

Medienkonzept Kindergarten

Stand Mai 2020

Erarbeitet von: Mgr. Mária Jezná (Kindergartenleiterin)

INHALT

VORWORT	2
1 Ziele der Medienerziehung	3
2 Medien und Mediennutzung in der Kindergarten-Praxis	4
3 Digitalisierung und Medieneinsatz im Kindergarten	5
3.1 Einsatz von interaktiven Tafeln.....	5
3.2 Einsatz von I-Pads.....	7
3.3 Nutzung von Microsoft Teams als Lernplattform	8
3.4 Robotik und Programmieren im Kindergarten	9
4 Kinderrechte und Kinderschutz in der digitalen Welt.....	11
4.1 Recht auf Schutz und Sicherheit (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte)	12
4.2 Voraussetzungen für die Verarbeitung von Medienerlebnissen	12
5 Regeln der Kinder in der digitalen Welt.....	13
5.1 Empfehlungen für den Umfang der täglichen Mediennutzung durch Kinder (nach www.kindergesundheit-info.de):	14
5.2 Zeitliche Begrenzung und Nutzungsbedingungen der digitalen Medien im Kindergartenalltag	14
6 Kooperation mit den Eltern	15
6.1 Tipps für die Medienerziehung in der Familie	15
6.2 Methoden der Zusammenarbeit.....	17
7 Quellen des Konzeptes.....	19
8 Anhang - Digitales Material.....	20

VORWORT

Die mediale Bildung schließt traditionelle und neue (digitale) Medien ein. Die ersten Medien für das Kind sind Wort und Bild. Sie finden ihre Fortsetzung im Buch, Audioaufnahmen, Filmen/TV und in der heutigen Zeit schließlich in sämtlichen digitalen Medien. Wort und Bild sind grundlegende Mittel zur sprachlichen Bildung. Die sprachliche Bildung ist unser Schwerpunkt und so wird diese auch übergreifend durch die Medienbildung- und Erziehung unterstützt.

Um einen angemessenen Umgang des Kindes mit verschiedenen Medien zu gewährleisten, ist eine Steuerung durch die Erzieherin/den Erzieher notwendig. Die Auswahl des Mediums ist an den Neigungen, der Belastbarkeit und der Konzentrationsfähigkeit des Kindes ausgerichtet und dient v.a. dem Lerngegenstand. Das Kind wird dabei begleitet, verschiedene Medien kennenzulernen und einen kritisch-konstruktiven Umgang damit zu erlernen. Die Erzieherin/Der Erzieher achtet auf eine angemessene Gewichtung zwischen den unterschiedlichen Medien. Er beobachtet das Kind beim Umgang mit den Medien und bahnt erste Recherchen an.

Im Kindergarten stehen **im Mittelpunkt** folgende zwei Aktivitäten mit Medien:

Das aktive Tun - das Arbeiten mit Medien

Den Kindern wird die Möglichkeit geboten, Medienerlebnisse aktiv zu verarbeiten und praktische Erfahrungen im Umgang mit Medien zu machen, die ihrem Erfahrungs- und Entwicklungsstand entsprechen. So lernen sie, kreativ mit Medien zu arbeiten, eigene Produkte wie etwa Foto-, Film- und Tonaufnahmen zu erstellen und auf diese Weise Medien als sinnvolles Hilfsmittel zur Aneignung ihrer Umwelt zu nutzen.

Das gemeinsame Gespräch - das Reden über Medien

Die Kinder werden angehalten, Medien und ihre Inhalte kritisch zu hinterfragen sowie ihr eigenes Medienverhalten unter die Lupe zu nehmen. So kann eine stets reflektierte und bewusste Mediennutzung angebahnt werden.

1 Ziele der Medienerziehung

Um das medienpädagogische Handeln planen zu können, muss das Augenmerk auf die Bildungsziele gelegt werden. Das zentrale Ziel - **das medienkompetente Kind** - wird demnach über Bildungsziele erreicht, die sich in vier Kategorien unterteilen lassen:

- **Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien**

Die Kinder sollen die Möglichkeit haben, Medien im Alltag zu entdecken (z.B.: Telefon; digitale Wecker; kleine Computersysteme, die Ampelanlagen, Bankomaten, Tankautomaten etc.), und lernen, verschiedene Medien zu bedienen (z.B.: Digitalkamera, CD-Player, einfache Malsoftware).

- **Nutzung von Medien für eigene Anliegen, Fragen und sozialen Austausch**

Die Kinder sollen Medien für verschiedene Anliegen nutzen können – zur Kommunikation (z.B.: Walkie Talkies, Dosentelefone), zur Unterhaltung und Entspannung (z.B.: Musik-CDs, Hörspiele, Bücher), zum kreativen Ausdruck (z.B.: Kamera, Audio-Aufnahmegeräte, Software) sowie als Informationsquelle und zum Lernen (z.B.: Kindersendungen, Lernsoftware, Bücher).

