

Alltagsintegrierte Medien- und Sprachbildung in Kindertageseinrichtungen



Handreichung mit Aktivitäten für die Praxis

Alltagsintegrierte Medien- und Sprachbildung in Kindertageseinrichtungen



Handreichung mit Aktivitäten für die Praxis

1	MEDIENERZIEHUNG IN KITA UND FAMILIE	8
2	SPRACH- UND MEDIENBILDUNG MIT DEM PROGRAMM <i>RUCKSACK KiTa</i>	10
2.1	Wie funktioniert <i>Rucksack KiTa</i> ?	11
2.2	Die <i>Rucksack KiTa</i> -Materialien	11
2.3	Medienerziehung mit <i>Rucksack KiTa</i>	11
2.4	Das Bildungsverständnis von <i>Rucksack KiTa</i>	12
3	SPRACHBILDUNG UND MEDIENPÄDAGOGIK VERKNÜPFEN – AKTUELLER DENN JE!	14
3.1	Aktivitäten für die alltagsintegrierte Sprachbildung	14
3.2	Aktivitäten für die Sprachbildung in der (Zweit-)Sprache Deutsch	15
3.3	Sprachliche Bildung in der Kita	17
4	MEDIENKOMPETENZ UND MEDIENNUTZUNG VON KINDERN	18
4.1	Rahmenbedingungen zur medienpädagogischen Arbeit	19
4.2	Medienwelten von Kindergartenkindern	20
4.2.1	Medien in der Freizeit	20
4.2.2	Medienausstattung und Mediennutzung	21
4.2.3	Gemeinsame Mediennutzung ist wichtig!	22
4.2.4	Kinder sehen anders fern!	23
4.2.5	Fernsehen und Sprache	24
4.2.6	Tablets – Kreative Alleskönner in Kinderhand	25
4.2.7	Kinder hören auch anders!	28
5	THEMENFELDER DER MEDIENERZIEHUNG	30
5.1	Regeln und Jugendmedienschutz	31
5.1.1	Goldene Regeln zur Mediennutzung	31
5.1.2	Jugendmedienschutz bei Filmen, Spielen und mobilen Geräten	32
5.1.3	Informationsmaterial	33
5.1.4	Kurze Übersicht der Aktivitäten im Bereich „Regeln und Jugendmedienschutz“	34
5.2	Umgang mit Medien	35
5.2.1	Hintergrund Lernsoftware	35
5.2.2	Eigene Medienkindheit	35
5.2.3	Kurze Übersicht der Aktivitäten für die Kita im Bereich „Umgang mit Medien“	36
5.3	Erlebnisse mit Medien	37
5.3.1	Kurze Übersicht der Aktivitäten für die Kita im Bereich „Erlebnisse mit Medien“	37
5.4	Kreativ mit Medien	38
5.4.1	Kurze Übersicht der Aktivitäten für die Kita im Bereich „Kreativ mit Medien“	38
5.5	Umgang mit dem Internet	39
5.5.1	Expertinnen und Experten dazuholen	39

6	MEDIENPÄDAGOGISCHE AKTIVITÄTEN IN DER KITA	40
	Aufbau der einzelnen Aktivitäten	40
	Themenfeld „Regeln und Jugendmedienschutz“:	42
	Aktivität 1 – Unsere Medienecke und Ausleihbibliothek	42
	Aktivität 2 – Der Spielparcours	45
	Themenfeld „Umgang mit Medien“:	49
	Aktivität 3 – Wir zaubern mit der Videokamera – der Stopptrick	49
	Aktivität 4 – Titelmelodien raten	52
	Aktivität 5 – Medienquiz selbstgemacht	55
	Aktivität 6 – Meinen Medien-Steckbrief erstellen	58
	Themenfeld „Erlebnisse mit Medien“:	61
	Aktivität 7 – Schau mal, wir sind im Fernsehen!	61
	Aktivität 8 – Das gefällt mir am allerbesten und das finde ich blöd!	64
	Aktivität 9 – Die Wäscheleine mit den Medienlieblichen	67
	Aktivität 10 – Auf Spurensuche – Medienwelten früher und heute	70
	Themenfeld „Kreativ mit Medien“:	73
	Aktivität 11 – Bilderrätsel mit Kamera oder Tablet erstellen	73
	Aktivität 12 – Wir tricksen herum – einen eigenen Trickfilm erstellen	76
	Aktivität 13 – Fast so schön wie im Fernsehen – das Daumenkino flitscht	80
	Aktivität 14 – Ein eigenes Bilderbuch erstellen	83
7	WORTSCHATZLISTE „MEDIEN“	86
8	WEITERFÜHRENDE HINWEISE	92
	Links	92
	Angebote für Kinder	92
	Kinder und Fernsehen	93
	Tablets/Apps	93
	Welt des Hörens	94
	Medienkompetenz	95
	Seiten für Eltern	95
	Medienerziehung in Kindertageseinrichtungen	96
	Literatur- und Quellenverzeichnis	97
	Impressum	99

Vorwort und Danksagung

Kinder wachsen heute in einer Medienwelt auf. Medien und deren Inhalte haben einen prägenden Einfluss auf ihr Alltagsleben – und sind bereits im Vorschulalter eine wichtige Quelle für Information, Unterhaltung und Bildung. Die vielfältigen Medienerlebnisse und -erfahrungen müssen von Kindern jedoch auch gelernt und verarbeitet werden. Dabei brauchen sie Unterstützung und Begleitung von Erwachsenen. Die Vermittlung der Kulturtechnik „Medienkompetenz“ ist darum eine wichtige und übergreifende Bildungsaufgabe – auch in der Kindertageseinrichtung.

Eine ebenso zentrale pädagogische Aufgabe ist die alltagsintegrierte Sprachbildung. Die Unterstützung der Sprachentwicklung des Kindes wird auch im Rahmen der 2. Revision des Kinderbildungsgesetzes (KiBiz) in Nordrhein-Westfalen im Jahr 2014 als eine zentrale Bildungsaufgabe im pädagogischen Alltag definiert. Dabei gilt es, die Mehrsprachigkeit von Kindern anzuerkennen und zu stärken. Diese alltagsintegrierte Sprachbildung setzt unmittelbar an der (medialen) Lebenswelt und an den individuellen Interessen der Kinder an und gehört ebenfalls als fester Bestandteil zum pädagogischen Alltag in Kindertageseinrichtungen.

Mit der vorliegenden Publikation möchten die Landesweite Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren (LaKI) und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) die Sprach- und Medienbildung von Kindern im Vorschulalter miteinander kombinieren. Medien können auf unterschiedliche Weise zur sprachlichen Bildung beitragen. Schließlich faszinieren sie Kinder und schaffen zahlreiche Anlässe zur Kommunikation. Dies gelingt jedoch nur, wenn sie aktiv und gezielt dafür eingesetzt werden.

Erzieherinnen und Erzieher können hier im Sinne einer Bildungs- und Erziehungspartnerschaft gemeinsam mit den Eltern wirken. Für diese verantwortungsvolle Aufgabe stehen nun zwei parallele Publikationen zur Verfügung – für Kitas einerseits und Eltern andererseits. Klar strukturiert und verständlich aufbereitet, bieten sie ebenso grundlegende Informationen zur Medienerziehung und Sprachbildung wie praktische Übungen für die Kindertageseinrichtung und die Familie.

