finden. Doch Halt! Alleine war es nicht! Es kann schließlich Eure Hilfe erhalten. Also los geht's!"

2. Bevor die Kinder nun dem kleinen Lamm nach Hause helfen, zeigen Sie ihnen die Steuertafel (siehe unten) mit den Bewegungsanweisungen und gehen diese gemeinsam durch.
3. Die Kinder legen im Gitter fest, wo sich das Lamm derzeit aufhält und malen entsprechend ein kleines Lamm in eines der Quadrate. Gleiches machen die Kinder für den Ort des Stalls.
4. Ein Kind wird gewählt, dass das Lamm darstellt und durch das Gitter gesteuert werden muss. Damit sich das Kind schließlich bewegt, überlegt sich die Gruppe einen logischen Ablauf, um das Schaf zum Stall zu bringen. Muss es vorwärtslaufen? Muss es sich drehen? Welche Bewegungen sind nötig? Gemeinsam erstellen die Kinder ein „Skript“ (Ablauf) und schreiben die Pfeilabfolge unter das Gitter.
5. Ist die Gruppe mit ihrer Planung fertig, werden dem Lamm nacheinander die einzelnen Bewegungen, die sie aufgemalt haben, aufgesagt. Stimmt das Skript und das Lamm kommt wohlbehalten im Stall an?

Schwierigkeitsgrad:

Die Schwierigkeit des Lamms, zum Stall zurückzukehren, kann beispielsweise durch zusätzlich eingezeichnete Hindernisse erschwert werden. Zudem sind die Kinder frei, sich weitere Anweisungen für die Steuertafel auszudenken, die die Bewegungen etwas kreativer gestalten, beispielsweise den Weg auf einem Bein hüpfen, sich auf einem Quadrat einmal im Kreis drehen oder an bestimmten Stellen Schaf-Geräusche imitieren.

STEUERTAFEL



Vorwärts



Hindernis



Rückwärts



Aufenthaltsort des Lamms



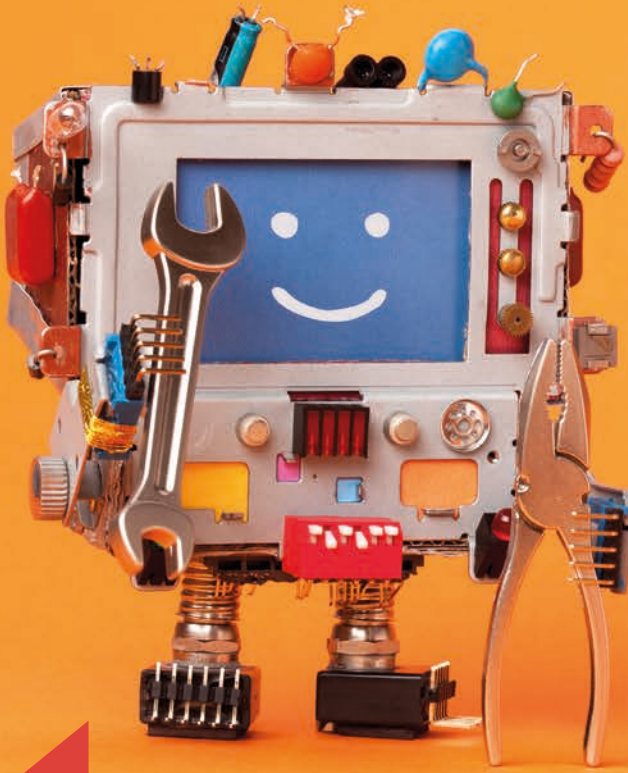
Rechts drehen



Stall



Links drehen



Quellen

Ein Sprichwort sagt, dass man sich nicht mit fremden Federn schmücken soll. Damit Sie sich entsprechend einen Überblick über genutzte Literatur, Beiträge, Fotos, Icons und Internet-Dokumente machen können, erhalten Sie auf den nächsten Seiten Einsicht in die genutzten Quellen. Vielleicht sind diese auch deswegen für Sie interessant, um sich in ein bestimmtes Thema weiter einzulesen und passende Fachliteratur rund um die Themen dieser Broschüre schnell wiederzufinden.

