

MEDIENKONZEPT

Katholische Kita St. Josef

Ein Einblick in unsere medienpädagogische Arbeit



Stand April 2020

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG- MEDIENPÄDAGOGIK	4
2. DIGITALE MEDIEN IM KINDERGARTEN- FRÜHER	6
2.1 AUSSTATTUNG UND EINSATZ	6
2.2 FÖRDERBEREICHE	7
2.3 STELLENWERT DER MEDIEN IM ALLTAG- FRÜHER	8
3. DIGITALE MEDIEN IM KINDERGARTEN- HEUTE	8
3.1 DER MODELLVERSUCH	8
3.1.1 RAHMENBEDINGUNGEN UND ZIELE	8
3.1.2 DER MEDIENCOACH	9
3.1.3 LANDESNETZWERKTREFFEN	10
3.2 UNSER MEDIENEINSATZ HEUTE	11
3.2.1 DIGITALE MEDIEN IN DER KRIPPE	11
3.2.2 DIGITALE MEDIEN IM KINDERGARTEN	12
3.3 DIGITALE MEDIEN UND INKLUSION	14
3.4 MEDIENNUTZUNG IN DER PRAXIS- MEISTBENUTZTE APPS	15
3.5 CHANCEN UND RISIKEN DER MEDIENNUTZUNG	20
3.5.1 REGELN BEI DER MEDIENNUTZUNG	20
3.5.2 RISIKEN BEI DER MEDIENNUTZUNG	20
3.5.3 FACHLICHE ARGUMENTE	20
3.5.4 KOMMUNIKATION MIT ELTERN	21
3.5.5 ERZIEHER UND ERWACHSENE ALS VORBILDER	22
3.5.6 DATENSCHUTZ- ALTERSGERECHTE APPS, SICHERUNG DER TABLETS	22
4 UNSER MEDIENEINSATZ- ZUKÜNFTIG	23
4.1. KINDERRECHTE IN BEZUG AUF MEDIEN	23
4.2 FÖRDERUNG VON KOMPETENZEN DURCH MODERNE MEDIEN	25
4.3 UNSER MEDIENEINSATZ HEUTE-EIN RESÜMEE	26
4.3.1 ANGESTREBTE ZIELE	27
4.3.2 ERREICHTE ZIELE	27
4.3.3 GESCHAFFENE STRUKTUREN	28
4.4.1 KRIPPE	28
4.4.2 KINDERGARTEN	29
5 SCHLUSSWORTE	30
QUELLENVERZEICHNIS	32

Abbildungsverzeichnis

ABBILDUNG 1 UNSERE MEDIENAUSSTATTUNG FRÜHER	7
ABBILDUNG 2 UNSERE MEDIENAUSSTATTUNG HEUTE	14
ABBILDUNG 3 APP LAZULI LERNAUFGABEN	16
ABBILDUNG 4 APP RAUPE NIMMERSATT	17
ABBILDUNG 5 APP POLYLINO	19

1. Einleitung- Medienpädagogik

Neue Medien sind omnipräsent und vielfältig vertreten in der Welt der Kinder. Diese Ausweitung der medialen Möglichkeiten führt zu einem Erstarren eines wissenschaftlichen Teilbereiches der Pädagogik, der Medienpädagogik. Der Begriff Medienpädagogik wird erst seit den 1960er Jahren in seinem heutigen Sinn verwendet. Anfang bis Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts spricht man vielmehr, auf das damals präzente moderne Medium Film bezogen, hauptsächlich von Filmerziehung. Im Zuge des technologischen-ökonomischen Fortschritts und der Entwicklung der bis heute präsenten Massenmedien dem Fernsehapparat und den Computer und ihren Einzug in die Freizeitgestaltung der Menschen, verändert sich die pädagogische Sichtweise auf und der pädagogische Umgang mit Medien. Nachdem Medien zunächst vorrangig in ihrer Funktion als Veranschaulichung von Wissen benutzt werden, nehmen sie nun einen anderen Platz in dem Alltag der Menschen ein (Schorb, 1995, S.14). Medien gewinnen in immer mehr Bereichen des Lebens an Bedeutung. Ihre Einsatzmöglichkeiten gehen weit über den Kindergarten-, Schul- oder Berufsalltag hinaus. Da gerade auch Kinder Medien vermehrt nutzen und mit Medien aufwachsen, werden pädagogische Ansätze und Maßnahmen bezogen auf Medien und deren Auswirkungen auf Kinder immer bedeutsamer.

Medienpädagogik beschäftigt sich „mit den Möglichkeiten und Grenzen, die Medienkompetenz von Heranwachsenden zu fördern, kinder- und jugendgerechte Medienangebote zu erkennen und Medien produktiv in alle Lebensbereiche zu integrieren“ (Süss et al., 2010, S.83). Das angestrebte Resultat ist es, Kinder im Kontakt mit Medien sicher zu machen. Dazu gehört es auch Risiken im Umgang mit Medien abzuwenden oder bewältigen zu können (Süss, et al., 2010, S.83). Baacke (1997) definiert Medienpädagogik als Gesamtheit aller „sozialpädagogischen, sozialpolitischen und soziokulturellen Überlegungen und Maßnahmen sowie [der] Angebote für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die ihre kulturellen Interessen und Entfaltungsmöglichkeiten, ihre persönlichen Wachstums- und Entwicklungschancen sowie ihre sozialen und politischen Ausdrucks- und Partizipationsweisen betreffen [...]“ (Baacke, 1997, S.5). Baacke fasst die Zuständigkeit der Medienpädagogik also weiter und bezieht diese nicht nur auf Kinder und Jugendliche wie Süss, Lampert und Wijnen (2010), sondern auch auf Erwachsene. Nichtsdestotrotz stehen im Kontext von Erziehung und Bildung in Kindertagesstätten vor allem Kinder im Alter von 1-6 Jahren im Fokus. Die Vielfalt

und Vielzahl von medialen Angeboten beeinflussen heute unsere Interessen, Entfaltungsmöglichkeiten, unsere persönlichen Wachstums- und Entwicklungschancen und unsere sozialen und politischen Ausdrucks- und Partizipationsweisen. Diesbezüglich bezieht Medienpädagogik besonders mediale politische, soziale und kulturelle Aspekte mit ein (Baacke, 1997, S.4). Medienpädagogik thematisiert demnach nicht nur Medien und den Umgang mit ihnen, sondern beschäftigt sich darüber hinaus wie sich Menschen in ihren Lebenswelten, deren wichtiger Bestandteil inzwischen Medien sind, und in Auseinandersetzung mit anderen Menschen verhalten. Medienpädagogik ist gebunden an gesellschaftliche Entwicklungen und „trägt schon immer eine gesellschaftliche Verantwortung“ (Schorb, 1995, S.15).

Medien selbst zu gestalten, sich kritisch mit Medien auseinanderzusetzen und mit Medieninhalten umgehen zu können sind alles Eigenschaften, die heute unter dem Gesamtziel der Förderung von Medienkompetenz subsumiert werden. Baacke (1997) führt in den neunziger Jahren erstmals den Begriff Medienkompetenz ein, der bis heute Bestand hat. Medienkompetenz soll Menschen dazu verhelfen mit den modernen Technologien umgehen zu können (Baacke, 1997, S.98). Sie befähigt Menschen sich durch angeeignetes Orientierungs- und Strukturwissen kritisch mit Medien und Medieninhalten auseinanderzusetzen, handlungsfähig zu sein und nicht nur rezeptiv aufzunehmen, sondern auch aktiv mit Medien arbeiten zu können (Schorb, 1998, S.7). Bezogen auf den Kita-Bereich kann Medienkompetenz vor allem im Wechselspiel zwischen gezieltem Unterstützen und eigenständiger Kompetenzerweiterung stattfinden.

Medienpädagogik hängt unmittelbar mit gesellschaftlichen Bedingungen und Entwicklungen zusammen. Durch die zunehmende Verbreitung der Medien in der Gesellschaft sind sowohl pädagogische Bereiche wie Erziehung und Bildung, als auch private Bereiche wie Familie oder Freundesgruppen heute nicht mehr ohne Medien vorstellbar.

Im Kontext Gesellschaft beziehungsweise ihrer gesellschaftlichen Teilbereiche findet Sozialisation statt. Medien sind auch im Kontext der Sozialisation nicht mehr auszuklammern. So findet in einer mediatisierten Gesellschaft wie der unseren im Zuge der Sozialisation ihrer Mitglieder auch Mediensozialisation statt (Süss et al., 2010, S.14).