Grundlage für diese Publikationen ist das etablierte mehrsprachige Programm *Rucksack KiTa*, das sprachliche Bildung mit einem Konzept zur Zusammenarbeit mit Eltern verknüpft. Die Materialien und Übungen für die entwicklungsfördernde Sprach- und Medienarbeit mit ca. vier- bis sechsjährigen Kindern wurden aktualisiert und überarbeitet. Dadurch können sie nun auch losgelöst vom Programm *Rucksack KiTa* in Kindertageseinrichtungen und in ebenfalls angepasster Form zu Hause von Eltern genutzt werden.

Danksagung

Ein Dank gilt an dieser Stelle den Autorinnen und Autoren, deren Texte für das Programm *Rucksack KiTa* die Grundlage dieser Veröffentlichung gebildet haben: Prof. Dr. Hans H. Reich, Sabine Eder und Matthias Felling, Maïke Hoeft, Tanja Biermann und Livia Daveri sowie die vielen Kolleginnen und Kollegen des Arbeitskreises IKEEP (Interkulturelle Erziehung im Elementar- und Primarbereich) im Verbund der ehemals Regionalen Arbeitsstellen zur Förderung von Kindern und Jugendlichen aus Zuwandererfamilien in Nordrhein-Westfalen (RAA NRW), jetzt Verbund der Kommunalen Integrationszentren KI NRW.

1

Medienerziehung in Kita und Familie



Die Welt, in der unsere Kinder heute aufwachsen, ist eine medial geprägte Welt. Medien und deren Inhalte machen einen Großteil unserer Kommunikation im Alltag aus und sind auch bereits für Kinder eine Quelle für Information und Unterhaltung.

Dabei haben sie stets zwei Seiten: Medien können in Passivität gefangen halten, isolieren, überfordern, lähmen – sie können aber auch die Neugierde von Kindern wecken, die Phantasie beflügeln, die Freude an Sprache und Kommunikation steigern sowie die Hin- und Zuhörfähigkeit fördern. Medien können Impulsgeber sein, um die Welt zu verstehen und sich in ihr kreativ und kulturell zu äußern. Sie sind technische „Hilfsmittel“, Erfindungen von Menschen auf der Basis unserer Sinne. Die grundlegende Voraussetzung für einen kreativen und selbstbestimmten Umgang mit Medien ist die Möglichkeit zu konkreten Erfahrungen. Kinder müssen sie ausprobieren und kennenlernen können, Zutrauen in die eigene Wahrnehmung entwickeln und lernen, auf sich selbst zu hören.



Es wird immer wichtiger, schon früh den Umgang mit Medien zu erlernen. Kompetent – also selbstbestimmt – mit Medien umzugehen, gehört heute zum Alltag. Dabei geht es nicht nur um die Bedienung von Geräten, sondern auch um einen kritischen Umgang mit ihren Inhalten. Es geht also nicht nur darum, den Fernseher, das Tablet oder die Spielkonsole an- oder abstellen zu können, sondern auch, und vor allem, um die Auswahl der geeigneten Inhalte. Denn nicht alle Fernsehsendungen, Computerspiele oder Bilderbuch-Apps sind für Kinder geeignet.

Immer neue elektronische Medien und Formate werden entwickelt. Damit Kinder sich in diesen bunten, großen und faszinierenden medialen Welten zurechtfinden, brauchen sie die Unterstützung der Erwachsenen. Für diese Medienerziehung sind nicht nur die Eltern zuständig, auch Erzieher/-innen sollen Medien sinnvoll in die pädagogische Praxis einbeziehen und

kindliche Medienerfahrungen begleiten können. Das Ziel ist eine Bildungs- und Erziehungspartnerschaft, in der beide Seiten dazu beitragen, dass Kinder medienpädagogische Erfahrungen sammeln und sich auf diese Weise in der Welt der Medien sicher zu bewegen lernen.

Das bedeutet: Für die Arbeit mit dem faszinierenden Thema „Medien“ benötigen sowohl Eltern als auch Erzieher/-innen selbst Medienkompetenz und Mediensicherheit sowie ein Verständnis dafür, warum Medienerziehung wichtig ist und wie eine Umsetzung in die Alltagspraxis möglich ist. Daher ist es sinnvoll, die Arbeit dieser beiden Gruppen, Familie und Kindertageseinrichtung, aufeinander abzustimmen und gemeinsam zu entwickeln. Ziel ist dabei eine Zusammenarbeit, die Erziehung und Bildung als ganzheitlichen und aktiven Prozess aller Beteiligten versteht – mit dem Kind im Mittelpunkt.

2

Sprach- und Medienbildung mit dem Programm *Rucksack KiTa*



Das Programm *Rucksack KiTa* wird seit 1998 erfolgreich in Kindertageseinrichtungen in NRW und bundesweit durchgeführt. Es handelt sich um ein zertifiziertes, mehrsprachiges Bildungs- und Lernprogramm mit einem umfangreichen Angebot an Spiel- und Übungsmaterialien. Ziele sind unter anderem die Erweiterung der erzieherischen Kompetenz der Eltern, die Förderung der allgemeinen kindlichen Entwicklung sowie die systematische, alltagsintegrierte, mehrsprachige Förderung von Kindern im Alter von vier bis sechs Jahren.

Mehr über: Durchführung von *Rucksack KiTa*

Um das Programm *Rucksack KiTa* in einer Kindertageseinrichtung durchführen zu können, ist es notwendig, eine Vereinbarung mit dem Kommunalen Integrationszentrum vor Ort abzuschließen. Danach werden die *Rucksack KiTa*-Materialien als Download kostenfrei zur Verfügung gestellt. Mehr auf www.kommunale-integrationszentren-nrw.de

2.1 Wie funktioniert *Rucksack KiTa*?

Die Eltern werden, orientiert an ihren Stärken, als Experten für die Erziehung ihrer Kinder sowie für die Erlernung der Familiensprache angesprochen. Sie treffen sich wöchentlich in der Kita und werden durch sogenannte „Elternbegleiter/-innen“ angeleitet, die speziell dafür ausgebildet sind. Unterstützt wird die Arbeit von und mit den Eltern durch die *Rucksack KiTa*-Materialien. Dies sind vor allem Arbeitsbögen, die den Eltern Anregungen für täglich wechselnde Aktivitäten mit ihren Kindern geben. Parallel zur Arbeit der Eltern erfolgt in der Kindertageseinrichtung die alltagsintegrierte Sprachbildung: Die Kita und die Elterngruppe koordinieren dabei ihre Arbeit. Eltern und Erzieher/-innen sind also Partner für die Sprachbildung und die Erziehung der Kinder. Die Mehrsprachigkeit wird dabei als wertvolles Potenzial aufgegriffen – die Kinder werden von den Eltern in der Familiensprache und von den Erzieher/-innen in der deutschen Sprache gefördert. So gehen Eltern und Erzieher/-innen eine Bildungs- und Erziehungspartnerschaft ein, die auch die interkulturelle Öffnung der Einrichtung unterstützt.

Mehr über: Elternbegleiter/-innen

Im Programm *Rucksack KiTa* haben Elternbegleiter/-innen eine Schlüsselrolle. Sie leiten die Rucksack-Eltern-Gruppen und fungieren als Brücke zwischen Kita und Familie. Die Kinder werden in Bezug auf ihre sprachliche Bildung in zweifacher Hinsicht gefördert: während sie in der Kita sind, steht der Erwerb der deutschen Sprache im Vordergrund. Zu Hause führen die Eltern dann mit den Kindern die Aktivitäten, die sie durch die Elternbegleiter/-innen kennengelernt haben, in der Familiensprache durch.

2.2 Die *Rucksack KiTa*-Materialien

Das Programm bietet vielfältige Materialien an, die als Anregung für die alltägliche Arbeit dienen. Für die Arbeit der Eltern mit den Kindern zu Hause stehen Elternmaterialien und Übungsblätter zur Verfügung. Sie liegen in Deutsch, Türkisch, Russisch,

Arabisch, Serbisch (Kroatisch), Englisch, Albanisch und Italienisch vor. Weitere Übersetzungen werden angestrebt.