Tipp-Kästen, Quellen und Pirateneule

Lupe, Glühbirne, Information und Rakete: Freepik/www.flaticon.com

Pirateneule: Kalihaha Volha/www.shutterstock.com

S. 93, Besjunior/www.shutterstock.com

Die Welt entdecken – Medien gehören dazu

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) 2013: miniKIM-Studie 2012. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland-Stuttgart: mpfs.

S. 7, oliveromg/www.shutterstock.com

S. 9, dotshock/www.shutterstock.com

S. 7, Eucalyp/www.flaticon.com

Medienwirkung in der frühen Kindheit

Neuß, Norbert: Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten. Klett & Kallmeyer, Seelze-Velber, 2012.

Neuß, Norbert: Kinderzeichnungen als Methode zur Reflexion von Medienerlebnissen. In: Aufenanger, Stefan; Six, Ulrike: Medienerziehung früh beginnen. Bundeszentrale für politische Bildung, 2009.

Six, Ulrike: Medien und Entwicklung. In: Oerter, Rolf; Montada, Leo (Hrsg.): Entwicklungspsychologie. 6. Auflage. Beltz, Weinheim, 2008.

Theunert, Helga; Demmler, Kathrin: (Interaktive) Medien im Leben Null- bis Sechsjähriger - Realitäten und Handlungsnotwendigkeiten. In: Herzig, Bardo; Grafe, Silke: Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen für die Zukunft. Studie zur Nutzung digitaler Medien in allgemein bildenden Schulen in Deutschland.

Wegener, Claudia: Aufwachsen mit Medien. Springer VS, Wiesbaden, 2016.

S. 11, Yuganov Konstantin/www.shutterstock.com

S. 16, SeventyFour/www.shutterstock.com

S. 11, Eucalyp/www.flaticon.com

S. 12-14, Smashicons/www.flaticon.com

S. 15, Freepik/www.flaticon.com

Medien im Kita-Alltag

Lauffer, J.; Röllecke, R. (Hrsg.). Krippe, Kita, Kinderzimmer: Medienpädagogik von Anfang an. München: kopead., 2016.

Lepold, M.; Ullmann, M.(2018). Digitale Medien in der Kita: Alltagsintegrierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis. Freiburg: Herder.

Neuß, N. (2017): Förderung von Medienkompetenz. In F. Petermann & S. Wiedebusch (Hrsg.). Praxishandbuch Kindergarten: Entwicklung von Kindern verstehen und fördern. Göttingen: Hogrefe Verlag.

Wiener Bildungsserver Verein zur Förderung von Medienaktivitäten im schulischen und außerschulischen Bereich: Medienerziehung im Kindergarten. URL: medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/medienerziehung-im-kindergarten, Abruf: 20.03.2019

S. 19, FamVeld/www.shutterstock.com

S. 20-21, Oksana Kuzmina/www.shutterstock.com

S. 23, Goran Bogicevic/www.shutterstock.com

S. 19, justicon/www.flaticon.com

Kritische Medieninhalte

Aufenanger, Stefan/ Mertes, Kathrin/ Nold, Fabian. Verstehen Kinder Kindernachrichten? Die Beispiele logo! und neuneinhalb. S. 50 ff. Televizion: 19/2006/2.

Kammerer, Dagmar. Mein großes Märchenbuch: Hänsel und Gretel, S.71. Schwager & Steinlein Verlag GmbH. Köln: 2009.

Stiftung Medienkompetenz Bayern. Themenmodul „So stark, so schlau, so witzig – Medienhelden unter die Lupe nehmen und einordnen“, S. 12. München: 2018.

Six, Ulrike & Gimmler, Roland. Medienerziehung in der Familie: Ein Ratgeber in der Familie, S. 130-131. Schriftreihe der MAHSH. Vistas: 2010.