Im Folgenden möchten wir Ihnen einen Überblick darüber geben, welche Medien unsere Kita früher benutzt hat. Anschließend wird über unseren Modellversuch berichtet, welche Rahmenbedingung es gibt und wie wir die Medien in unseren Alltag implizieren. Außerdem gehen wir konkret und alltagsnah darauf ein welche Apps oder Möglichkeiten der Medien wir gezielt für welchen Förderbereich nutzen und welche Chancen und Risiken abgewogen bezüglich des Medieneinsatzes abgewogen werden müssen. Desweiteren wird ein Zukunftsausblick gegeben und ein abschließendes Resümee gezogen.

Im anschließenden Kapitel wird ein Blick auf den Einsatz digitaler Medien vor dem Modellversuch geworfen.

2. Digitale Medien im Kindergarten- früher

2.1 Ausstattung und Einsatz

Neben den analogen Medien wie Bilderbücher, Bücher, Diaprojektor, Kassettenrekorder, Telefon, Filmkamera, Fernsehbildschirm, Magnetband-Videos, Radio, Tageslichtprojektor, haben wir vor dem Modellversuch folgende digitale Medien benutzt:

Fotoapparat, Digitalfilmkamera, CD-Spieler, Mikrophon mit Aufnahmechip, Beamer, Handy, Computer.

Den Fotoapparat und auch die Digitalfilmkamera haben wir zur Dokumentation unserer Projekte genutzt, z.B. bei den Waldwochen oder zur Darstellung unserer Arbeit im Kita-Jahrbuch. Feste und Feiern wurden für die Portfolios der Kinder festgehalten und auch persönliche Entwicklungsschritte. Mit dem Fotoapparat haben zunächst nur die Erwachsenen Fotos von, ihnen bedeutend erscheinenden Situationen gemacht. Es wurden Kinderfotos in Gruppen, einzeln, gestellte und spontane Aufnahmen gemacht. Zum Teil wurden sie in Fotoalben und sehr viele auch in Portfolios verwendet, um Entwicklung deutlich zu machen. Fotos wurden auf Stellwänden, auf Plakaten und an Pinnwänden zur Dokumentation aufgehängt. Später fotografierten auch die Kinder Dinge, die ihnen wichtig waren oder um Spielaufgaben zu lösen.

Der CD-Spieler kam bei Festen beim Tanzen zum Einsatz, genauso wie zum Abspielen von Hörspielen in der Ruhezeit oder um Lieder mitzusingen. Der CD-

Spieler wurde von Kindern unter Anleitung und von Erwachsenen genutzt, um Wissen zu erweitern, miteinander zu singen, zu entspannen, sich zu bewegen und zu feiern.

Das Mikrophon wurde zum Experimentieren von Kindern und Erwachsenen genutzt. Vorwiegend handelte es sich um Experimente mit der eigenen und anderen Stimme. Geräusche wurden gemeinsam ausprobiert. Es gab Interviews und vorgesungene Lieder.

Der Beamer, der von uns nur sporadisch ausgeliehen werden konnte, wurde bei Elternabenden oder Team-Fortbildungen eingesetzt, um allen gute Sicht auf ein Arbeitspapier oder einen Film, z.B. den Waldfilm zu ermöglichen.

(Private) Handys und Computer wurden für Informationszwecke vor allem von den Erwachsenen genutzt.

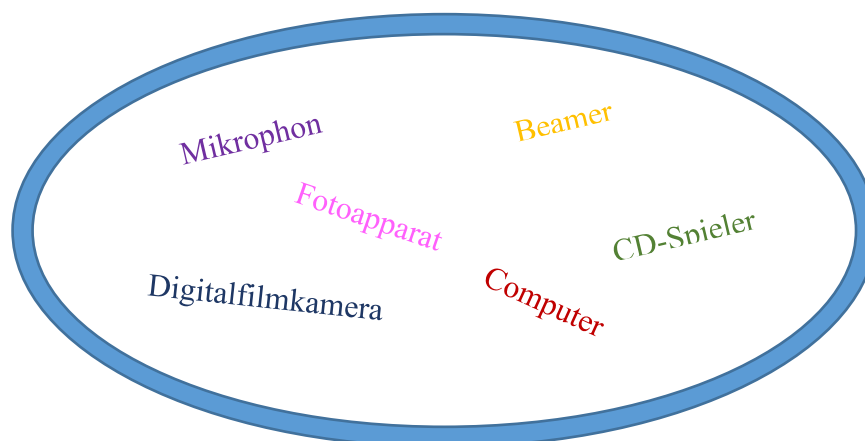


Abbildung 1 unsere Medienausstattung früher

2.2 Förderbereiche

Grundsätzlich konnten wir mit den „alten“ digitalen Medien die gleichen Bereiche fördern wie mit den „neuen“. Lediglich die Ausprägung der Problemlösefähigkeit durch Beherrschung der Technik und das Ausschöpfen neuer Möglichkeiten, also kognitive Kompetenzen konnten nicht im gleichen Maße auf diesem Weg gefördert werden. Die Kinder wurden angeregt sich sprachlich über die digitalen Medien auszutauschen, indem wir gemeinsam Fotos angeschaut und erzählt haben. Im Gespräch über Gestik und Mimik wurden soziale Fähigkeiten, wie Empathie geübt. Mit Hilfe von Foto- und Filmaufnahmen, aber auch Mikrophon-Aufzeichnungen haben die Kinder ihr Selbstbild erweitert. Feinmotorische Fähigkeiten wurden beim

händischen Ausschneiden und Gestalten von Foto-Collagen für Ihre Portfolio-Ordner geübt. In Gemeinschaftsarbeiten waren Kommunikation und Kooperation wichtig, um zum Ziel zu gelangen. Beim Hören einer CD haben die Kinder ihr Wissen erweitert, mitgesungen oder getanzt, d.h., dass sie kognitive und soziale Fähigkeiten erweitert haben und ihren jeweiligen Bedürfnissen nach Anspannung und Entspannung, Ruhe und Bewegung nachgehen konnten.

2.3 Stellenwert der Medien im Alltag- früher

Die „alten“ digitalen Medien hatten im pädagogischen Alltag einen immer größer werdenden Stellenwert. Über die Jahre kamen immer neue Medien und Anwendungen hinzu, die alle ihren festen Platz im Alltag bekamen. Wurden früher Fotos nur zu besonderen Anlässen gemacht, fotografieren wir heute täglich. Während wir früher unser Wissen aus Büchern erhielten, legten und legen wir heute zusätzlich eine CD ein. Ein Mikrophon in früheren Zeiten war ein gefundener Stock. Heute gibt es die Möglichkeit der echten Sprachwiedergabe über einen eingebauten Chip. Filme wurden aufwendig ein bis zwei Mal im Jahr gefilmt und aufbereitet. Heute filmen wir wann immer wir eine Sequenz zur Dokumentation festhalten wollen. In Zukunft werden die digitalen Medien einen noch größeren Stellenwert erhalten.

3. Digitale Medien im Kindergarten- heute

3.1 Der Modellversuch

3.1.1 Rahmenbedingungen und Ziele

Der Modellversuch „Medienkompetenz in der Frühpädagogik stärken“ startete im Herbst 2018 für 2 Jahre. Durchgeführt wurde er vom Staatsinstitut für Frühpädagogik München (IFP) in Kooperation mit dem Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis e.V. (JFF), gefördert durch das Bayerische Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales und wissenschaftlich begleitet durch eine Arbeitsgruppe des IFP.

Drei Ziele stehen dabei im Mittelpunkt:

1. „Alle pädagogischen Fachkräfte werden in ihrer Medien- und medienpädagogischen Kompetenz gestärkt, sodass sie digitale Medien sicher und reflektiert für das Lernen der Kinder auf der Basis einer

aufgeschlossenen Haltung und zu kreativen Zwecken mit Mehrwert für die Bildung einsetzen und auch für mittelbare pädagogische Tätigkeiten, wie Beobachtung und Dokumentation nutzen können.

2. Die Kinder werden gestärkt, sich in einer digitalen Welt zurechtzufinden und digitale Medien kreativ, kritisch, sicher und verantwortungsvoll zu nutzen. Chancen und Risiken der Medien werden mit den Kindern reflektiert. Durch einen aktiven Umgang mit Medien erleben die Kinder den Nutzen von Medien sowohl als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel, als auch zum Experimentieren und Erforschen
3. Der Modellversuch gelingt, wenn Eltern und Kita zusammenarbeiten. Als wichtigster Bildungspartner werden Eltern von Anfang an über den Modellversuch gut informiert und eingeladen, sich aktiv einzubringen. So können sie gemeinsam mit der Kita ihr Wissen und ihre medienerzieherische Kompetenz erweitern.“

Bayernweit wurden 100 Modellkitas ausgesucht, so auch unsere, die mit einer technischen Grundausrüstung ausgestattet wurden. Zu dieser Ausstattung gehörten für jede Gruppe iPads mit Zubehör (externe Tastatur, Schutzhüllen, Lautsprecher, Mikrofon, Stativ) und Geräte, die mit den iPads kompatibel und WLAN-fähig sind (Farbdrucker, Mini-Beamer, Stativ-Leinwand, Adapter für das Tablet, HDMI-Kabel).