- **Verarbeitung und Reflexion des eigenen Umgangs mit Medien**

Die Kinder sollen das eigene Medienverhalten hinterfragen und alternative Freizeitbeschäftigungen sowie Techniken zur Entspannung kennen und nutzen. Sie sollen Raum und Zeit bekommen, eigene Medienerlebnisse und damit in Verbindung stehende Emotionen zu verarbeiten.

- **Kenntnisse und Reflexion über Art und Funktion von Medien**

Die Kinder sollen Medien als etwas von Menschen Gemachtes erkennen und ihre Absichten – insbesondere die der Werbung - durchschauen.

(vgl. „Frühe Medienbildung“ aus der Reihe „Natur-Wissen schaffen“, Hrsg. W. E. Fthenakis, 2009, Bildungsverlag EINS GmbH, S. 17 ff)

2 Medien und Mediennutzung in der Kindergarten-Praxis

Das Kind soll Zugang zu unterschiedlichen Medien erhalten und die Kompetenzen im Umgang mit ihnen erwerben. Die Medienerfahrungen des Kindes müssen thematisiert und das Kind zum kritisch-konstruktiven Umgang mit den Medien angeleitet werden. Folgende Medien werden im Kindergarten- Alltag genutzt:

- **Analoge Medien** – Das Buch ist der ideale Einstieg in die Medienpädagogik: Die Auseinandersetzung mit analogen Medien lässt die Kinder vielfältige Erfahrungen mit Schrift und Sprache machen.
- **Auditive Medien** – Gezielte Übungen und Spiele fördern die auditive Wahrnehmung und damit die sprachliche Entwicklung.
- **Audiovisuelle Medien** – Die kritische und kreative Auseinandersetzung mit audiovisuellen Medien bergen zahlreiche Bildungschancen. Die Produktion eigener Video-Clips ist aufregend und kinderleicht.
- **Digitale Medien** – Die mobilen Geräte werden im Kindergarten sinnvoll eingesetzt, um das kindliche Lernen sowie das kreative Tun zu fördern und zu unterstützen.
- **Visuelle Medien** – Die Digitalkamera lässt Kinder in die Rolle von aktiven und kreativen Mediengestalter*Innen schlüpfen. Sie sammeln somit Erfahrungen durch das Experimentieren mit dem Medium Foto.
- **Internet & Werbung** – Die Werbung ist allgegenwärtig und spricht auch Kinder gezielt an. Deshalb ist es wichtig, Werbung zu thematisieren und sich damit kritisch und kreativ auseinanderzusetzen.
- **Roboter & Coding** – Auf spielerische und kindgerechte Art und Weise werden durch Roboting & Coding Lernchancen wie logisches Denken, Kreativität und Problemlösekompetenz ermöglicht.

3 Digitalisierung und Medieneinsatz im Kindergarten

Das Internet ist kaum mehr aus unserem Alltag auszuschließen, auch nicht aus dem unserer Kinder. Daher ist es aus unserer Sicht wenig realitätsnah und nicht nachhaltig, die frühkindliche und vorschulische Bildung und Erziehung weiterhin ausschließlich nur auf traditionelle Medien wie Bücher und Arbeitshefte zu beschränken. Jedes Kind kommt in seiner Umwelt ständig Kontakt mit digitalen Medien, daher ist eine angemessene und wohl durchdachte Auseinandersetzung im Bildungskontext der Kindergarten- und Vorschulzeit geboten.

Die digitalen Medien sollen direkte sinnliche Erfahrungen und körperliche Aktivitäten nicht ersetzen, sondern diese bereichern. Sie stellen eine zusätzliche Ausdrucksform dar, derer sich die Kinder bedienen können. Medien können als Chance gesehen werden, die kindliche Wahrnehmung zu erweitern und kreatives Handeln initiieren. Außerdem können die Kinder sie als Werkzeuge einsetzen, die sie beim Lernen durch Spielen, Entdecken und Ausprobieren unterstützen. Daneben sind Medien zusätzliche Bildungsmittel, die Differenzierung und Individualisierung in der Bildungsarbeit, insbesondere beim Erwerb einer Zweitsprache erleichtern.