Zur Vorbereitung der Arbeit in der Elterngruppe kann ein Handbuch für Elternbegleiter/-innen eingesetzt werden. Auch für die konkrete Arbeit in der Kita steht ein Handbuch für Erzieher/-innen mit Aktivitäten für die Sprachbildung der Kinder in der (Zweit-)Sprache Deutsch zur Verfügung.

2.3 Medienerziehung mit *Rucksack KiTa*

Im Rahmen einer Kooperation zwischen den ehemaligen „Regionalen Arbeitsstellen zur Förderung von Kindern und Jugendlichen aus Zuwandererfamilien in Nordrhein-Westfalen“ (RAA NRW) und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) wurde für das Programm *Rucksack KiTa* ein Modul zur kombinierten Sprach- und Medienerziehung entwickelt.

Ziel war und ist es, Sprachbildung und Medienkompetenzförderung im frühkindlichen Alter zu vereinen und gemeinsam nutzbar zu machen. Das dazu erstellte Materialpaket besteht aus Handreichungen sowohl für Erzieher/-innen für die Arbeit in den Kitas, für Elternbegleiter/-innen als Schnittstelle zwischen Kita und Familie als auch für die Eltern selbst, die zu Hause Übungen mit ihren Kindern in ihrer Herkunftssprache umsetzen. Außerdem wurden Schulungsmaterialien für die Vorbereitung von Erzieher/-innen und Elternbegleiter/-innen entwickelt und in einer Praxisphase aus vier zentralen Schulungen für Elternbegleiter/-innen in NRW im Jahr 2013 erprobt. Hieraus ist der Leitfaden „*Rucksack KiTa* Medienerziehung: Leitfaden für die Qualifizierung von ElternbegleiterInnen und ErzieherInnen“ entstanden. Er ist bei der Landesweiten Koordinierungsstelle (LaKI) des Verbundes der Kommunalen Integrationszentren in NRW erhältlich.

Mehr über: Schulungen zu *Rucksack KiTa*

Schulungen zum Programm *Rucksack KiTa* und/oder Medienerziehung im Rahmen von *Rucksack KiTa* können bei den Kommunalen Integrationszentren vor Ort oder zentral bei der LaKI angefragt werden.

Die hier vorliegenden Materialien basieren auf den Handreichungen des Programms *Rucksack KiTa*. Da die Texte und Übungen vollständig überarbeitet und weiterentwickelt wurden, können sie auch losgelöst vom Programm *Rucksack KiTa* eigenständig genutzt werden. Sie bieten die Chance, die Sprachbildung der Kinder mit den Grundlagen der Medienerziehung optimal zu verbinden.

2.4 Das Bildungsverständnis von *Rucksack KiTa*

Bildung ist ein ganzheitlicher, aktiver und vom Kind selbstgestalteter Prozess. Dieses Verständnis dient als Grundlage der hier angebotenen Aktivitäten für die Arbeit in der Kita. Die Rolle der Erzieher/-innen ist es dabei, das einzelne Kind zu beobachten, um es gezielt und individuell anzusprechen. In diesen Prozess gilt es, die Eltern mit einzubeziehen. Damit die Arbeit der Kita mit der Arbeit der Eltern tatsächlich und systematisch und praktisch koordiniert werden kann, stehen auch für Eltern spezielle Aktivitäten zur Verfügung, die sie mit ihren Kindern zu Hause durchführen können. Diese finden sich im Begleitheft für Eltern: „Kinder – Medien – Sprache: Medienpädagogische Aktivitäten zur Sprachbildung für Eltern mit ihren Vorschulkindern“.

Generell ist für sprachbildende Prozesse ein Umfeld erforderlich, das die Anlagen und Fähigkeiten des Kindes unterstützt und anregt. Die Aufgabe der Bezugspersonen – in der Familie wie auch in der Kita – ist es, diese Umgebung bereitzustellen. Erst wenn sich Familie und Bildungsinstitution über Vorstellungen, Kenntnisse, Erfahrungen und Ressourcen auf Augenhöhe austauschen, kann ein gemeinsames Erziehungs- und Bildungsverständnis entwickelt werden. So kann die Bildung und Entwicklung der Kinder optimal und effektiv begleitet und gefördert werden.

Auch das Kinderbildungsgesetz (KiBiz) sieht vor, dass die Eltern regelmäßig in die Bildungsförderung mit einbezogen werden, um die Bildungschancen ihrer Kinder zu erhöhen. Eine adressatengerechte Elternarbeit und -stärkung ist dafür wichtig. Auch weil sich die alltagsintegrierte Sprachbildung aus den Ressourcen und Interessen der Kinder entwickelt, ist eine enge Abstimmung zwischen Kita und Elternhaus

höchst sinnvoll. Die Verknüpfung der in dieser Handreichung angebotenen Kita-Aktivitäten mit den Aktivitäten für Eltern mit ihren Kindern ist ein wichtiges Werkzeug für eine gemeinsame medienpädagogische Arbeit. Das Ergebnis: eine gelungene Erziehungs- und Bildungspartnerschaft zum Wohl des Kindes.

Wichtig für Eltern: Begleitheft mit Aktivitäten für zu Hause

Die Arbeit mit dem Begleitheft für Eltern „Kinder – Medien – Sprache: Medienpädagogische Aktivitäten für Eltern mit ihren Vorschulkindern“ ist ein essenzieller Bestandteil des Konzepts. Das Heft kann über die LfM sowie die LaKI bezogen werden.



3

Sprachbildung und Medienpädagogik verknüpfen – aktueller denn je!

Die Verbindung der Bildungsbereiche Sprach- und Medienkompetenzförderung ist in dieser Form neu – aber naheliegend. Eine Vielzahl von Argumenten spricht dafür:

- Medienbildung hat zum Ziel, die Handlungskompetenz sowie die kommunikative Kompetenz von Kindern zu fördern. Letzteres schließt die sprachliche Bildung mit ein oder setzt diese sogar voraus.
- Fragen zur Medienerziehung sind sowohl für Eltern als auch Erzieher/-innen interessant und wirken auch stärker motivierend (als Anlass für die Sprachbildung) als andere Themen, wie etwa Gesundheit oder Verkehrserziehung.
- Medien wirken in einer heterogenen Elternschaft als verbindendes Element, unabhängig von Bildung und Herkunft.
- Kinder sind fasziniert von Medien und ihren Inhalten. Die Auseinandersetzung mit ihnen bietet zahlreiche sprachförderliche Anlässe.
- Medien integrieren neben Sprache weitere Symbolsysteme wie Bilder, Töne und Geräusche. Gerade für Kinder, die in der deutschen Sprache noch nicht sicher sind, können diese weiteren Symbolsysteme stärkend und unterstützend wirken.
- Durch Handlung entdeckt das Kind die Welt und tritt mit ihr in Interaktion: Die über Wahrnehmung und Handlung gewonnenen Erfahrungen können erst mit Hilfe von Sprache begriffen werden.
- Ohne fundierte Sprachkenntnisse können mediale Möglichkeiten nur eingeschränkt erfahren werden.

Mehr über: Alltagsintegrierte Sprachbildung

Grundlagen für die Sprachbildung in NRW inklusive Qualitätskriterien und geeigneter Verfahren finden Sie auf www.kita.nrw.de unter „Alltagsintegrierte Sprachbildung und Beobachtung im Elementarbereich – Grundlagen für Nordrhein-Westfalen“.