3.1.2 Der Mediencoach

Im gesamten Modellversuchszeitraum werden wir von einem erfahrenen Mediencoach vor Ort unterstützt. Die Begleitung durch den Mediencoach umfasst Inhouse-Schulungen, Beratung und Coaching für das Team einschließlich der Unterstützung von Aktivitäten mit Kindern und Eltern (z.B. Training-on-the-Job) im Hinblick auf eine verantwortungsvolle, sichere und nachhaltige Gestaltung des digitalen Medieneinsatzes im Kita-Alltag. Die Begleitung wird in drei Handlungsfelder eingeteilt:

- Bildungsarbeit mit den Kindern
- Beobachtung und Dokumentation der Lern- und Entwicklungsprozesse
- Kooperation und Vernetzung mit Eltern, Schulen und anderen Bildungspartnern

Dabei gibt es in diesen zwei Jahren insgesamt 5 Inhouse-Fortbildungen mit dem Mediencoach zu verschiedenen Themen, z.B.

- Auseinandersetzung mit dem Kompetenzrahmen zur Medienbildung und den Richtlinien zum Medieneinsatz
- Erprobung der Kita-Apps, die auf den Tablets installiert sind und Erarbeitung geeigneter pädagogischer Settings, um die Apps mit den Kindern sinnvoll zu nutzen
- Erarbeitung wie digitale Medien den Verwaltungsteil der Kitaarbeit sowie die Elternarbeit vereinfachen können
- Unterstützung bei der Entwicklung des Medienkonzepts
- Reflexion und Arbeitsvereinbarung

3.1.3 Landesnetzwerktreffen

Desweiteren gab es in dieser Phase 2 Landesnetzwerktreffen, jeweils zweitägig, die das IFP in Kooperation mit ihren Partnern ausrichtete und an dem alle Modellkitas und Mediencoaches teilnahmen. Aus jeder Einrichtung waren zwei Ansprechpartner vor Ort. Abläufe waren unter anderem:

- Stand Modellversuch
- IFP-Expertise: Kita Apps und Datenschutz
- ZMF Vorstellung und Kita Cloud
- Präsentationen: Ergebnisse aus der Fachkräfte- und Elternbefragung
 - Digitale Bildung – auch schon in der Krippe?
 - Storytelling und Ozobots
 - Inklusion mit digitalen Medien unterstützen
 - Kinderlieder begleiten mit MusikApps
 - Audioarbeit mit Tablets
 - KitaApps zur Beobachtung und Dokumentation
 - KitaApps zur digitalen Kommunikation mit Eltern
- Foren mit Erfahrungsberichten aus der Praxis
- Treffen der Modellkitas mit ihren Mediencoaches – Ergebnisbericht
- Digitale Spielwiesen zum Ausprobieren der Apps
- Diskussionsräume
- Wie geht es 2020 im Modellversuch weiter?
- Abschlussworte und Feedback

3.2 Unser Medieneinsatz heute

3.2.1 Digitale Medien in der Krippe

In unserer Krippengruppe werden im Alltag nur sehr wenig Medien eingesetzt, die die Kinder nutzen. Uns ist wichtig den Kindern den haptischen Umgang mit den Geräten näher zu bringen und sie für deren Empfindlichkeit zu sensibilisieren. Mit Begleitung lernen sie die Funktionen und die Handhabung der Geräte, aber auch schon, dass Teilen und Rücksicht nehmen, wenn der eigene Impuls kontrolliert werden muss.

In unserem Alltag kommen die Kinder mit verschiedenen digitalen Medien in Kontakt. Sie hören im Freispiel Musik über den CD-Spieler, der schon sehr lange zu unserer Grundausstattung gehört.

Wenn Fragen auftauchen, denen wir nachgehen wollen, nutzen wir das iPad und aktivieren Kindersuchseiten, wie fragfinn.de. Häufiger geht es darum ein Bild zu suchen, um etwas zu untermalen und den Kindern zu verbildlichen.

Immer freien Zugang haben die Kinder zu unserer digitalen Wand. Mit den Kindern zusammen werden Bilder erklärt, z.B. Farben benannt, die sie dann immer wieder abspielen können. Diese interaktive Wand ist auch für Eltern zugänglich und kann zur Dokumentation genutzt werden.

Immer wieder kommt es zu Situationen, in denen es um Sprache geht. Im Krippenbereich steht diese Entwicklung im Focus. Mit dem iPad betrachten wir über die App Polyino Bilderbücher, die auch in anderen Sprachen gehört werden können. Kinder mit nicht deutscher Muttersprache werden ungezwungen in ein soziales Geschehen einbezogen. Ein meist emotionaler Moment der Selbstfindung entsteht, gemeinsam entdecken sie Unterschiede und Gemeinsamkeiten ganz spielerisch.

In Mittagkreis können die Kinder Spiele, die wir digital aufbereitet haben, aussuchen, die dann in der Runde gespielt werden. So können die Kinder z.B. die Löwenjagd durch ein Kärtchen wählen. In der App keezy sind Geräusche hinterlegt, die die Kinder durch Drücken einer Farbe aktivieren können. So beeinflussen die Kinder den Verlauf der Geschichte mit und nutzen das iPad weitgehend selbständig. Dann gibt es noch Besonderheiten, wie zu Fasching eine Folge Pipi Langstrumpf anschauen oder auf der großen Leinwand Fotos und kurze Videos der Gruppe. Dazu nutzen wir den Beamer, die Leinwand und das iPad oder den Laptop. Die Kinder freuen sich sehr, sich und ihre Freunde auf der großen Leinwand wieder zu

entdecken. Dies stärkt ihr Gruppengefühl und ihre Zusammengehörigkeit, fördert das genaue Hinsehen und Differenzieren und macht einfach Spaß.

Die Kinder kommen häufig in Kontakt mit digitalen Medien, wenn sie fotografiert und gefilmt werden. Wir dokumentieren sehr viel visuell für die Portfolio Arbeit, für die Entwicklungsdokumentation und Elternarbeit. Dabei werden bei Interesse die Kinder mit einbezogen. Sie dürfen selbständig fotografieren und kurze Sequenzen filmen. Sie sind sehr stolz auf ihr Produkt vor allem, wenn wir es mit der App Piccollage weiterverarbeiten und im Anschluss im Portfolio Ordner abheften. Wir dokumentieren Entwicklungsschritte der Kinder, soziale Kontakte und Miteinander der Kinder und filmen Sequenzen im Alltag, um Eltern einen Einblick in unseren Alltag zu ermöglichen. Dazu nutzen wir das iPad aus dem Medienprojekt und unseren Drucker.

In der Elternarbeit und im Entwicklungsgespräch ist das iPad ein fester Bestandteil geworden. Eltern sind häufig verunsichert wie der Krippentag ihrer Kinder aussieht, da die Kinder sich sprachlich noch nicht so deutlich ausdrücken können. Durch die Bilder und Filme baut sich Vertrauen auf und Sicherheit entsteht. Ein kurzer Film über den Ablauf des Tages kann gut aufzeigen, wie die Stimmung in der Gruppe ist, wie der Umgang zwischen Erwachsenen und Kindern ist und wie selbständig die Kinder den Tag erleben und mitgestalten.

3.2.2 Digitale Medien im Kindergarten

In unserer Einrichtung nutzen wir verschiedene digitale Medien, wie CD's, Laptops und einen Beamer. Im Rahmen des Modellversuches, konnten wir unsere Ausstattung durch folgende Medien erweitern:

- ein iPad in kindgerechten Hülle mit Zubehör für jede Gruppe
- vier interaktive Wände
- einen Drucker
- einen eigenen Beamer
- ein Mikrofon
- eine GoPro Kamera
- zwei Apple Pen

Wir nutzen die Medien für unterschiedliche Bereiche. Wir verwenden sie für die pädagogische Arbeit mit den Kindern, aber auch für die Gestaltung von Elternbeteiligung oder für unsere eigenen Belange, z.B. Recherche oder Dokumentation von pädagogisch relevanten Situationen.

Im Alltag werden die digitalen Medien zum Erstellen von Fotos und Piccollagen genutzt sowie zur Bilderbuchbetrachtung für deutschsprachige und Kinder mit Migrationshintergrund, da diese in der jeweiligen Muttersprache vorgelesen werden können. Alltag in Zeiten der Corona Krise bedeutet verstärkten Einsatz digitaler Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme. Wir nutzen verstärkt Email Verkehr, haben einen Newsletter für Eltern und Kinder ins Leben gerufen, bieten auch Konferenzschaltungen an und nutzen den Book Creator für die Übermittlung komplexer Inhalte.