S. 27, globalmoments/www.shutterstock.com

S. 29, CokaPoka/www.shutterstock.com

S. 27, Freepik/www.flaticon.com

Kinderrechte in Sozialen Netzwerken

Allgemeines Persönlichkeitsrecht (gehört zum Grundgesetz): www.gesetze-im-internet.de/gg/BJNR000010949.html

Datenschutzgrundverordnung: www.dsgvo-gesetz.de/

Kunsturheberrechtsgesetz (KunstUrhG): www.gesetze-im-internet.de/kunsturhg/BJNR000070907.html

Urheberrecht (Urheberrechtsgesetz UrhG): www.gesetze-im-internet.de/urhg/

S. 35, Y Photo Studio/www.shutterstock.com

S. 38, BrAt82/www.shutterstock.com

S. 35, Freepik/www.flaticon.com

Bilderbücher

Beck, Luna (Dr.); von Dewitz, Nora (Dr.); Titz, Cora (Dr.) (2016): Durchgängige Leseförderung von der Kita bis zur Sekundarstufe. Ausgewählte Konzepte und Instrumente. URL: www.lesen-in-deutschland.de/html/content.php?object=journal&lid=1362; Abruf: 02.03.2019

Penn, Annika (2012): Lernen und spielen mit dem digitalen Lesestift. URL: www.medienbewusst.de/handy/20120405/lernen-und-spielen-mit-dem-digitalen-lesestift.html; Abruf: 06.03.2019

Stiftung Lesen (2016): Vorlesen mit Apps. Leitfaden für die Leseförderpraxis. URL: www.stiftung-lesen.de/download.php?type=documentpdf&id=1854; Abruf: 06.03.2019

Trägerkonsortium BiSS, Mercator-Institut für Sprachförderung und Deutsch als Zweitsprache (2017): Komm, wir erzählen uns eine Geschichte! Dialogisches Lesen in Kindertagesstätten. URL: www.biss-sprachbildung.de/pdf/BiSS-Broschuere-Kita.pdf; Abruf: 09.03.2019

S. 41, Lordn/www.shutterstock.com

S. 41, Freepik/www.flaticon.com

Hörbildung & Hörmedien

Bernius, Volker; Gilles, Mareile (Hrsg.)(2004): Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.

Binder, Sigrid; Hagen, Mechthild; Kahlert, Joachim (Hrsg.)(2007): GanzOhrsein – Ein fächerübergreifendes Grundschulprojekt. Westermann, Braunschweig.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2001). Lärm und Gesundheit – Materialien für die Grundschule (1.–4. Klasse). Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (2009): Ohren auf! Die Kunst des Zuhörens lernen und lehren. Eine Material- und Methodensammlung zur Zuhörförderung bei Kindern im Vorschulalter. URL: www.mkfs.de/fileadmin/Publikationen/Download/Ohren_auf.pdf; Abruf: 22.03.2019

Vosseler, Sven: Ohrenspitzer mini - Vom bewussten Lauschen bis zur Hörspielgestaltung. URL: www.ohrenspitzer.de/fileadmin/files/Publikationen/Ohrenspitzer_mini_Broschuere_2015.pdf; Abruf: 20.03.2019

S. 49, file404/www.shutterstock.com

S. 49, Freepik/www.flaticon.com

Film- & Fernsehwelten

Feierabend, Sabine/Scolari, Julia 2018: Was Kinder sehen. Eine Analyse der Fernsehnutzung Drei- bis 13-Jähriger 2017. In Media Perspektiven 4/2018, S.163.175.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) 2017: FIM-Studie 2016. Familie, Interaktion, Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Stuttgart: mpfs.

Projektbüro Schau Hin!: Streaming. URL: www.schau-hin.info/streaming/

Projektbüro Schau Hin!: TV & Film. URL: www.schau-hin.info/tv-film/

Wagner, Ulrike; Eggert, Susanne; Schubert, Gisela (2016): MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie. URL: www.kinder.iff.de/studiemofam/

S. 57, Stokkete/www.shutterstock.com

S. 57, Good Ware/www.flaticon.com

Apps & Computerspiele

MeKi (o.J.) Apps im Bildungsbereich. URL: www.medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/infothek/apps-im-bildungsbereich; Abruf: 28.03.2019

Riedel, R., Büsching, U. & Brand, M. (2016). BLIKK Medien-Studie-2016: Erste Ergebnisse von 3.048 Kindern. Pressemitteilung vom 09.11.2016. URL: www.rfh-koeln.de/sites/rfh_koelnDE/myzms/content/e380/e1184/e29466/e34095/e34098/20161121_BLIKK_Pressemitteilung_Aend_VJ_ger.pdf; Abruf: 28.03.2019