Kompetenzen, die das Kind durch digitale Medien erwerben kann:

- Medienkompetenz: Bedienen verschiedener Medien, Medienarten kennenlernen
- Kreative Kompetenz
- Sprachlich-kommunikative Kompetenz: Sprachbildung, Wortschatzerweiterung
- Kognitive Kompetenz: Beobachtungsfähigkeit intensivieren, Förderung der Merkfähigkeit
- Soziale Kompetenz: Mitverantwortung in der Gruppe, Aufgaben und Regeln in der Gruppe besprechen und übernehmen

3.1 Einsatz von interaktiven Tafeln

Die interaktive Tafel ist ein wertvolles didaktisches Hilfsmittel im Kindergartenalltag für Kinder ab dem Alter von 3 Jahren. Eine interaktive Tafel macht die

Elementarbildung in allen Bereichen (Sprache, Mathematik, Logisches Denken, usw.) viel attraktiver, unabhängig von der Bildungsebene. Diese Form des Lernens hat zudem einen enormen Einfluss auf die Effizienz des Lernprozesses und des Spracherwerbs. Dank dieser Tafel gibt es für eine Erzieherin/einen Erzieher eine große Bandbreite an Möglichkeiten, Sprachunterricht interessanter und effektiver zu gestalten, als dies mit traditionellen Mitteln der Fall ist.

Vorteil der interaktiven Tafel ist auch die einfache Bedienung, die den Kindern ein schnelles Beherrschen der verschiedenen Funktionen ermöglicht. Dieser Aspekt ist sehr wichtig, da die Kinder keine Hemmungen beim Benutzen der Tafel und folglich beim Benutzen der deutschen Sprache haben.

Dank der mit dieser Tafel möglichen Übungen werden mehrere Sinne der Kinder gleichzeitig angesprochen und geschult. Jedes Kind hat eigene Lernvorlieben, die zum Erwerb der deutschen Sprache beitragen. Die Botschaft der Erzieherin/des Erziehers muss jedes Kind mittels individueller Wege erreichen. Bei der Planung eines didaktisch-erzieherischen Prozesses sollte immer berücksichtigt werden, dass unterschiedliche Sinne beansprucht werden müssen.

Die Verwendung der interaktiven Tafel trägt zur erhöhten Lernaktivität der Kinder insbesondere im sprachlichen Bereich bei. Die Bereitschaft zur Nutzung des Gerätes erhöht die Motivation auch bei schüchternen Kindern, die normalerweise zusätzlich ermutigt werden müssen, um am Deutschunterricht aktiv teilzunehmen. Der Spracherwerb beginnt damit, dass Kinder einen Text in deutscher Sprache zuerst hören und anschließend beginnen, das Gehörte zu verstehen, indem Visualisierungstechniken eingesetzt werden.

Praktisches Umsetzen der interaktiven Tafel/des White Boards:

In unserem Kindergarten werden neue Projekte eingesetzt. Es handelt sich um folgende Sprach- und Lernprogramme:

- Sprachprogramm - Hocus und Lotus / 3-4-jährige Kinder
- Sprachförderprogramm - Deutsch für den Schulstart/ 4–6-jährige Kinder
- ONILO Programm

3.2 Einsatz von I-Pads

Der große Vorteil von I-Pads liegt in der **kinderleichten Bedienung mittels Touchscreen**, die auch Kinder im Vorschulalter intuitiv erfassen. Das ermöglicht ihnen einen weitgehend selbstständigen Umgang mit einem Medium, das zudem eine **Fülle an Anwendungen und unterschiedlichen Funktionen** in sich vereint. Das I-Pad ist ein kleiner Computer, mit dem man fotografieren, filmen und Geräusche aufnehmen kann. Gute Apps können das kindliche Lernen unterstützen. So kann ein Gerät Fotoapparat, Fotoalbum, Videokamera, Mikrofon, Buch, Malbuch, Fernseher, Kompass, Lupe, Spielgerät und vieles mehr in einem sein. Außerdem sind Tablets **robust, platzsparend, kaum anfällig für Software- und Virenprobleme** und können **leicht transportiert** werden.

Die sinnvolle Einbindung von I-Pads in den Kindergartenalltag

Die Aufgabe des pädagogischen Fachpersonals liegt darin, I-Pads sinnvoll und pädagogisch durchdacht in den Kindergartenalltag zu integrieren und damit das kindliche Erfahren, Erleben und Lernen zu bereichern.

Im **ersten Schritt** geht es darum, das **Lernziel** zu formulieren. Erst im **zweiten Schritt** werden **geeignete Apps** ausgewählt, die durch multimediale Angebote verschiedene Sinne der Kinder ansprechen und neue Wege und Möglichkeiten eröffnen, sich mit einem Thema kreativ auseinanderzusetzen.

Gemeinsam Spielen und Lernen

Die Kinder sollten das I-Pad **zu zweit bzw. in Kleingruppen** und **unter Aufsicht der pädagogischen Fachkraft** nutzen. So kann das Gerät eine zusätzliche Möglichkeit des gemeinsamen Spielens, Lernens und Entdeckens darstellen. Bei Fragen und Unsicherheiten können sich die Kinder direkt an einen Erwachsenen wenden. Interaktive Bilderbücher können ebenso von der Erzieherin/dem Erzieher vorgelesen werden, Aufgaben und Rätsel können auch in der Gruppe gelöst werden. Das gewährleistet den **sozialen und sprachlichen Austausch der Kinder** und ermöglicht das **kooperative und das kollaborative Lernen**.