Die Kinder verwenden mit pädagogischer Begleitung allein oder in Gruppen Apps zum spielerischen Training von Reaktionsfähigkeit und anderen unterschiedlichen kognitiven Fähigkeiten, aber auch z.B. Malprogramme. Sie besprechen die Chips der interaktiven Wand mit Informationen und begleiten den Vorgang einer Recherche oder das Entstehen einer Piccollage bis zum Ausdruck des Ergebnisses am Drucker. Sie bringen CDs von zuhause mit und stellen sie den anderen Kindern vor.

In erster Linie wird mit der Benutzung der neuen Medien das Verständnis vom Umgang mit ihnen gefördert. Es ist das Handwerkszeug für die Förderung in allen anderen Bereichen. Wer sich mit der Handhabung auskennt, kann sich immer neue Bereiche eröffnen, sodass schließlich neben kognitiven Fähigkeiten auch Koordination und Kooperation, Phantasie und Kreativität, Selbstwirksamkeit und Sprache gefördert werden. Ein wichtiges Ziel ist auch die Problemlösefähigkeit, die im Umgang mit den neuen Medien geübt werden kann. Deutlich gezeigt hat sich während der Corona Krise auch, dass die digitalen Medien die Kontaktpflege vereinfacht haben.

In jeder Gruppe gibt es zudem eine Medienbeauftragte, die hauptverantwortlich für das aktive Nutzen der Medien mit den Kindern und für die Durchführung einzelner Projekte zuständig ist. Sie kümmert sich auch hauptverantwortlich um die Bereitstellung der Medien, z.B. Verwaltung von Passwörtern, Updates, Installieren neuer Apps, aufgeladene Akkus etc..



Abbildung 2 unsere Mediene Ausstattung heute

3.3 Digitale Medien und Inklusion

Im allgemeinen Gleichbehandlungsgesetz unter §1 steht festgeschrieben, dass eine Benachteiligung aus Gründen der Rasse oder wegen der ethnischen Herkunft, des Geschlechts, der Religion oder Weltanschauung (...) verboten ist (AGG).

Kinder bringen aus ihren Herkunftsfamilien diverse Erfahrungen mit in unsere Einrichtung. Diese können kulturell bedingt sehr unterschiedlich sein. Medien gehören in welcher Form auch immer zum Alltag der Kinder. Wir knüpfen an dem Wissen der Kinder an und orientieren uns dabei an ihrer Lebenswelt. Dazu arbeiten wir intensiv und wertschätzend mit den Eltern zusammen.

Die symbolhafte und bildnerische Gestaltung technischer Geräte hilft dabei sprachliche Barrieren zu umgehen. Das Zeichen für „Start“ auf dem CD – Spieler ist international verständlich und wird selbstverständlich durch Ausprobieren verinnerlicht und kognitiv gespeichert. Das selbständige Handeln und der selbständige Umgang mit den Geräten stärkt die Selbstwirksamkeit aller Kinder. Sie lernen Kontrolle auszuüben und erleben sich als kompetent. Diese Erfahrungen und dieses kognitive Wissen sind nicht an Sprache gebunden.

In gemeinsamen Projekten werden Kinder auch von anderen Kindern als kompetent erlebt. So kann eine Verbindung zueinander hergestellt werden, die ein gemeinsames Ziel erreichen wollen, z.B. mit der APP „Mal Duell“.

Gemeinsame positive Erlebnisse regen zu weiteren sozialen Kontakten an. Auch hierfür können die digitalen Medien als Unterstützung dienen. Absprachen und Einhaltung der Regeln im Umgang mit den Geräten beziehen alle Kinder ein und gibt ihnen Orientierung und Halt für ihr Miteinander.

Digitale Medien können nicht nur als Unterstützung der Integration in unsere Kultur verwendet werden, sie gibt auch Einblick in andere Kulturkreise, Sprachen und Traditionen. Im Internet können Informationen und bildnerisches Material, Musik und alle Sprachen erforscht werden. Spielerisch können Interessen für andere Sprachen aufgegriffen werden und der Blick in die Welt geöffnet werden. Mit Hilfe verschiedener APPs, wie Polylingo werden Bilderbücher in verschiedenen Sprachen vorgelesen, Texte können mit Übersetzungs-APPs übersetzt werden und weiter gibt es verschiedene Möglichkeiten Kinder spielerisch mit vielen Sprachen, wie englisch, spanisch aber natürlich auch deutsch in Kontakt zu bringen.

Kinder sind fasziniert von digitalen Medien. Wir greifen diese intrinsische Motivation auf und nutzen sie um Barrieren abzubauen.

3.4 Mediennutzung in der Praxis- meistbenutzte Apps

Im Folgenden werden Apps genauer beleuchtet und vorgestellt:

- **Lazuli**

Lazuli ist eine interaktive Lernspiel-App für Kinder ab vier Jahren bis zur zweiten Klasse. Das Lernsystem rund um den kleinen blauen Hund Lazuli ist von Pädagogen, Psychologen und Künstlern entwickelt und thematisiert spielerisch und entspannt die Bereiche mathematisches Denken, Wahrnehmung, Konzentration und Gedächtnis.

Lazuli fördert auf kreative, spielerische und innovative Weise die Lust am eigenen Denken. So entwickeln sich die kognitiven Fähigkeiten ganz einfach, rechtzeitig und altersgerecht. Für die Kinder bedeutet das: In dem sie auf dem spannenden Abenteuerspielplatz die Welt des Abstrakten kennenlernen, können sie gut gerüstet ins Leben starten.

Mathematische Basiskompetenzen umfassen eine Vielzahl an Kompetenzen im Bereich der Objekte, Mengen und Zahlen. Hier geht es um Vergleichen, Einordnen, Ordnen, Zählen, Zuordnen und Ergänzen.

Nicht-Numerische Basiskompetenzen umfassen allgemeine grundlegende Kompetenzen, wie Konzentration, Gedächtnis, Visuelle und Akustische Wahrnehmung oder Raumorientierung.

Mittels einer Vergleichsfunktion kann man die Ergebnisse des Kindes mit denen Gleichaltriger vergleichen und damit etwaige Entwicklungsprobleme rechtzeitig zu erkennen.

Wenn ein Kind das allererste Mal die Lernspiele bei Lazuli ausprobiert, zählt die App im Hintergrund die Versuche mit, die es braucht, bis die Spiele erfolgreich geschafft sind. Diese Ergebnisse werden dann mit dem hinterlegten Datensatz der gleichaltrigen Referenzgruppen verglichen. Das dient dem PFP zur Orientierung.

Im Infobereich unter „Auswertung“ findet man Grafiken. Dort kann man sehen, wie viele Versuche das Kind für ein bestimmtes Lernspiel im Schwierigkeitsgrad leicht (blauer Knochen) gebraucht hat, bis es gelöst war. Zusätzlich ist eine Grafik im Vergleich zu einer Referenzgruppe vorhanden.



Abbildung 3 App Lazuli Lernaufgaben

- **Raupe Nimmersatt:**

In der App Raupe Nimmersatt geht es um Interaktivität Kind-iPad. Mit Touchbedienung können die Kinder die Raupe Nimmersatt aktivieren, sie in eine bestimmte Richtung ziehen oder auch mit der Umwelt der Raupe interagieren, indem sie zum Beispiel einen Apfel vom Baum ziehen, um die Raupe zu füttern.

Die Kinder verstehen die Zusammenhänge zwischen ihrer körperlichen Handlung (mit dem Finger die Raupe ziehen) und dem virtuell Geschehenden (Raupe geht zum Baum). So lernen sie spielerisch die Bedienungsmöglichkeiten des iPads kennen.

Gleichzeitig gibt es kein Spielziel- das Spielerlebnis ist individuell und ohne Konkurrenzdruck.



Abbildung 4 App Raupen Nimmersatt

- **Green Screen**

Die Green-Screen-Technik wird auch als *chroma keying* bezeichnet und ist heutzutage ein gängiges Verfahren in der Film- und Fototechnik. Durch einen einfarbigen (meist grünen) Hintergrund kann die Person im Vordergrund „freigestellt“ werden und nachträglich vor einen anderen Hintergrund gesetzt werden. Als Hintergrundfarben für die Aufnahmen wird grün (bzw. auch blau = Blue Screen) verwendet, weil man festgestellt hat, dass diese beim Menschen am seltensten vorkommen und der Hautfarbe am unähnlichsten sind.