Tisseron, S. (2012). La règle « 3-6-9-12 » relayée par l'Association Française de Pédiatrie Ambulatoire (AFPA), URL: www.sergetisseron.com/blog/la-regle-3-6-9-12-relayee-par-l/; Abruf: 28.03.2019

S. 67, Andrey_Kuzmin/www.shutterstock.com

S. 67, Freepik/www.flaticon.com

S. 75, Vitaly Gorbachev/www.flaticon.com

Elektronisches Spielzeug

Klicksafe (o.J.): Vernetztes Spielzeug. URL: www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/vernetztes-spielzeug/; Abruf: 22.03.2019

Stern TV (2017): Ausspioniert im Kinderzimmer. Mit diesen Spielzeugen können Hacker Kinder manipulieren. URL: www.stern.de/tv/ausspioniert-im-kinderzimmer--wie-diese-spielzeuge-von-hackern-manipuliert-werden-koennen-7367012.html; Abruf: 15.03.2019

Stadler, Katrin; Baum, Veronika (BR-Kinder) (2017): klaro-Lupe: Spielzeug verboten. Puppe Cayla als Spion eingestuft und verboten. URL: www.br.de/kinder/puppe-cayla-verbot-spion-kinder-nachrichten-lupe-100.html; Abruf: 22.03.2019

S. 77, goodmoments/www.shutterstock.com

S. 77, Freepik/www.flaticon.com

Mit Medien gestalten

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)(Hrsg.)(2007): Die TRICKBOX. Ein Leitfaden für die Praxis. URL: www.lfk.de/fileadmin/media/Trickfilm_2010-PDF/trickboxx2010.pdf; Abruf: 30.03.2019

MeKi (o.J.) Coding - Programmieren im Kindergarten?. URL: www.medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/roboter-coding/coding-programmieren-im-kindergarten/; Abruf: 24.03.2019

medien+bildung.com: Making + Coding. 14 kreative Medienideen für die Schule. URL: www.medienundbildung.com/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Making-Coding_2.Aufl_web96.pdf; Abruf: 30.03.2019

S. 85, Bas Nastassia/www.shutterstock.com

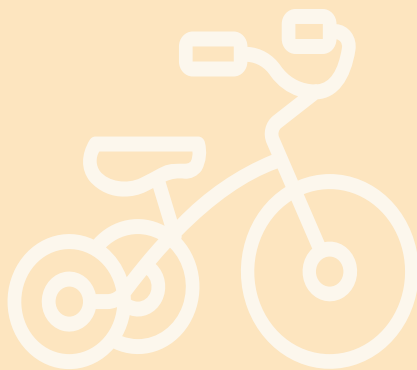
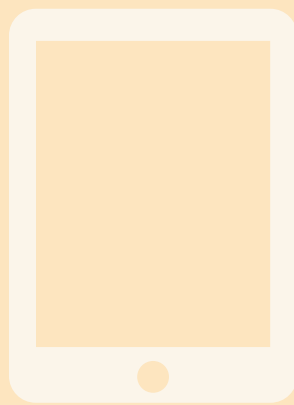
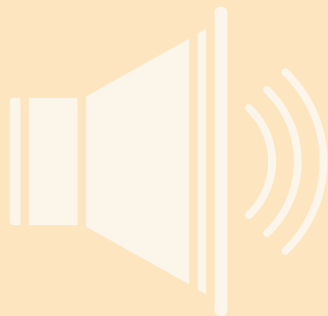
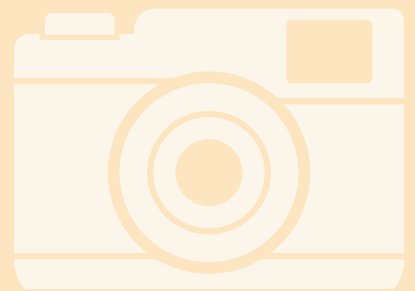
S. 85, 92, Freepik/www.flaticon.com

S. 92, SimpleIcon/www.flaticon.com

S. 92, Hadrien/www.flaticon.com

DIE WELT ENTDECKEN

MEDIEN GEHÖREN DAZU



Ich hoffe, Sie haben Lust bekommen, mit Ihren Kindern die Medienwelten zu entdecken.