Praktisches Umsetzen durch Übungssoftware im Kindergarten und Unterstützung der Kompetenzen durch interaktives Lernen:

- Förderung der visuellen und auditiven Wahrnehmung
- Visuelle Aufmerksamkeit
- Spielerische Förderung von Konzentration → Konzentrationsübungen
- Übungen zur Wahrnehmung von Zahlen, Farben und Formen
- Differenzieren von Größen und Formen
- Koordination und Motilität
- Gedächtnisspiele; usw.

Lernsoftware:

- Kleineschule.com.de
- ABC Materská škola
- usw.

3.3 Nutzung von Microsoft Teams als Lernplattform

Die Plattform MS-Teams ermöglicht uns eine schnelle und direkte Online-Kommunikation mit den Kindern auch in ihrer Abwesenheit und zugleich ihre Teilnahme an der täglichen Betreuung. So haben sie die Möglichkeit an dem Morgenkreis auch online – von zu Hause - teilzunehmen und alle Aufgaben und Arbeitsblätter auch parallel in den Kanälen und Ordnern des jeweils eigenen Teams zu finden.

Durch die Kalender- und Chatfunktion in Teams können Besprechungen mit den Kindern/ggf. auch mit ihren Eltern geplant und durchgeführt sowie Inhalte auch mit der Hilfe der Funktion des Bildschirmteilens noch verständlicher erklärt werden. Zugleich kann die Erzieherin/der Erzieher Dateien, Präsentationen und White Board-Präsentationen mit der ganzen Gruppe teilen und speichern, sodass in einzelnen Lerneinheiten auch das Whiteboard als interaktive Tafel zum Gedankenaustausch genutzt werden kann.

Da die Lernplattform im Kindergarten durch die Eltern bedient werden muss, sind auch die regelmäßige/tägliche Kommunikation und der Austausch mit den Eltern von Vorteil.

Unter anderem werden in den Teams alle Lehrpläne (Monats- und Wochenthemen) wie auch weiteres Material oder Projekte und Fotos von den Kindern gespeichert, die dann jederzeit vom Kind abgerufen, wiederverwendet und weiterverarbeitet werden können.

3.4 Robotik und Programmieren im Kindergarten

Durch spielerisches Programmieren sollen **Kinder lernen Probleme effektiv und kreativ zu lösen**. Erreicht werden kann dies durch verschiedene Spiele und Übungen, das Arbeiten mit einfachen Programmen und/oder das Beschäftigen mit Robotern. Ganz allmählich bauen die Kinder dabei IT-Kompetenzen und ein Verständnis für die Funktionsweise eines Computers auf - nämlich, dass dieser immer nur Befehle ausführt, die wir ihm durch verschiedene Codes geben.

Im Kindergarten geht es um die **spielerische Förderung von Fähigkeiten**, die nicht nur beim Coding, sondern auch **im alltäglichen Leben nötig** sind.

Lernschancen durch Coding/ Programmieren:

- Lernen durch aktives Tun
- Orientierungs- und Strukturierungskompetenz: Ordnungssysteme werden aufgebaut, Fähigkeit zur Klassifikation, Seriation. Erfassen von Raumlage, Formen und Größenverhältnissen
- Symbolverständnis entwickelt sich als Voraussetzung fürs Schreiben und Rechnen
- Vorausschauendes und vernetzendes Denken
- Kreative Kompetenz- eigene Ideen werden entwickelt und ausprobiert
- Problemlösekompetenz und das Finden eigener kreativer Lösungswege
- Medienkompetenz – erste Erfahrungen mit Robotern, den Umgang mit Computern

- Sprachlich- Kommunikative Kompetenz neuer Begriffe und Erwerb von Sprachverständnis
- Emotionale Kompetenz – Bewusstes Erleben
- Soziale Kompetenz – Teamfähigkeit, Rücksichtsnahmen, Kritikfähigkeit

Schritt 1: Coding ohne Computer – analogisches Programmieren

Um Kinder in das Programmieren einzuführen, muss aber nicht zwingend mit dem Computer/Tablet oder Lernroboter gearbeitet werden. Es kann ganz klein begonnen werden – **etwa mit dem Körper, raumbezogenen Bewegungs- oder kniffligen Logikspielen**. Es bieten sich solche Spiele an, die das gemeinsame und vor allem auch kreative Lösen kognitiver Problemstellungen in den Mittelpunkt stellen. Durch das gemeinsame Tun verbinden diese Spiele stets Kommunikation und soziales Lernen mit der Förderung der Problemlösekompetenz.