3.1 Aktivitäten für die alltagsintegrierte Sprachbildung

Die Unterstützung der Sprachentwicklung des Kindes stellt im Rahmen der 2. Revision des Kinderbildungsgesetzes (KiBiz) in Nordrhein-Westfalen im Jahr 2014 eine zentrale Bildungsaufgabe im pädagogischen Alltag dar. Dabei ist die Mehrsprachigkeit von Kindern anzuerkennen und zu fördern.

Die alltagsintegrierte Sprachbildung ist an der Lebenswelt der Kinder orientiert. Sie berücksichtigt die individuellen Lebenssituationen der Familien sowie ihre Mehrsprachigkeit und ist Bestandteil des pädagogischen Alltags der Kita. „Alltagsintegriert“ heißt auch, sie nutzt für Kinder relevante Anlässe, die ihren Bedürfnissen und Interessen entsprechen. Allein darum gehört die Medienwelt mit einbezogen – schließlich sind Kinder von Medienangeboten fasziniert!

So haben Kinder vielfältige Medienerlebnisse und Medienerfahrungen und müssen diese verarbeiten. Sie erzählen von der am Vortag gesehenen Zeichentricksendung und spielen die Erlebnisse in der Kita nach. Auch entwickeln sie eigene Geschichten zu ihren Medienlieblingen und lassen ihrer Kreativität freien Lauf. Dadurch entstehen zahlreiche Sprachanlässe,

die zugleich beste Ansatzpunkte für eine Medienerziehung bieten, die die kommunikative Kompetenz (zu der auch die sprachliche Bildung gehört) der Kinder berücksichtigt und weiterentwickelt.

Mit den hier angebotenen Aktivitäten werden diese Kompetenzbereiche gefördert und miteinander verbunden. Sie stellen kindgerechte Angebote zum Thema Medien bereit, die in die Bildungsarbeit der Kita integriert werden können. So werden medienpädagogische Bildungsprozesse mit Sprachbildung verzahnt. Authentische, alltagsbasierte Erlebnisse aus der Medienwelt der Kinder werden genutzt, um Sprechansätze zu schaffen. Gleichzeitig wird die Medienkompetenz als wichtige Kulturtechnik gestärkt.

Aktivitäten verbinden Lernbereiche

Kinder lernen mit allen Sinnen, ganzheitlich und in einem konstruktiven Prozess. Dabei interagieren sie mit ihrer Umwelt durch Bewegung und Handlung. Die für die alltagsintegrierte Sprachbildung entwickelten Aktivitäten greifen dieses Lernmodell auf und bieten in Bezug auf die sprachliche und medienpädagogische Entwicklung mannigfaltige Ansätze an, wie etwa Aktivität 14 – „Ein eigenes Bilderbuch erstellen“.

Auch die Interaktion zwischen den Kindern wird berücksichtigt: Die Aktivitäten regen zum Weiterspielen im Kita-Alltag an (etwa Aktivität 11 – „Bilderrätsel mit Kamera oder Tablet erstellen“) oder lassen sich zu Hause weiterführen und vertiefen. Genauso können zu Hause durchgeführte Aktivitäten die Grundlage für eine Fortsetzung in der Kita sein. Inhaltlich werden sie mit verschiedenen weiteren Bildungsbereichen verknüpft (zum Beispiel Bewegung, Musik oder technische Bildung) und bieten so sehr individuelle Zugänge. Darüber hinaus sind sie frei in der Gestaltung wählbar und können den individuellen Bedürfnissen der Kinder entsprechend eingesetzt werden.

Außerdem lassen sich die Aktivitäten im Schwierigkeitsgrad dem Sprachstand eines jeden Kindes anpassen und bieten die Möglichkeit, die Bildungsbegleitung aller Kinder mit individueller Sprachbildung zu verbinden – so erfüllen sie auch eine weitere Anforderung des KiBiz.

Am Anfang: Ausgangsniveau bestimmen

Zu Beginn der Arbeit zur zielgerechten Förderung von Deutsch als Zweitsprache (DaZ) wird ein „zentrales“ Ausgangsniveau bestimmt. Dies basiert auf dem „durchschnittlichen Sprachprofil von zweisprachigen Vierjährigen“.

Damit sind die folgenden Fähigkeiten gemeint:

- Sie bilden im Deutschen grammatisch geformte einfache Sätze.
- Ein Elementarwortschatz ist gefestigt und die Kinder beginnen allmählich, den Grundwortschatz aktiv zu nutzen.
- Sie führen Sprechhandlungen aus, die ein sprachliches Handeln mit Gleichaltrigen oder bekannten Erwachsenen beinhalten, bei dem der/die Andere als Gesprächspartner/-in wahrgenommen wird.

Es gibt die Möglichkeit zur Differenzierung der Aktivitäten je nach Sprachstandsniveau bzw. Abweichung vom Ausgangsniveau:

- „Für Anfänger/-innen“ mit den Schwerpunkten: Wortschatzaneignung und Bildung einfacher Sätze
- „Für Fortgeschrittene“ mit den Schwerpunkten: Verbindung von Aussagen, die volle Aneignung des Grundwortschatzes, das Verstehen von Texten sowie Kita-typische Sprechhandlungen

3.2 Aktivitäten für die Sprachbildung in der (Zweit-)Sprache Deutsch

Das Konzept dieser Aktivitäten geht von konkreten sprachlichen Voraussetzungen der Kinder aus. Es wird auf ihre Zwei- oder Mehrsprachigkeit, ihr Alter und ihren tatsächlichen Förderbedarf geachtet. Um aber die Anforderungen einer effektiven Sprachbildung erfüllen zu können, die die Kinder in ihren Interessen und entsprechend dem individuellen Sprachentwicklungsstand anspricht und ad hoc unterstützt und fördert, ist eine entwicklungs- und prozessbegleitende Beobachtung unabdingbar.

Jedoch haben nicht alle Kinder, die zwei- oder mehrsprachig aufwachsen, einen einheitlichen Sprachentwicklungsstand. Bei der Erstellung der Kita-Aktivitäten wurde auf die „häufigen und typischen Erscheinungen“ geachtet:

In der Regel erwerben zwei- oder mehrsprachig aufwachsende Kinder zuerst ihre Familiensprache; die deutsche Sprache ist oft die zweite (und manchmal auch erst die dritte), die sie erlernen. Es ist schon erstaunlich, dass diese Kinder – ungeachtet individueller Unterschiede – innerhalb der ersten vier Lebensjahre den grundlegenden Wortschatz, die grundlegenden grammatikalischen Strukturen und die ersten sprachlichen Handlungsmöglichkeiten in ihrer Familiensprache nahezu genauso gut erwerben, als wenn sie rein einsprachig aufwachsen würden. Der Erwerb der deutschen Sprache hingegen verläuft bei Kindern mit Deutsch als Zweitsprache (DaZ) im Alter von bis zu vier Jahren sehr unterschiedlich und oft eher zufällig.

Mehr über: Deutsch als Zweitsprache (DaZ)

Liegt der Erstkontakt eines Kindes mit der deutschen Sprache nach dem vollendeten zweiten Lebensjahr, wird von einem sukzessiven Erwerb zweier Sprachen gesprochen. Deutsch wird hier als zweite Sprache erlernt. Beim sukzessiven Zweitspracherwerb unterscheiden sich die Erwerbsphasen zunächst kaum vom einsprachigen Erwerb. Die Erwerbsprozesse werden allerdings dadurch beeinflusst, dass (bedingt durch die Erstsprache) bereits ein fundiertes Sprachwissen vorhanden ist. Auch stehen Kindern mit DaZ ein umfassendes Weltwissen und ein weiterentwickeltes kognitives System zur Verfügung. Sie können demnach beim Erwerb der Zweitsprache auf ihrem sprachlichen Vorwissen und ihren kognitiven Fähigkeiten aufbauen. Wird die Zweitsprache erst ab dem vierten Lebensjahr erworben, nimmt der sukzessive Erwerb zunehmend die Eigenschaften des Zweitspracherwerbs Erwachsener (Fremdspracherwerb) an.