Durch dieses spielerische und kreative Erproben von verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten, erhalten die Kinder Einblicke in die Möglichkeiten von Bildbearbeitung. Sie erfahren und probieren selber aus. Das Ergebnis sind Bilder und Filme, die in Wirklichkeit so nie möglich wären. Dabei lernen sie, Mediengestaltungen zu verstehen und zu bewerten.

- **Malduell**

Diese App kann man zu zweit spielen. Man sitzt sich gegenüber, das iPad zwischen sich. Dann wählen die Kinder aus verschiedenen Kategorien, wie z.B. Formen, Flaggen, Verkehrsschilder und dem Schwierigkeitsgrad. Entsprechend der Auswahl erscheint ein Bild, das möglichst ordentlich ausgemalt werden muss. Wer als erster fertig ist und das Bild ordentlicher ausgemalt hat, gewinnt diese Runde.

Dieses Spiel kann man ab dem Kindergartenalter spielen. Es fördert die Feinmotorik, die Kinder müssen die Linien gezielt nachfahren und sich zwischen dünnen und dicken Stiften entscheiden.

- **Ronja's Roboter**

Diese App ist der Einstieg zum Erlernen der Programmiersprache. Das Ziel ist es, den Roboter Roberta über ein vorgeschriebenes Feld zu führen, indem man sich an Pfeilen orientiert, die man programmieren muss. Das setzt voraus, dass man links und rechts unterscheiden kann und dies spiegelverkehrt umsetzen kann. Auch muss Roberta über Brücken gehen, was wiederum andere Zeichen beinhaltet.

Roberta der Roboter ist eine eher anspruchsvolle App, bei dem ein hohes Maß an Konzentration und mathematischem Denken gefragt ist. Da Kinder diese App alleine nutzen, können sie sich viel Zeit lassen. Logisches Denken wird gefordert.



Abbildung 5 Ronja's Roboter

- **Polylino**

Polylino ist ein mehrsprachiger Bilderbuchservice, mit Hilfe dessen Kinder auf Deutsch und vielen anderen Muttersprachen über 160 Bücher vorgelesen bekommen können. Alle Bücher sind von professionellen Sprechern mit Erzählfreude eingelesen. So können Kinder die Chance bekommen, Lesen lieben zu lernen.

Die Titel in Polylino wurden aufgrund ihrer literarischen und künstlerischen Qualität und ihrer Relevanz für unterschiedliche Altersgruppen ausgewählt. Polylino enthält über 160 Bücher auf Deutsch und über 40 anderen Sprachen.

Mit Polylino bekommen mehrsprachige Kinder die Chance, sowohl Deutsch als auch ihre Muttersprache zu entwickeln. Das stärkt nicht nur ihre kulturelle Identität,

sondern auch ihr Selbstbewusstsein. Durch gute Muttersprachenkenntnisse ist die Basis für einen guten Start in das Schulleben gelegt.

Die Kinder wählen ihre Lieblingsgeschichten, lauschen dem Erzähler, blättern, schauen sich Bilder an und lernen neue Worte.

Mit dem „Kindermodus“ können Kinder Polylingo selbstständig erforschen, je nach Vorliebe oder Thema, das gerade besprochen wird, z.B. Jahreszeit, Sprachen der Kinder, Projekte der Gruppe wie z.B. Wald

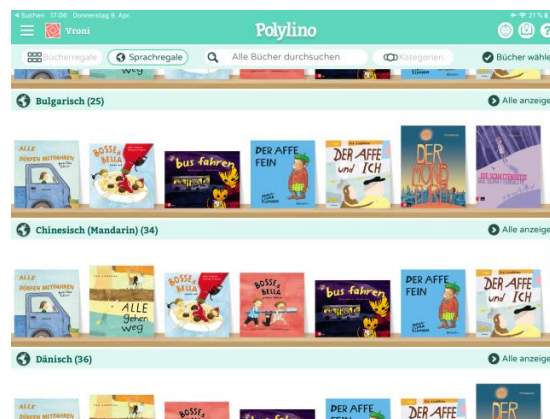


Abbildung 6 App Polylingo

- Zoom

Zoom ist eine Plattform, die Videoschaltungen ermöglicht. Über einen Link können sich Kinder und Eltern zuschalten und eine Direktschaltung zu einer Erzieherin bekommen. In Zeiten der Coronakrise und der damit einhergehenden Schließung der Kita konnten wir so den Kontakt mit den Kindern persönlich halten und gemeinsam mit den Kindern basteln, Geschichten lesen und vieles mehr. Auch die Arbeit im Team und Teamsitzungen halten wir während des Kontaktverbots über Zoom aufrecht.

- Book Creator

Book Creator ist neben Zoom eine App, die wir während der Schließung in der Coronazeit für uns entdeckt haben. Sie dient uns vor allem auch, den Kontakt mit Kindern und Eltern halten zu können und sie weiterhin teilhaben zu lassen an unserem Kitatag. Die Erzieherinnen nehmen mithilfe der iPads Videos für die Kinder auf, zum Beispiel einen Morgenkreis und verpacken dieses Video mithilfe der App

in ein virtuelles Buch, das die Eltern über einen Link abrufen können. So sehen die Kinder trotz der Kita-Schließung ihre Erzieher und konnten so den Kontakt halten.

3.5 Chancen und Risiken der Mediennutzung

3.5.1 Regeln bei der Mediennutzung

Um zu gewährleisten, dass jedes Kind seinen eigenen Rahmen für die Nutzung der digitalen Medien, z.B. iPad-Nutzung erhält, haben wir Regeln aufgestellt, die auch den Kindern verständlich sind. Zunächst ist die Nutzung nur in ausgewählten Situationen möglich, denn es muss ein geeignetes Umfeld geschaffen sein. Ein Erwachsener begleitet die Kinder in ihrem Tun. Das heißt, dass die Kinder fragen müssen, wann der Gebrauch möglich ist. Desweiteren müssen sich die Kinder in der Benutzung abwechseln. Dazu gibt es zeitliche Begrenzung, die durch das Spiel bedingt oder durch den Erwachsenen vorgegeben wird. Eine weitere Regel schützt die Kinder vor Einmischung durch andere.

3.5.2 Risiken bei der Mediennutzung

Die Nutzung von digitalen Medien birgt immer auch ein gewisses Suchtpotenzial, da es die Möglichkeit gibt sich berieseln zu lassen, sich nicht konzentrieren zu müssen, sich nicht anstrengen zu müssen. Die Vielzahl der Angebote erschwert es, zielgerichtet bei einer Aufgabe zu bleiben. Es besteht die Gefahr sich zu verzetteln. Andere Mediennutzung, z.B. Bücher oder auch körperliche Betätigung, z.B. Sport könnten vernachlässigt werden. So könnte ein Ungleichgewicht zwischen körperlichen, seelischen und geistigen Betätigungen entstehen. Wenn soziales Miteinander verloren ginge, könnten Kinder vereinsamen.

Ohne sinnvolle Schutzmaßnahmen könnten Kinder auch nicht-kindgemäße Inhalte konsumieren und z.B. Geschäfte tätigen. Ungeschützt könnten sie persönliche Daten zu ihrem eigenen Schaden im Internet preisgeben.

3.5.3 fachliche Argumente

Es gibt Untersuchungen darüber, die belegen in wie weit Kinder unterschiedlichen Alters mit welchen Medien umgehen können. Der BEP sagt dazu Folgendes „Der Umgang mit Medien hängt von persönlichen und sozialen Faktoren ab. Alter, Geschlecht, sozialer und kultureller Hintergrund beeinflussen die Vorlieben für mediale Inhalte und Tätigkeiten, die Interessen, die an Medien herangetragen

werden, und die Möglichkeiten, sich die Medien selbstbestimmt und aktiv zunutze zu machen. Insbesondere beeinflusst die soziale Herkunft die Chancen und Risiken, die Kindern aus den Medien erwachsen. Die Risiken häufen sich vor allem in sozial benachteiligten Familien. Mit der Stärkung der Medienkompetenz ist bereits in früher Kindheit zu beginnen. Die pädagogische Befassung mit Medien erstreckt sich prinzipiell auf alle Medien und hat entsprechend dem jeweiligen Entwicklungsstand unterschiedliche Schwerpunkte“ (Bayerische Bildungs- und Erziehungsplan, 2016, S.220).

Die Entwicklung von Krippen - und Kindergartenkindern braucht Eindrücke über möglichst viele Sinne, um neuronale Verbindungen im Gehirn zu knüpfen, im wahrsten Sinne des Wortes zu „be-greifen“ und sich die Welt zu erschließen. Darum brauchen sie viele ganzheitliche Erfahrungen (vgl. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)).