Die Kinder entwickeln dabei aber auch das **Verständnis darüber, wie ein Computer funktioniert**, und lernen die Art des Denkens, die für das Programmieren nötig ist, kennen - wie zum Beispiel eine Aufgabe in einzelne Arbeitsschritte zu zerlegen und diese nacheinander auszuführen oder eine Serie von Arbeitsschritten solange zu wiederholen, bis die Aufgabe abgeschlossen ist.

Schritt 2: Programmieren lernen mit einfacher Software und Robotern

Es gibt eine ganze Reihe an Lernsoftware sowie einfachen Robotern im Bereich Coding. Diese haben den Vorteil, dass die Kinder keine Quellcodes eintippen müssen und auch ohne vorhandener Lese- und Schreibkompetenz arbeiten können. Man spricht hier von "**visuellen Programmiersprachen**". Dabei steuern die Kinder mit Hilfe verschiedener Symbole das Verhalten von Robotern oder gestalten Spielwelten und animieren selbst gestaltete Charaktere durch das Kombinieren bunter Bausteine.

Hier gibt es ein paar Tipps und Ideen zum Einsatz im Kindergartenalltag:

[Bee Bot](#), [Blue-Bot](#) , [Cubetto](#), [Ozobot Evo](#), [Scratch Junior](#)

Die mögliche Koop mit anderen Institutionen im Bereich Robotik und Coding:

- Galileo – Bildungshaus Stuttgart
- Projekt - Grenz-überschreitende Kooperation SK-AT
(BIG_inn SK-AT)

Umsetzen des Projektes:

Schritt 1: als analogisches Programmieren in allen Kindergartengruppen durch Körper und Bewegung

Schritt 2: als freiwilliges Nachmittagsangebot für Kinder ab 5 Jahre; Programmieren mit Bee- Bots, Blue- Bots und Cubetto.

Schritt 3: Programmieren in den Vorschulgruppen mit Kindern ab 5 Jahre

4 Kinderrechte und Kinderschutz in der digitalen Welt

Im April 2016 hat der Europarat die so genannte **Sofia-Strategie** zur Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention verabschiedet. Diese umfasst neben Aspekten wie Chancengleichheit, Teilhabe, Gewaltfreiheit und kinderfreundliche Justiz auch die Digitalisierung der Lebenswelten von Kindern.

Der Bericht schließt in diesem Punkt mit sechs Forderungen ab:

- Allen Kindern soll ein erschwinglicher Zugang zu qualitativ hochwertigen Online-Ressourcen zur Verfügung gestellt werden!
- Kinder sollen vor Online-Gefahren geschützt werden!
- Die Privatsphäre und die Identität von Kindern muss im Netz sichergestellt werden!
- Digitale Medienkompetenz soll vermittelt werden, um Kinder zu informieren, in Entscheidungen einzubeziehen und sich sicher im Netz bewegen zu können!
- Das Potential des privaten Sektors sollte genutzt werden, um ethische Standards und Verfahren weiterzuentwickeln, von denen Kinder im Netz profitieren können und die sie schützen!

- Kinder sollen im Mittelpunkt der Digitalpolitik stehen!
(vgl. UNICEF 2017b, S. 125 ff.).³

4.1 Recht auf Schutz und Sicherheit (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte)

Schutz und Sicherheit in der digitalen Welt erwächst aus einer Kombination verschiedener Schutzinstrumente (z.B. Zugangsbeschränkungen oder Sicherheitssoftware) und der Befähigung von Kindern zum Selbstschutz. Ein sehr wichtiger Bestandteil ist auch die Erweiterung digitaler Kompetenz der Eltern wie der pädagogischen Fachkräfte von weiteren externen Bildungsinstitutionen.

Kinder müssen in allen Lebensbereichen vor jeglicher Form von Gewalt, Missbrauch, Vernachlässigung und schlechter Behandlung geschützt werden - dies gilt online wie offline.

Im Kindergarten wird die Medienerfahrung des Kindes thematisiert und das Kind wird zum kritisch-konstruktiven Umgang mit den Medien angeleitet.

4.2 Voraussetzungen für die Verarbeitung von Medienerlebnissen

Kinder im Vorschulalter verfügen über ein egozentrisches Weltbild, das es ihnen erschwert, zwischen wirklich Erlebtem und Fiktion - etwa fiktiven Fernseh Bildern - zu differenzieren. So lösen Medieninhalte oftmals starke echte Emotionen aus. Um diese Medienerlebnisse verarbeiten und Distanz schaffen zu können, nehmen in der Medienerziehung im Kindergarten folgende Punkte einen zentralen Stellenwert ein:

Das Reden über Medien - Im gemeinsamen Gespräch können bestimmte Themen aufgegriffen, besprochen und kindgerecht bearbeitet werden.