(Quelle: Zimmer, Renate (2014): BaSiK – Begleitende alltagsintegrierte Sprachentwicklungsbeobachtung in Kindertageseinrichtungen, S. 9)

Der Erziehungswissenschaftler Prof. Dr. Hans H. Reich definiert in seinem Buch „Sprachförderung im Kindergarten. Grundlagen, Konzepte und Materialien“ (2008) folgende Faktoren, die den Erwerb von Deutsch als Zweitsprache (DaZ) beeinflussen:

- die Bildungserfahrungen der Eltern
- der Deutschgebrauch durch ältere Geschwister
- deutsche Fernsehsendungen
- Kontakte in der Nachbarschaft und auf dem Spielplatz

Aus der Praxis: „Das Kind kann *kein* Wort Deutsch“?

In Verbindung mit dem Eintritt in die Kita ist gelegentlich die Aussage „Das Kind kann *kein* Wort Deutsch“ zu hören. Dies spiegelt in den meisten Fällen nicht die Realität wider und ist aus wissenschaftlicher Sicht nicht haltbar. Außerdem ist solch eine Formulierung nicht nur plakativ und defizitorientiert, sondern verkennet den tatsächlichen Sprachentwicklungsstand des Kindes.

Meist ist dies eher redensartlich gemeint und keine genaue Beschreibung der sprachlichen Wirklichkeit. Es soll zum Ausdruck gebracht werden, dass ein Kind sehr wenig Deutsch spricht. Denn in der Tat sind die Deutschkenntnisse von zwei- oder mehrsprachigen Kindern in vielen Fällen gering und bleiben hinter dem zurück, was einsprachigen deutschen Kindern durchschnittlich mit drei Jahren an Sprachkompetenz zur Verfügung steht.

Das Deutsch Sprechen in der Kita hat einen erheblichen Einfluss auf den weiteren Deutscherwerb der Kinder. Aber – um eine andere Redensart zu bemühen –: „Gut Ding will Weile haben“. Eine nachhaltige Wirkung des Kita-Umfelds ist tatsächlich erst nach einem Kitabesuch von zwei Jahren erkennbar.

Das erste Kitajahr – bei vielen Kindern eine Phase der Umstellung und Eingewöhnung – lässt oft zunächst

keine hörbaren Fortschritte beim Spracherwerb der DaZ-Kinder erkennen. Aber auch nach ein bis zwei Jahren sind die Unterschiede zu den einsprachig deutsch aufwachsenden Kindern nicht in jedem Fall ausgeglichen. Manche können während dieser Phase durchaus mit dem Sprachvermögen einsprachig deutscher Kinder gleichen Alters mithalten – der Deutscherwerb der meisten Kinder ist aber oft noch „auf dem Wege“.

Bei zwei- oder mehrsprachigem Aufwachsen kann man davon ausgehen, dass Kinder die grundlegenden sprachlichen Fähigkeiten in der Familiensprache problemlos erwerben. Seitens der Erzieher/-innen gilt es hier zu hinterfragen oder zu beobachten, ob die sprachlichen Fähigkeiten, die typischerweise in der Kindertageseinrichtung erworben werden, auch in der Familiensprache entwickelt sind.

Der einfachste Fall eines Sprachförderbedarfs sieht folgendermaßen aus: Das Kind hat zwar die Erstsprache normal entwickelt, aber in der Zweitsprache Deutsch noch nicht den gleichen Stand erreicht wie gleichaltrige einsprachig deutsch aufwachsende Kinder. Das hat dann in der Regel schlichtweg damit zu tun, dass dieses Kind bislang nicht genügend oder zu wenig anregende Kontakte in Deutsch hatte.

3.3 Sprachliche Bildung in der Kita

Die *Rucksack KiTa*-Aktivitäten eignen sich sowohl für die in den Alltag integrierte Sprachbildung in der Kita als auch für die zusätzliche, gezielte Sprachbildung in eigenen Sprachbildungsgruppen. Sprachbildung bedeutet, den Kindern die Sprachaneignung leichter zu machen, als dies ohne Förderung der Fall wäre. Eine gezielte Beobachtung ist dabei die unabdingbare Voraussetzung für eine kindgerechte, individuelle Unterstützung der Sprachbildung eines jeden Kindes.

Die vorgeschlagenen Aktivitäten sind daher als Rahmen für die (Klein-)/Gruppenarbeit zu verstehen, bei der auf unterschiedliche Sprachentwicklungsstände einzelner Kinder eingegangen werden kann. Die Aktivitäten sind konkrete Beispiele für die integrierte Förderung der deutschen Sprache in der Kindertageseinrichtung.

Gemäß der Grundidee des Programmes *Rucksack KiTa* sollten die Aktivitäten in der Kita und zu Hause parallel durchgeführt werden. Es soll also bei der Sprachbildung darauf geachtet werden, dass ein bestimmtes Thema zur etwa gleichen Zeit (im Rahmen von zwei Wochen) auch am jeweils anderen Ort behandelt wird. So können sich Erst- und Zweitsprache gegenseitig anregen und stützen. Auch die kognitive Auseinandersetzung des Kindes mit den jeweiligen Sachverhalten wird gefördert, es stärkt seine Möglichkeiten sprachlichen Handelns und festigt den Wortschatz durch Verankerung in beiden Sprachen. Dies wiederum eröffnet Möglichkeiten des Transfers aus der einen in die andere Sprache.

Ein Beispiel dafür: Wenn ein Kind in der Kita erzählt, dass es zu Hause immer gerne ein bestimmtes Hörspiel hört, könnte der/die Erzieher/-in die Eltern bitten, ihm diese CD mitzugeben. So können mehrere Kinder die CD gemeinsam in der Kita hören, darüber sprechen und die Erzieher/-innen können weitere Aktivitäten daraus entwickeln. Sie sehen, Absprachen mit den Eltern sind sehr wichtig, weil daraus eine effektive Erziehungs- und auch Bildungspartnerschaft entstehen kann.

Wichtiger Hinweis: Altersgerechte Medien

Wenn Kinder Medien mitbringen, vergessen Sie bitte nicht, sich vorab genauer über deren Inhalt und die Altersempfehlung zu informieren.

Innerhalb des Themas Medien sorgen die Aktivitäten für inhaltliche und methodische Abwechslung, bleiben dabei aber thematisch soweit zusammen, dass genügend Möglichkeiten der Wiederholung gegeben sind. Bei der Arbeit sollte immer Raum bleiben für eigendynamische Entwicklungen in der Gruppe und für die Berücksichtigung individueller Interessen. Letztendlich sind die Aktivitäten als Impulse für die Arbeit in der Kita zu verstehen und es darf dabei kein Druck auf „vollständige Erledigung“ ausgehen.

Kern jeder Aktivität sind ein oder zwei kommunikative Aspekte. Diese sind überwiegend auf das Sprechen der Kinder gerichtet, schließen aber auch das Zuhören ein.