Unter guten Bedingungen, wie z.B. pädagogischer Begleitung innerhalb eines geschützten Rahmens ist es jedoch unumstritten, dass sich Medien dazu eignen kindliche Denk- und Lernprozesse anzuregen und zu unterstützen. (siehe dazu auch <https://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/mediennutzung/medienchancen/>)

Der BEP sagt dazu: „Medienbildung und -erziehung zielt darauf ab, den Risiken entgegenzuwirken, die Orientierungskompetenz zu stärken, die positiven Potenziale nutzbar zu machen sowie der Ungleichverteilung von medienbezogenen Chancen und Risiken entgegenzuwirken. Die Stärkung von Medienkompetenz geschieht im Wechselspiel von gezielter Unterstützung und selbsttätiger Kompetenzerweiterung. IuK- Medien sind eine Bereicherung der Lernumgebung der Kinder, sie treiben ihre Entwicklung nachhaltig voran. Die Kinder kommen mehr ins Gespräch, ihre Lerngewinne sind hoch“ (Bayerische Bildungs- und Erziehungsplan, 2016, S.221).

3.5.4 Kommunikation mit Eltern

Um Eltern in unsere digitale Welt mitzunehmen, bot sich uns mit der Teilnahme am Medienprojekt eine gute Möglichkeit, denn hier hatten wir eine Plattform gefunden, um mit fachlicher Unterstützung z.B. Elternabende durchzuführen. Eltern bekamen Briefe zum Projekt und wurden in Umfragen dazu befragt. Wir kamen mit ihnen ins Gespräch und konnten so manche Sorge entkräften. Mittlerweile haben die Eltern Vertrauen in unsere proaktive Umgangsweise mit den digitalen Medien gefasst und

lassen sich durch Tür- und Angelgespräche oder das Präsentieren von Ergebnissen, z.B. einen mit den Kindern gefilmten Tagesablauf informieren. Durch den Kontakt über Email erhalten sie alle wichtigen Informationen direkt nach Hause und haben die Möglichkeit selbst Kontakt herzustellen. Es gibt einen unregelmäßig erscheinenden Newsletter um Kontakt zu halten und Arbeitsgruppen, die aus der Elternbeteiligung entstehen, die untereinander digital kommunizieren. Am Jahresende erhalten die Eltern datenschutzrechtlich freigegebene digitale Fotos zur Erinnerung an die Kindergartenzeit ihres Kindes. So profitieren auch die Eltern von der Mediennutzung.

In der Zeit des Kontaktverbotes während der Coronakrise haben wir unsere digitalen Möglichkeiten erweitert. Wir haben regelmäßig Newsletter mit Ideen per Mail verschickt, es gab zoom Meetings in denen Bilderbücher vorgelesen wurden und mit den Kindern gebastelt wurde und ein Austausch mit den Kindern möglich war. Mit der App Book Creator haben wir Videos digital versendet, in denen wir einen virtuellen Morgenkreis, Geburtstagswünsche und viele andere Ideen verwirklichen konnten, um mit den Kindern und Eltern in Kontakt zu bleiben und präsent zu bleiben.

3.5.5 Erzieher und Erwachsene als Vorbilder

Ob telefonieren, recherchieren, einkaufen oder miteinander vernetzt sein, die digitale Welt ist aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Dabei sollte jedem Erwachsenen seine Vorbildfunktion deutlich sein. An dessen Verhalten, seinen Haltungen und Wertungen orientiert sich das Kind im Laufe seiner Entwicklung zunehmend. Alle Worte, Regeln oder Verweigerung von Medienzugängen bringen nur den gewünschten Erfolg, wenn sie den Vorlieben und Praktiken der Erwachsenen ähneln (vgl. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)).

3.5.6 Datenschutz- Altersgerechte Apps, Sicherung der Tablets

Datenschutz ist auch eine Frage der Haltung gegenüber den Persönlichkeits- und Urheberrechten anderer. Darum leben wir dies den Kindern nach eigenem Können und Wissen vor. Das bedeutet, dass wir technische, organisatorische und persönliche, z.B. informelle Vorsorge zum Datenschutz betreiben. Unsere Laptops und Tablets sind durch Voreinstellungen und Passwortschutz gegen Datenmissbrauch und nicht autorisierte Benutzung gesichert. Außerdem werden sie nach Gebrauch

eingeschlossen. Auf den Tablets sind nur im Team besprochene und genehmigte Apps installiert. Im Bildungs- und Betreuungsvertrag mit den Eltern wird der Elternwille zur Datenerfassung und – Benutzung festgehalten. Hier geht es beispielsweise um die Verwendung von Fotos in unterschiedlichen Medien, z.B. Jahrbuch, Tagespresse, Internet. Nach Ablauf gesetzlicher Fristen werden die persönlichen Daten der Eltern und Kinder gelöscht. Den Kindern vermitteln wir, dass sie über ihre Fotos und andere persönliche Daten bestimmen dürfen, indem sie sagen, wer ihre Portfolio- Ordner ansehen darf.

4 Unser Medieneinsatz- zukünftig

4.1. Kinderrechte in Bezug auf Medien

Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention ist von der Überzeugung getragen, dass der positive Einfluss der Massenmedien auf Kinder größer ist als der schädliche und dass darum eine positive Fassung der Bestimmung vorzuziehen sei (Praetor Intermedia AG, 2020).

In der Bundesrepublik Deutschland werden eine Vielzahl von Kinder- und Jugendsendungen verbreitet und eine Vielzahl von Kinder- und Jugendbüchern sowie entsprechende Zeitschriften angeboten. Das Kind hat hier im Sinne des Artikels 17 “Zugang” zu diesem Material (Unicef, 1989, S.20). Ein Recht des Kindes auf Fernsehempfang oder auf die Lektüre von Schriften ergibt sich dagegen aus Artikel 13 Abs. 1 der UN-Kinderrechtskonvention, wobei gleichzeitig aus Artikel 5 der Konvention zu schließen ist, dass Kinder von diesem Recht nur insoweit Gebrauch machen können und dürfen, als ihnen dies von ihren Eltern in Wahrnehmung ihres Erziehungsauftrags gestattet wird (Unicef, 1989, S.13 ff.).

Das ursprünglich verfolgte Anliegen, das Kind vor schädlichen Einflüssen zu schützen, die von den Medien ausgehen können, hat seinen Niederschlag lediglich in Artikel 17 Buchstabe e gefunden (Unicef, 1989, S.20).

Innerstaatlich wird dem durch das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften Rechnung getragen. Daneben verpflichtet §14 im SGB VIII die Träger der öffentlichen Jugendhilfe, jungen Menschen und Erziehungsberechtigten Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes zu machen (SGB VIII § 14 Abs. 1).

Artikel 17 der UN Kinderrechtskonvention

Die Vertragsstaaten erkennen die wichtige Rolle der Massenmedien an und stellen sicher, dass das Kind Zugang hat zu Informationen und Material aus einer Vielfalt nationaler und internationaler Quellen, insbesondere derjenigen, welche die Förderung seines sozialen, seelischen und sittlichen Wohlergehens sowie seiner körperlichen und geistigen Gesundheit zum Ziel haben. Zu diesem Zweck werden die Vertragsstaaten

- a. die Massenmedien ermutigen, Informationen und Material zu verbreiten, die für das Kind von sozialem und kulturellem Nutzen sind und dem Geist des Artikels 29 entsprechen;
- b. die internationale Zusammenarbeit bei der Herstellung, beim Austausch und bei der Verbreitung dieser Informationen und dieses Materials aus einer Vielfalt nationaler und internationaler kultureller Quellen fördern;
- c. die Herstellung und Verbreitung von Kinderbüchern fördern;
- d. die Massenmedien ermutigen, den sprachlichen Bedürfnissen eines Kindes, das einer Minderheit angehört oder Ureinwohner ist, besonders Rechnung zu tragen;
- e. die Erarbeitung geeigneter Richtlinien zum Schutz des Kindes vor Informationen und Material, die sein Wohlergehen beeinträchtigen, fördern, wobei die Artikel 13 und 18 zu berücksichtigen sind.

Im §9 des Bayerischen Kinderbildungs- und Betreuungsgesetzes ist zudem die „Informationstechnische Bildung, Medienbildung und –Erziehung“ (AVBayKiBiG, 2005) als rechtlich bindenden Grundlage der pädagogischen Arbeit in Kindertagesstätten genannt. Demnach ist es Aufgabe der Pädagogen die Kinder mit „alltäglichen informationstechnischen Geräten“ und Medien in Kontakt zu bringen, um ihnen deren Bedeutung und Verwendungsmöglichkeiten nahe zu bringen (AVBayKiBiG, 2005). Im sogenannten BEP (Bayerischer Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen bis zur Einschulung), den das Staatsinstitut für Frühpädagogik München 2012 zuletzt aktualisierte, werden Handlungsleitlinien für unsere pädagogische Arbeit bereitgestellt und bildet so die Grundlage unseres täglichen pädagogischen Handelns. Besonders wichtig sei es demnach mit der Stärkung der Medienkompetenz alters- und entwicklungsstandangepasst schon in früher Kindheit zu beginnen. Je nach Alter und

Entwicklungsstand der Kinder sind hier unterschiedliche Schwerpunkte, Inhalte und Anreize zu setzen (Stmas, 2012, S.220-221)

Wie bereits hervorgegangen haben Kinder ein grundsätzliches Recht auf den Umgang mit Medien. Dieser muss jedoch begleitet und angeleitet werden.