Angebot von Zeit und Raum zur Verarbeitung von Medienerlebnissen - Die Kinder brauchen die Möglichkeit, sich selbständig und ohne Vorgaben seitens der pädagogischen Fachkraft mit ihren Medienerlebnissen spielerisch und kreativ auseinandersetzen zu können.

Die unterstützende didaktische Begleitung - Wichtig ist, die Kinder bei der Verarbeitung ihrer Medienerlebnisse didaktisch zu begleiten und, wenn nötig, unterstützend zur Seite zu stehen. Auch das Beobachten der Kinder beim Freispiel kann Vieles über deren Medienverhalten oder etwaige Ängste und Probleme preisgeben. Voraussetzung ist eine vertrauensvolle Atmosphäre, in der die pädagogische Fachkraft als verständnisvolle/r Ansprechpartner*in von den Kinder akzeptiert wird.

Methoden der Verarbeitung und Reflexion von Medienerlebnissen:

- Malen und Basteln
- Rollenspiele
- Gemeinsame Gespräche

5 Regeln der Kinder in der digitalen Welt

Gemeinsam mit den Kindern werden Regeln im Umgang mit dem Computer und dem I-Pad aufgestellt und mit Hilfe von Fotos visualisiert.

Einführung → Sachgespräch zu Regeln

Gemeinsam mit den Kindern werden die Regeln für den Umgang mit dem Computer oder I-Pad gefunden.

- Ich kontrolliere, ob meine Hände sauber sind, und wasche sie, wenn nötig.
- Am PC-Tisch bzw. in der Nähe vom I-Pad esse und trinke ich nichts.
- Ich nutze den Computer oder das I-Pad für die Zeit/die Aufgabe, die vereinbart ist.
- Mit dem Computer/I-Pad arbeiten immer nur zwei Kinder gleichzeitig. Die anderen Kinder dürfen zusehen.
- Ich halte den PC-Tisch ordentlich.

Durchführung → Regeln visualisieren

Wie könnten die gemeinsam überlegten Regeln visualisiert werden?

Fotografieren → ggf. Fotos aus dem Internet

Reflexion und Präsentation:

- Regel-Plakat erstellen und aufhängen
- Wiederholung der Regeln

Zum richtigen Umgang mit dem PC oder dem I-Pad bzw. Tablet gehören nicht nur das Sauberhalten des „Arbeitsplatzes“ oder der vorsichtige Umgang mit dem Gerät, sondern auch das Lernen von Grenzen bezüglich der Nutzungszeit und der Tatsache, dass eine zu intensive Nutzung für jeden Menschen gesundheitsschädlich ist.

5.1 Empfehlungen für den Umfang der täglichen Mediennutzung durch Kinder (nach www.kindergesundheit-info.de):

Alter der Kinder	Bilderbücher/ Bücher	Hörmedien (Musik- CDs/ -Dateien, Hörgeschichten)	Fernsehen, DVD, Video	Computer, Spielekonsolen, Tablets, Smartphones
0-3 Jahre	regelmäßig Bilderbücher	höchstens 30 Minuten	am besten	gar nicht
3-6 Jahre	anschauen und vorlesen	höchstens 45 Minuten	zusammen höchstens 30 Minuten	
9-10 Jahre	regelmäßig lesen und vorlesen	höchstens 60 Minuten	zusammen höchstens 45- 60 Minuten	

5.2 Zeitliche Begrenzung und Nutzungsbedingungen der digitalen Medien im Kindergartenalltag

Alter der Kinder	Anzahl der Tage pro Woche	Anzahl der Minuten pro Tag
3-4 Jahre	0	0
4-5 Jahre	2	10 - 20 Minuten
5-6 Jahre	3	20 - 30 Minuten

6 Kooperation mit den Eltern

Kinder und Jugendliche benötigen zum Erleben eines kompetenten Umgangs mit Medien auch Freiräume. Kinder und Schüler sind bei der unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Medienkompetenzvermittlung auf Unterstützung und Vorbilder angewiesen. Neben den pädagogischen Fachkräften müssen die Erziehungsberechtigten ebenfalls eine grundlegende Medienkompetenz entwickeln, um ihrer Erziehungsverantwortung gerecht werden zu können. Die Familie ist in der Regel der erste Ort, an dem Medien genutzt werden. Eltern und die Erziehungsberechtigten stellen die frühesten Weichen dafür, wie ihre Kinder mit Medien umgehen. Die in der Familie gesammelten Erfahrungen und Gewohnheiten bringen die Kinder und Schüler*innen dann mit in den Schul- und Kindergartenalltag.