4

Medienkompetenz und Mediennutzung von Kindern



Der Begriff Medienkompetenz umfasst ein ganzes Bündel von Fähigkeiten, um Medien und ihre Inhalte zu begreifen, sie gezielt, verantwortungsbewusst und selbstbestimmt zu nutzen. Der Erwerb von Medienkompetenz ist nicht die Vermittlung von medialem Wissen, es geht vielmehr um eine aktive, eigenständige und handlungsreflektierende Auseinandersetzung mit allen Medien. Der Begriff „Medienkompetenz“ wurde bereits in den 1970er-Jahren von Prof. Dr. Dieter Baacke, ehemals Erziehungswissenschaftler an der Universität Bielefeld, geprägt. Baacke hat vier Teilbereiche der Medienkompetenz definiert, die jeweils schwerpunktmäßig unterschiedliche Dimensionen beinhalten. Die beiden ersten Begriffe können dabei der Dimension der Vermittlung, die beiden letzteren der Dimension des Handelns zugeordnet werden. Folgende vier Teilbereiche werden unterschieden:

- Medienkritik: meint die Fähigkeit, Medieninhalte analysieren, reflektieren und ethisch bewerten, also beurteilen und unterscheiden zu können.
- Medienkunde: meint die Fähigkeit, interessante und geeignete Medien zu erkennen und zu wissen, wie diese zu nutzen sind. Wie funktioniert ein Fotoapparat? Welche Fernsehsender gibt es für Kinder? Was ist eine App-Berechtigung?

- **Mediennutzung:** meint die Fähigkeit, Medieninhalte sinnvoll auswählen und nutzen zu lernen, auch interaktiv. Diese Inhalte sollten altersangemessen sein und Kinder nicht überfordern.
- **Mediengestaltung:** meint die Fähigkeit, selbst Inhalte zu gestalten, sich innovativ und kreativ auszudrücken und Medien zu Kommunikationszwecken zu nutzen. Das Fotografieren, das Erstellen von Bilder- oder Hörgeschichten und vieles mehr ermöglicht Kindern die Teilhabe am kulturellen Leben.

Mehr über: Medienkompetenz kurz erklärt

In diesem Video erläutert der inzwischen verstorbene Prof. Dr. Baacke die vier Dimensionen der Medienkompetenz: www.vimeo.com/89699657.

Medienkompetenz entwickeln Kinder und Erwachsene am besten im Umgang mit den Medien selbst, schließlich kann auch Schwimmen nur im Wasser geübt und gelernt werden. Kinder im Vorschulalter benötigen dabei intensive Unterstützung und Begleitung durch Erwachsene.

Medienerziehung bedeutet, dass Erziehungsrechte zunächst für ihre Kinder Inhalte (Hörspiele, Sendungen, Spiele, Apps), aber auch Medien (CD-Spieler, Bilderbuch, Konsole, Tablet) auswählen, Zeiten vorgeben und Nutzungsregeln absprechen. Je älter das Kind wird, desto eher kann und sollte es dabei mitbestimmen. Zudem können und sollen Eltern sowie pädagogische Fachkräfte den Kindern dabei helfen, die Erfahrungen, die sie im Umgang mit Medien machen, zu verarbeiten.

Mehr über: Medienkompetenz in NRW

Im Medienkompetenzportal NRW finden Sie weitere Hintergrundinformationen zum Thema, außerdem aktuelle Nachrichten, Projekte und Ansprechpartner in Nordrhein-Westfalen. Alles auf: www.medienkompetenzportal-nrw.de

Die Querschnittsaufgabe Sprachbildung steht wiederum in einem engen Ergänzungsverhältnis zur Medienpädagogik, denn Medienkompetenz und Sprachkompetenz sind als Teil kommunikativer Kompetenz zu verstehen.

In der Kita geht es verstärkt um spielerische und kreative Zugänge, die mit Gruppen von Kindern umzusetzen sind. Ein Ziel kann hier etwa sein, Medien-erlebnisse aufzugreifen und den Kindern hierfür Verarbeitungsmöglichkeiten anzubieten.

Mehr über: Medienkompetenz-Kitas NRW

Zum Thema „Medienkompetenz in der Kita“ hat die LfM ein Modellprojekt initiiert. Auf www.meko-kitas-nrw.de finden Einrichtungsträger, Kitas und Erzieher/-innen ausführliche Informationen und Anregungen. Ein monatlicher Newsletter, der sogenannte *MekoKitaService*, liefert vielfältige medienpädagogische Materialien und Impulse.

4.1 Rahmenbedingungen zur medienpädagogischen Arbeit

In diesem Zusammenhang lohnt es sich, einen genaueren Blick auf die Kindertageseinrichtungen zu werfen: Die mediale Ausstattung der Kitas ist laut der Studie miniKIM 2014 meistens (noch) sehr übersichtlich: sie beschränkt sich überwiegend auf Audio-medien wie Kassettenrekorder oder CD-Player. In der Kita jedes dritten Kindes gibt es einen DVD-Player und in der Kita jedes vierten Kindes gehören ein Fernseher oder eine Digitalkamera zur Ausstattung. Allerdings werden in manchen Kitas durchaus auch schon Tablets und Bilderbuch-Apps eingesetzt.

Mehr über: miniKIM

Mit der Untersuchung miniKIM 2014 legt der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest in Kooperation mit dem SWR zum zweiten Mal Basisdaten zur Mediennutzung von Kindern im Alter zwischen zwei und fünf Jahren vor. Die Untersuchung

ist als Ergänzung zur KIM-Studie sehr interessant und zeigt die Bedeutung verschiedener Medien bereits im Kindergarten- und Vorschulalter auf.

Mehr dazu unter: www.mpfs.de

Bei medienpädagogischen Fragen sind Erzieher/-innen in Kitas wichtige Ansprechpartner/-innen für Eltern. Allerdings berichten nur knapp 60 Prozent der Eltern, dass in der Kita ihrer Kinder im Rahmen von Elterngesprächen oder auf Elternabenden über das Thema „Kinder und Medien“ gesprochen wird. Dabei gibt es eine ganze Reihe von hervorragenden Angeboten, um das Thema Medienerziehung mit Eltern aufzugreifen wie etwa die Initiative Eltern+Medien (www.elternundmedien.de) der LfM. In diesem Angebot gehen Referentinnen und Referenten in die Kitas und bieten medienpädagogische Elternabende an.

4.2 Medienwelten von Kindergartenkindern

Medien spielen bereits im Leben von Vorschulkindern eine wichtige Rolle. Die Zwei- bis Fünfjährigen machen

nicht nur erste Erfahrungen mit Büchern, Hörmedien und dem Fernsehen, sondern auch schon mit mobilen digitalen Geräten wie Tablets.