4.2 Förderung von Kompetenzen durch moderne Medien

Durch das selbständige Tätig sein erhalten die Kinder Erfolgserlebnisse, die sie in ihrer Selbstwirksamkeit fördern. Die Kinder erleben dadurch Autonomie und die Kompetenz Eigenverantwortlich zu handeln. Dazu wird den Kindern die Zeit gegeben, die sie brauchen. Die Kinder sind in ihrer kindlichen Neugier geweckt und können ihren individuellen Interessen nachgehen. Dadurch werden sie in ihrer Selbstwirksamkeit unterstützt.

Kindern wird der Umgang mit Medien vorgelebt und ein selbstwirksamer Umgang ermöglicht.

Im Bereich der kognitiven Kompetenzen werden die Kinder in den folgenden Bereichen gefördert. Durch das haptische Nutzen verschiedener Medien werden Anreize in ihren Sinnen hören, sehen, tasten gesetzt. Durch das Stellen gezielter Aufgaben werden Kinder durch ein fantasievolles und kreatives Denken angeregt, selbständig Wege zur Problemlösung zu finden.

Wir stellen den Kindern verschiedene Medien zur Verfügung, wie Bilderbücher Polyline, Hörbücher, im iPad APPs wie Singing Fingers, Malduell, die Maus, Keezy, Actionbound, Lazuli.

Im Bereich der digitalen Medien liegt der Schwerpunkt sehr häufig in der Auge – Hand – Koordination. Bei unterschiedlichsten Spielen und APPs wird eine ausgeprägte Feinmotorik gefordert. Durch das zielgerichtete Berühren des Bildschirms wird die Auge – Hand – Koordination gestärkt und positiv behaftet. Durch Hören von Musik erhält das Kind unbewusste Anreize sich zu bewegen.

Für den Umgang mit den digitalen Medien werden mit den Kinder Regeln besprochen. Aus diesen ergibt sich ein faires Nutzungssystem. Dadurch werden

Kinder in ihrer Kommunikation- und Kooperationsfähigkeit sowie im Konfliktmanagement gefördert. Somit werden die Kinder zeitgleich in der Fähigkeit und Bereitschaft zur demokratischen Teilhabe gestärkt.

In der Praxis wird darauf geachtet, dass alle Kinder die Medien nutzen können, dass sie diese ungestört aber auch in gemeinsamer Aktivität erforschen können.

Bei der Nutzung digitaler Medien ist der Datenschutz ein wichtiger Aspekt. Wir achten darauf, dass beispielsweise Bilder und Piccollage Seiten der einzelnen Kinder nicht für andere frei zugänglich sind. Dies wird den Kindern kommuniziert. Die Ergebnisse der Kinder werden wertgeschätzt und positiv bestärkt.

Wir zeigen den Kindern allgemeingültige Datenschutzrichtlinien auf und begleiten sie diese einzuhalten. Beim Suchen von Informationen und beantworten offener Fragen achten wir darauf kindgerechte Seiten, wie fragfinn.de, zu nutzen. Wir bieten ihnen einen Raum ihre Privatsphäre zu schützen.

Im Umgang mit den digitalen Geräten achten wir auf einen sorgsamen und verantwortungsbewussten Umgang. Dies fördert die Fähigkeit und Bereitschaft zur Verantwortungsübernahme.

Dazu haben unsere iPads Hüllen, die für den Umgang mit Kindern geeignet sind und CD- Spieler, die leicht zu bedienen sind.

Es ist wichtig gemeinsam mit den Kindern Informationen aus dem Internet zu hinterfragen und ihre Richtigkeit zu überprüfen. Genauso ist es wichtig, sorgsam zu hinterfragen, was im Internet zur Verfügung gestellt wird.

Der Schwerpunkt unserer Einrichtung ist das aktive Gestalten und Produzieren mit digitalen Medien. Kinder lernen zielgerichtet ihre Ideen und Phantasien umzusetzen und die digitalen Medien als Werkzeug zu nutzen.

Dazu arbeiten wir mit den Kindern häufig mit Piccollage, wo Erlebtes dokumentiert und reflektiert wird. Wir haben eine interaktive Wand an der die Kinder das Tagesgeschehen, Besonderheiten oder Interessen für die Eltern präsentieren.

4.3 Unser Medieneinsatz heute-ein Resümee

Im vorangegangenen Abschnitt wurden die einzelnen Bereiche der Medienwirksamkeit

dargestellt. Im Folgenden wird erläutert was sich davon für uns im Alltag bewährt hat.

Wir schaffen den Kindern einen sicheren Rahmen, in dem sie selbst-wirksam den Umgang mit den derzeit verfügbaren digitalen Medien erproben und einüben können. Dazu gehört ein faires Nutzungssystem. Die Kinder üben sich in ihrer Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, sowie im Lösen von Konflikten.

Innerhalb dieses Rahmens können die Kinder besonders ihre kognitiven Kompetenzen erweitern, indem sie durch Nachdenken, Kooperation mit anderen und Ausprobieren zu ihren eigenen Problemlösungs-Ergebnissen kommen.

4.3.1 angestrebte Ziele

Als wir uns zur Bewerbung um die Teilnahme am Modellprojekt entschieden, sahen wir darin die große Chance uns als Team unter fachlicher Begleitung einem zukunftsweisenden, umfangreichen und uns herausfordernden Thema zuzuwenden. Wir wollten den Kindern eine zeitgemäße Pädagogik zukommen lassen, die sie auf die Herausforderungen der Zukunft vorbereitet. Konkret bedeutete das, dass wir an unserer technischen Infrastruktur arbeiten mussten, unsere personalen Ressourcen herausfinden und gewinnbringend einsetzen mussten, persönlich wachsen und uns als Team auf gemeinsame Ziele und Vorgehensweisen einigen mussten.

4.3.2 erreichte Ziele

Mittlerweile hat jede Gruppe die technischen Möglichkeiten eines Internetzuganges. Für die Kinder gibt es ein Tablett, das mit kindgerechten Apps und einer kinderhandhabbaren Schutzhülle speziell auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist. Wir fotografieren und filmen mit dem Tablett, so dass die Kinder Fotocollagen herstellen können. Es gibt Versuche mit Medienkonvergenz, das heißt, dass wir Medien miteinander vernetzen, z.B. eine Tonaufnahme mit einem Mikrofon machen und sie dann am Computer weiterbearbeiten. Außerdem verbinden wir digitale Medien mit haptischen Aufgaben, z.B. drucken wir ein Foto aus und erstellen daraus ein Puzzle oder Memory, das wir am Tisch spielen können. Unser Blick für digitale Möglichkeiten hat sich geweitet. Wir suchen nach immer neuen Möglichkeiten den Kindern pädagogisch wertvolle Betätigungen mit digitalen Medien zu ermöglichen.

4.3.3 geschaffene Strukturen

Jede Gruppe hat ihre eigenen Strukturen geschaffen digitale Medien im Alltag zu implizieren. Es hat sich herausgestellt, dass es Zeitpunkte im Tagesablauf gibt, die sich besser als andere eignen, den Kindern ihren nötigen Rahmen zu schaffen. Wenn z.B. in der Zeit nach dem Mittagessen etwas Ruhe einkehrt, kann sich die PädagogIn besser kümmern. Es gibt zeitliche Begrenzung, die mit den Kindern abgesprochen ist. Regeln im Umgang mit der gemeinschaftlichen Benutzung der Medien sind erarbeitet worden, so war es z.B. wichtig, das Abwechseln und den Schutz vor ungewollter Einmischung durch andere Kinder einzuführen.

4.4 Ausblick auf den zukünftigen Medieneinsatz

4.4.1 Krippe

In den zwei Jahren des Medienprojekts haben sich einige Abläufe verselbständigt. Der Umgang mit dem iPad ist für Kinder wie für Erwachsene zu einem festen Bestandteil geworden. Fotos und Filme werden selbstverständlich über das iPad und dessen Programm gemacht und über die dort zur Verfügung stehenden Programme weiterverarbeitet oder zum Zwecke der Präsentation geordnet. Das iPad ist ebenso ein fester Bestandteil in der Elternarbeit in der Krippe geworden. Eltern bekommen einen realistischen Einblick in den Alltag der Kinder, können soziale Beziehungen und Kommunikation beobachten, ohne anwesend zu sein. Gerade im Krippenbereich ist dies häufig schwierig. Die Kinder bedürfen einer besonderen Fürsorge, können aber den Eltern noch nicht so klar und deutlich kommunizieren, was um sie herum und mit ihnen geschieht.