6.1 Tipps für die Medienerziehung in der Familie

Tipp 1: Wichtige Begriffe und Inhalte altersgemäß erklären

Um eine erste Basis zu schaffen, ist es sinnvoll, wenn Sie Ihrem Kind die wichtigsten Begriffe des Internets erklären können: Was bedeutet es, „online“ zu sein? Was sind Chats und wie nutze ich Suchmaschinen? Außerdem sollten Sie, ggf. etwas später, auch **Themen wie Datenschutz oder sichere Webseiten erklären** bzw. im Gespräch über Veränderungen bleiben.

Tipp 2: Übermäßigen Medienkonsum vermeiden

Kinder müssen erst noch lernen, wie man sinnvoll mit Medien umgeht. Zunächst strömt alles Multimediale ungefiltert auf sie ein. Deshalb ist ein **wichtiger Punkt bei der Medienerziehung in der Familie, darauf zu achten, dass Kinder nicht medial überfordert und überreizt werden.**

Tipp 3: Medienerziehung in der Familie bedeutet auch: Vorbild sein!

Einen gesunden Umgang mit Medien erlernt Ihr Kind dank guter Vorbilder, von denen es erfährt, dass Laptop und Smartphone ein wichtiger, aber eben nur ein Teil seiner Lebenswirklichkeit sind.

Tipp 4: Internet kindersicher machen

Zunächst sollten Sie den heimischen Computer kindersicher machen. Dazu gehört z.B. auch die Installation einer Schutzsoftware. Dadurch kann Ihr Kind nur auf bestimmte Seiten zugreifen oder einen klar eingegrenzten Zeitumfang vor einem Bildschirm verbringen und Sie können zumindest zu Hause eingrenzen, was es im Internet ansehen kann.

► Mehr dazu: „Kindersicher auf allen Geräten“ – Ein Leitfaden für Eltern

Tipp 5: Gefahren thematisieren

Wenn Sie sich durch die Seiten klicken, lernt Ihr Kind auch, Inhalte zu beurteilen. Wann handelt es sich z. B. um Werbung oder um Fake News? Verdeutlichen Sie, wie schnell im Internet ein Klick zur Bestellung wird und wie man sich davor schützen kann.

► Mehr zum Thema Sicherheit im Umgang mit Medien:

- Sicherheit im Internet: Wo lauern Gefahren für Kinder?
- Urheberrecht im Internet: Was Familien wissen müssen
- Welche Gefahren stecken in Online Games?

Tipp 6: Sinnvolle Nutzung von Internet und neuen Medien zeigen

Neben der unmittelbar greifbaren Welt bietet auch der virtuelle Raum Ihrem Kind die Möglichkeit, mit Neugierde die Welt zu entdecken – und das sollte es auch dürfen. Denn gleichzeitig erschließt sich Ihrem Kind so eine wichtige Kulturtechnik unserer Zeit. Die neuen Medien bieten viele Möglichkeiten, sich kreativ auszuprobieren, selbst produktiv zu sein oder sich neues Wissen anzueignen.

Tipp 7: Unterstützung holen und annehmen

Sie sind nicht allein für die Medienerziehung Ihres Kindes verantwortlich. In Lehrer*innen, Erzieher*innen und anderen Eltern finden Sie wichtige Partner, die sich oft in derselben Situation befinden wie Sie. Suchen Sie das Gespräch und tauschen Sie sich aus. Lassen Sie sich aber nicht verunsichern – Sie wissen am besten, was das Richtige bzw. Beste für Ihr Kind ist.

Tipp 8: Im Gespräch bleiben

Medienerziehung in der Familie ist mehr als nur Regeln aufstellen: Kinder wollen ernst genommen werden. Wenn Sie sich für die Inhalte interessieren, mit denen sich Ihr Kind beschäftigt, bleiben Sie ein guter Ansprechpartner.

Tipp 9: Selbstbewusstsein stärken - Vertrauen schenken

Ab einem gewissen Alter Ihres Kindes wird es unwahrscheinlich, dass Sie immer vollständig im Blick haben, wann und wofür es Medien nutzt. Wenn Sie beispielsweise in späteren Jahren Ihrem Schulkind zu Hause verbieten, Spiele oder Videos anzuschauen, hat es sicher bei Freunden Zugriff darauf. **Jeder Schüler muss auch seine eigenen Erfahrungen machen (dürfen)**. Umso wichtiger ist es aber, dass der Nachwuchs kritisch und selbstbewusst mit den Inhalten umgehen kann und weiß, dass es in Ordnung ist, „Nein“ zu sagen. Stärken Sie das Selbstbewusstsein Ihres Kindes, zeigen Sie ihm, dass Sie ihm vertrauen und dass es Ihnen vertrauen kann und zu Ihnen kommen kann, wenn doch etwas schief gelaufen ist.

6.2 Methoden der Zusammenarbeit

Die Elternarbeit ist bedeutender Teil der Medienerziehung im Elementarbildungsbereich und funktioniert nur durch eine **aktive Zusammenarbeit** aller Beteiligten, die von **Neugier** gegenüber der kindlichen Lebenswelt geprägt ist. In einer Atmosphäre, die **frei von Vorurteilen und Wertungen** ist, können sich Pädagog*innen und Eltern austauschen, Unsicherheiten ansprechen und Fragen klären.