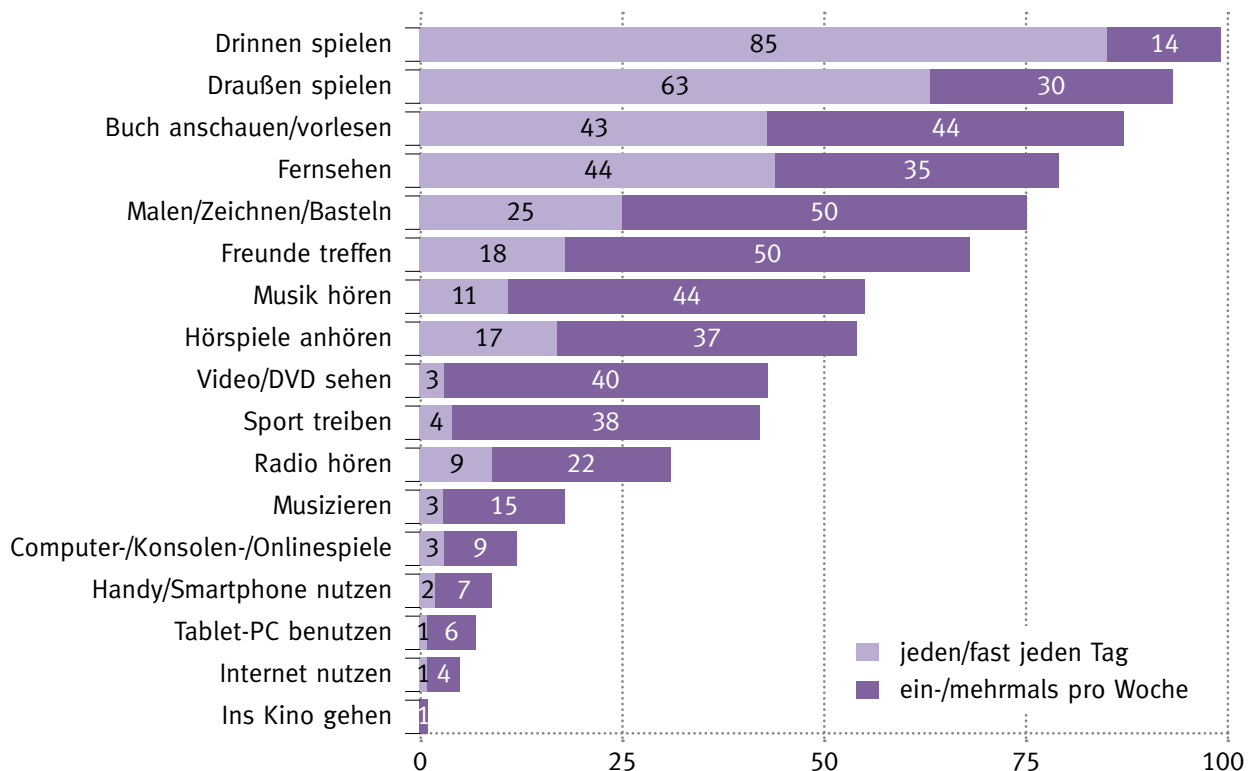
4.2.1 Medien in der Freizeit

Was machen Kinder in ihrer Freizeit am liebsten? Wer hier sofort ans Fernsehen denkt, liegt falsch. Bei zwei- bis fünfjährigen Kindern liegt das Spielen (drinnen 99%, draußen 93%, mindestens einmal pro Woche) ganz vorne. Darüber hinaus sind laut miniKIM 2014 für Kinder die Beschäftigung mit Büchern (anschauen und/oder vorlesen 87%) sowie auch kreative Tätigkeiten wie Malen, Basteln und Zeichnen (75%) ganz wichtig.

Geht es um die Frage, welche Medien regelmäßig genutzt werden, spielt neben dem Medium Buch aber auch das Fernsehen für viele Kinder eine wichtige Rolle (79%), besonders bei Vorschulkindern.

Das Fernsehen ist ein Leitmedium (Lieblingsmedium) für viele Kinder. Für 53% der Befragten im Alter von vier und fünf Jahren ist das Fernsehen das Medium,

Aktivitäten im Alltag 2014



Quelle: miniKIM-Studie 2014; Angaben in Prozent Basis: alle Haupterzieher, n=623

auf das sie am wenigsten verzichten könnten. Ein eigenes Fernsehgerät findet sich bei den Vier- bis Fünfjährigen nur in 7% der Kinderzimmer.

Mehr über: KIM Studie/Kinder + Medien

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest führt regelmäßig eine Basisuntersuchung zum Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern (sechs bis dreizehn Jahre) durch, die unter dem Titel „KIM-Studie. Kinder + Medien, Computer + Internet“ veröffentlicht wird. Auch diese Studie gibt es kostenlos auf www.mpfs.de.

Die Nutzung von Spielkonsolen, Computern und Internet ist bei der Altersgruppe der zwei- bis fünfjährigen Kinder relativ selten. Mehr als vier Fünftel dieser Altersgruppe haben bisher keinerlei Erfahrungen mit diesen Medien gesammelt. Hingegen ist das Buch ein

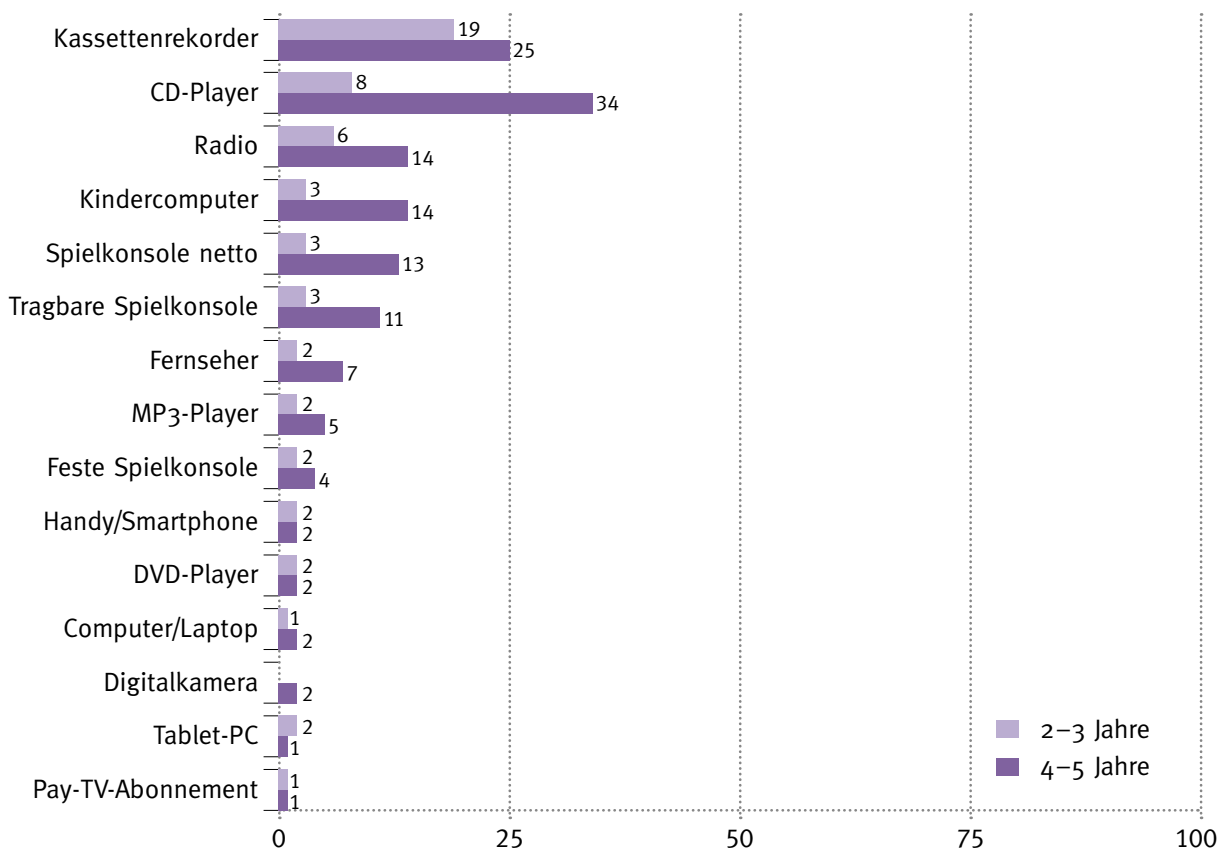
bedeutender Bestandteil im Alltag dieser Kinder. Von den Zwei- bis Fünfjährigen beschäftigt sich fast jedes zweite Kind (nahezu) jeden Tag mit Büchern.

Nach Angaben der Eltern liegt die durchschnittliche Beschäftigungsdauer der Kinder mit Büchern bei 26 Min.