Situationsbedingt werden bei Fragen oder um Neues optisch zu begleiten, Informationen und vor allem Bilder im Internet gezeigt. Dies erleichtert das Verständnis der Kinder und nimmt die Aufregung für anstehende Situationen und Geschehnisse.

Viel Freude haben die Kinder daran, sich selbst und Freunde auf selbst gemachten und in selbst erlebten Situationen auf der Leinwand wieder zu entdecken. Auf diese Weise reflektieren wir besondere Ereignisse und können Kinder, die nicht anwesend waren, teilhaben lassen.

Bewährt hat sich auch der Einsatz der App Polyino. Bilderbücher, dem Alter und Interesse der Kinder entsprechend werden den Kindern vorgelesen und können in

viele Sprachen übersetzt werden. Muttersprachen von mehrsprachig erzogenen Kindern werden spielerisch in den Alltag integriert und erfahren Wertschätzung.

Zur Dokumentation von Entwicklungsschritten und Situationen im Alltag der Kinder in der Krippe benutzen wir sehr häufig die App Piccollage. Sehr einfach können Bilder in einer Collage verarbeitet und mit Texten begleitet werden. Dies bedeutet im Alltag eine große Zeitersparnis. Allerdings lässt die Qualität der Bilder und die kreativen Möglichkeiten etwas zu wünschen übrig. Deswegen werden in Zukunft das Ausdrucken und freie Gestalten der Blätter für das Portfolio, abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit, wieder mehr in den Vordergrund rücken.

Die musikalische Begleitung im Alltag, in Angeboten und Turnstunden wird weiter über den CD – Spieler laufen. Zwar ist die Bandbreite der Möglichkeiten im Internet sehr viel größer, aber die technischen Möglichkeiten wie der Einsatz der Bluetooth Box sind zu kompliziert und beschränkt.

Im organisatorischen Bereich, Dokumentation der Anwesenheit der Kinder sowie Organisation der Daten der Kinder wäre eine App praktisch. Für die Zukunft wäre eine digitale Möglichkeit zur Informationsweitergabe zwischen pädagogischem Personal und Eltern eine Entlastung.

4.4.2 Kindergarten

Es war wichtig, dass wir im Team Kolleginnen bestimmt haben, die sich für das Vorankommen in medienpädagogischen Fragen einsetzen wollten, um andere mitzunehmen. Die Aufstockung des Equipments war ebenso entscheidend, denn so hatten wir unterschiedliche Möglichkeiten uns auszuprobieren und unterschiedliche Erfahrungen zu machen. Der Prozess dauert noch an. Manche Apps haben sich bewährt, andere nicht. Bewährt haben sich auch die aufgestellten Regeln in der Benutzung der Tablets. Die Kinder wissen wann sie sie benutzen dürfen und unter welchen Voraussetzungen. Auch das Herstellen von Piccollagen ist mittlerweile ein liebgewordener Bestandteil der Medienpädagogik, weil sich eine gewisse Regelmäßigkeit eingestellt hat, die vertraut ist und die die Möglichkeit bietet persönliche Erlebnisse mit den Kindern nachzubereiten und zu dokumentieren.

Das Erstellen dieses Konzeptes ist ein Meilenstein, der uns zeigt wie weit wir gekommen sind. Sicher werden wir in allen Bereichen weitergehen. Wichtige Themen werden in Zukunft für uns der Datenschutz, Aus- und Fortbildung der Mitarbeiter, technische Ausstattung, bzw. Administration, Herausfinden von

pädagogischen Einsatzmöglichkeiten und das Etablieren der Benutzung in unserem Berufsalltag sein. Als ein wichtiges Mittel sei hier der Book Creator erwähnt, der als Werkzeug fester Bestandteil unserer Arbeit werden wird. Mit ihm können wir unsere Arbeit transparenter machen, Projekte dokumentieren und neue Bildungsanreize setzen.

Es gibt noch einige technische Stolpersteine, die uns die Arbeit erschweren. Dazu gehört z.B. die Fotoqualität der Tablets, die nicht befriedigend ist. Piccollagen sind unscharf und unser Jahrbuch lebt von Fotos, die wir z.T. jetzt doch wieder mit der „alten“ Digitalkamera machen müssen. Außerdem können wir nicht mehr unbemerkt fotografieren und filmen, weil die Tablets zu groß sind. Das heißt, dass die Kinder sich beobachtet fühlen und das Auswirkungen auf sie hat. Wir ringen auch mit der Kompatibilität der Geräte untereinander insbesondere zwischen iPads und unseren Laptops und verwenden sehr viel Zeit auf das Lösen der daraus entstehenden Probleme.

5 Schlussworte

Der Modellversuch war für uns eine aufregende und auch herausfordernde Reise. Am Anfang herrschte Bedenken, ob wir die iPads und weitere Dinge entsprechend in unseren pädagogischen Alltag integrieren können und auch, wo die Reise hingehen soll- sollten unsere „alten“ bewährten Medien durch die neuen digitalen Möglichkeiten ersetzt werden oder können wir es schaffen beide nebeneinander zu verwenden? Fast zwei Jahre nach Beginn des Modellversuches ist es uns gelungen einige digitale Prozesse in unserem Alltag wie selbstverständlich zu implementieren. Die iPads sind fester Bestandteil geworden. Nichtsdestotrotz haben „alte Medien“ nicht an Wert verloren. Vor allem in Zeiten der Coronakrise und des Kontaktverbots erweist sich die Teilnahme an dem Modellversuch als sehr hilfreich, da wir fähig waren bestimmte analoge Prozesse wie beispielhaft einen Morgenkreis relativ zeitnah digitalisieren konnten und uns so das Kontakthalten zwischen der Kita und den Familien erleichtert wird. Auch in Zukunft wird es darum gehen einen Balanceakt zwischen der Nutzung neuer digitalen Medien und Altbewährtem zu halten, unsere Fachkompetenz bezüglich digitaler Medien und deren pädagogischer Einsatz in unserem Kindergarten und unser Medienangebot stetig auszubauen, aber auch immer wieder kritisch zu hinterfragen und zu prüfen. Die alltägliche Implementierung der Medien in unseren pädagogischen Abläufen kann nur als

permanenter Prozess gesehen werden. Wir werden in Zukunft Apps und Zubehör ausprobieren und für uns evaluieren, ob wir sie weiter einsetzen. Oberstes Ziel für uns ist und bleibt es Medien unabhängig davon, ob neue oder althergebrachte digitale Medien, pädagogisch sinnvoll einzusetzen.

Quellenverzeichnis

AGG §1, 15.04.2020, unter:

Baacke, D. (1997). *Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation*. Band 1. Tübingen: Max Niemeyer Verlag

Bayerisches Sozialministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen (stmas), Staatsinstitut für Frühpädagogik (ifp), Der bayerische Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen bis zu Einschulung, 2016

BayAVKiBiG, 15.04.2020 unter

<https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/BayAVKiBiG-9?AspxAutoDetectCookieSupport=1>

BayAVKiBiG, 15.04.2020 unter

<https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/BayAVKiBiG-9?AspxAutoDetectCookieSupport=1>

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), 15.04.2020, unter:

<https://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/mediennutzung/medienrisiken/> CC BY-NC-ND

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), 15.04.2020, unter:

<https://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/mediennutzung/medienchancen/>

CC BY-NC-ND

Dejure, 15.04.2020, unter:

https://dejure.org/gesetze/SGB_VIII/14.html

SGB VIII 1 §14

ifp, 15.04.2020, unter

<https://www.ifp.bayern.de/imperia/md/content/stmas/ifp/bildungsplan.pdf>

Praetot intermedia AG 15.04.2020, unter:

https://www.kinderrechtskonvention.info/massenmedien-kinderfernsehen-und-kinderbuecher-3554/#identifizier_0_554

Schorb, B. (1995). *Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte, Forschung und Praxis*. Opladen: Leske + Budrich

Schorb, B. (1998): *Stichwort: Medienpädagogik*. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 1, 7-22.

Süss, D., Lampert, C. & Wijnen C.W. (2010). *Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Unicef,

15.04.2020,

unter

<https://www.unicef.de/blob/194402/3828b8c72fa8129171290d21f3de9c37/d0006-kinderkonvention-neu-data.pdf>