Konkrete Methoden der Zusammenarbeit:

...Tür- und Angelgespräche

Diese Gespräche finden beim Bringen bzw. Abholen der Kinder spontan statt. Sie können genutzt werden um allgemeine Informationen auszutauschen und stärken die Bindung und das Vertrauen zwischen Eltern und pädagogischem Fachpersonal.

...Elternbriefe

Sie bieten uns die Möglichkeit, Medienprojekte anzukündigen bzw. Medienprodukte der Kinder vorzustellen. Die Kinder können bei der Gestaltung der Elternbriefe miteinbezogen werden – durch Zeichnungen, Fotos, Bastelarbeiten etc.

...die Wandtafel

Auf der Wandtafel kann Verschiedenes präsentiert werden - z.B. aktuelle Ereignisse, Sachinformationen, Einladungen, Materialsammlungen, Ankündigungen von Projekten oder auch Medienprodukte der Kinder. Die Eltern können mit Fragen an die Pädagog*innen herantreten. Und die Pädagog*innen können den Eltern auf diese Weise die Medienarbeit des Kindergartens transparent machen.

... Ausstellungen, Feste und Aktionstage

Im Rahmen eines Festes oder einer anderen Veranstaltung können Arbeiten der Kinder, die im Zuge der Medienerziehung entstanden sind, vorgestellt werden – etwa Fotos, eine aufgenommene CD oder eine Kindergartenzeitung. Auf diese Weise erhalten die Eltern einen Einblick in die medienpädagogischen Aktivitäten im Kindergarten und erfahren gleichzeitig etwas über die Medienwelt der Kinder sowie über den pädagogischen Wert der Medienarbeit.

... Die Teilnahme der Eltern am Kindergartenalltag

Die Bereitschaft der Eltern, an Medienprojekten im Kindergarten teilzunehmen, kann genutzt werden, um die pädagogische Arbeit transparent zu machen und mögliche Vorurteile abzubauen. Das gemeinsame Arbeiten fördert nicht nur die Beziehung zwischen Kind, Familie und Kindergarten, sondern kann den Eltern auch Impulse für die Medienerziehung zu Hause geben.

... Einzelgespräche

wir bieten ausreichend Zeit für ein ausführliches Gespräch an, gerade wenn es um Themen geht, die das Kind und dessen Familie ganz persönlich betreffen. Im Bereich der Medien kann das etwa ein von dem/der Pädagog*in beobachtetes

problematisches Medienverhalten sein. Hier ist es besonders wichtig, behutsam an das Thema heranzugehen, verschiedene Lösungsvorschläge zu besprechen und eine konstruktive Gesprächsbasis zu finden.

... Der Elternabend

Im Zuge von Elternabenden können Interessen und Unsicherheiten der Eltern aufgegriffen und Fragen gemeinsam besprochen werden.

7 Quellen des Konzeptes

- Medienkompetenzrahmen NRW
- Qualitätsrahmen für Kindergarten und Vorschule – Mediale Bildung
- ME.KI Wien
- Stiftung digitale- chancen.de
- <https://www-de.scoyo.com/eltern/kinder-und-medien>
- elternundmedien.de
- Projekt „Apps für Kinder“; Kinderrechte im digitalen Zeitalter; www.dje.de
- <https://www.kindergesundheit-info.de/>

8 Anhang - Digitales Material

Links/Tools/Apps	Bemerkung
www.onilo.de	Märchen und Geschichten zum Hören und Vorlesen + Bastelmaterial/ unter Lizenz
www.medienkindergarten.wien	Unter Medientipps-extras
www.wdrmaus.de	Elefantenseite Sendung mit der Maus
www.kikaninchen.de	
www.amira-pisakids.de	Kostenlos; ab 4 Jahre
www.haus-der-kleinen-forscher.de	Forschen und Experimentieren
www.zaubereinmaleins.de	Grundschulmaterial
www.levrai.de	
www.kindersuppe.de	
www.lernrudi.de	
www.schlaumäuse.de	
www.kleineschule.com.de	
www.antolin.de	
www.learningapps.org	
www.medienwerkstatt-online.de	
www.internet-abc.de	
www.vorschule.schladino.com/foerderprogramm	
www.pintares.de	
www.kidipage.com	
www.kinderr-malvorlagen.com	
www.westermann.de/reihe/LUEKAPPS/LUeK-Apps	LÜK Apps
www.ene-meine-mobile.de	
www.bestekinderapps.de	
www.wdrmaus.de/extras/mausapp.php5	Die Maus Apps
http://www.lazuli-app.com/de/	