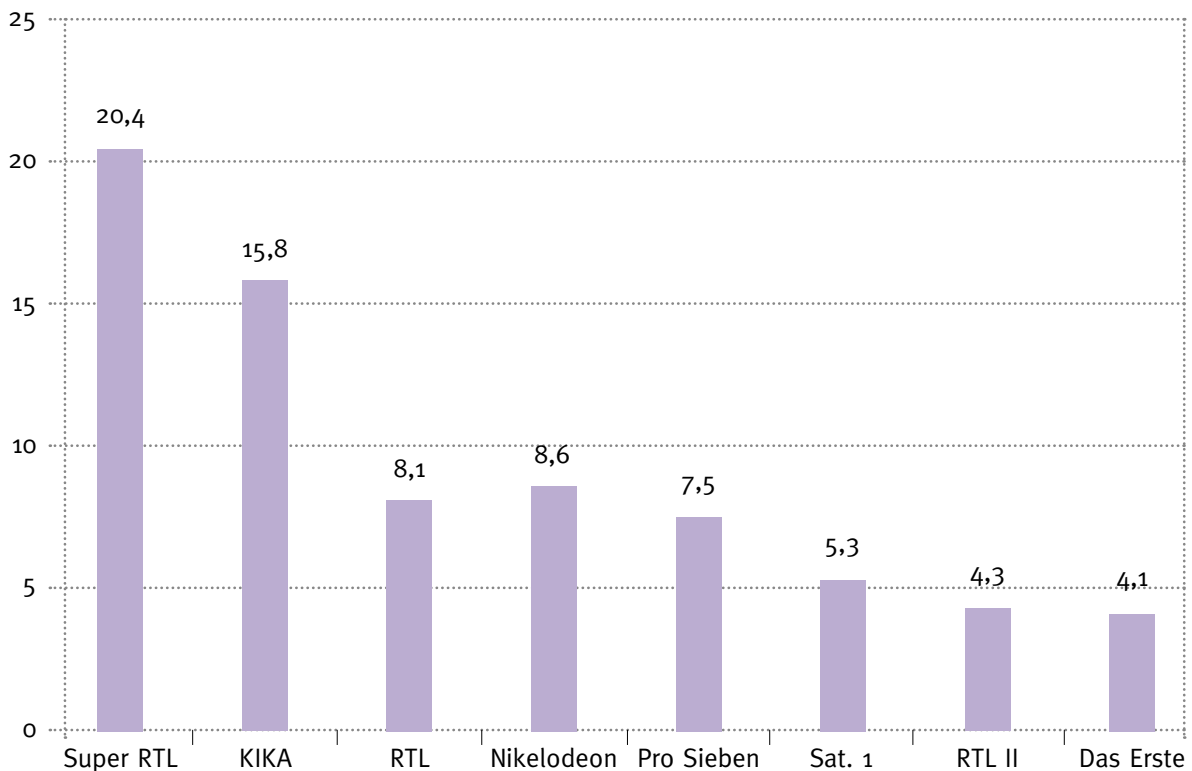
4.2.2 Medienausstattung und Mediennutzung

Wie sind die Haushalte ausgestattet, in denen Zwei- bis Fünfjährige leben? Hier findet sich in fast allen Familien (mindestens) ein Fernsehgerät, ein Handy bzw. Smartphone und ein Radio. In etwa neun von zehn Haushalten gibt es einen Computer oder Laptop, einen Internetzugang und einen CD-Player. Etwa 40% besitzen eine Spielkonsole. Eigene Mediengeräte besitzen die Kinder eher selten. Am häufigsten sind der klassische Kassettenrekorder sowie der CD-Player anzutreffen: Etwa jedes fünfte Kind zwischen zwei und fünf Jahren besitzt selbst ein solches Gerät.

Gerätebesitz der Kinder 2014 – Angaben der Haupterzieher –



Quelle: miniKIM-Studie 2014; Angaben in Prozent Basis: alle Haupterzieher, n=623

Liebblings-TV-Sender der 3- bis 13-Jährigen – Auswahl, Marktanteile in % –

Quelle: AGF/GfK-Fernsehforschung, TV Scope, Panel (D+EU), in: Feierabend/Klingler 2014, S.188.
Basis: n=BRD gesamt, 3–13 Jahre, Mo–So, 3.00–3.00 Uhr, Marktanteil 2013.

Fernsehen: Was und wie lange schauen Kinder?

Insgesamt haben nach Angaben der Haupterzieher 20% der Zwei- bis Dreijährigen noch keine Erfahrung mit dem Fernsehen gemacht, dieser Anteil reduziert sich bei den Vier- bis Fünfjährigen auf 7%. Auch die tägliche Nutzung entwickelt sich entsprechend: Bei den Zwei- bis Dreijährigen sieht etwa ein Drittel der Kinder jeden oder fast jeden Tag fern, bei den Vier- bis Fünfjährigen sind es schon fast zwei Drittel. Nach Angaben der Haupterziehenden sehen die Kinder durchschnittlich 43 Minuten pro Tag fern (zwei bis drei Jahre: 34 Min., vier bis fünf Jahre: 52 Min.).

Der beliebteste Fernsehsender bei Kindern zwischen drei und dreizehn Jahren ist laut AGF/GfK-Fernsehforschung der Sender SUPER RTL. Schaut man jedoch nur auf die Kinder zwischen drei und fünf Jahren, dann hat KiKA, der Kinderkanal von ARD und ZDF, die Nase vorn.

Wenn es ganz konkret um Sendungen geht, wird „Unser Sandmännchen“ bei den jüngeren Kindern

als liebste Fernsehsendung benannt. Danach folgt „Die Sendung mit der Maus“, „KiKANiNCHEN“ und die „Sesamstraße“. Bei den älteren Kindern ist die Bandbreite größer.

4.2.3 Gemeinsame Mediennutzung ist wichtig!

Um zu vermeiden, dass Kinder in Kontakt mit ungeeigneten Inhalten kommen, wird von pädagogischen Fachkräften eine gemeinsame Mediennutzung zusammen mit Eltern oder anderen Erwachsenen empfohlen. Dabei hängt es in der Praxis stark davon ab, welches Medium von den Zwei- bis Fünfjährigen allein oder mit Geschwistern oder Eltern in Gebrauch ist: Besonders oft werden in dieser Altersklasse gemeinsam mit den Eltern Bücher gelesen oder angeschaut (61% aller Kinder). Auch Radio (37%), Fernsehen (48%) und Filme/DVDs (35%) werden überwiegend zusammen mit den Eltern genutzt. Allein genutzt werden am meisten Hörspiele/Hörbücher (40%) und (Bilder-) Bücher (28%).

Laut der Gesellschaft für Konsumforschung lassen sich folgende Aussagen treffen: Im Kinderzimmer sehen Kinder andere Sendungen als im Wohnzimmer. Wird im Wohnzimmer zu 15% KiKA geschaut, so wird der werbefreie Kinderkanal von ARD und ZDF in den Kinderzimmern nur zu 4% angeschaltet. Ein Grund mehr, gemeinsam im Wohnzimmer zu schauen!

Mehr über: Einschaltgewohnheiten von Kindern

Eine sehr ausführliche Analyse der Fernsehnutzung von Drei- bis Dreizehnjährigen im Jahr 2013 gibt es auf www.media-perspektiven.de/publikationen unter „Was Kinder sehen“ von Sabine Feierabend und Walter Klingler, MP4/2014, S. 182–194.

Die gemeinsame Nutzung in der Familie kann aber auch zum Problem werden, wenn Geschwisterkinder mit ihren älteren Brüdern und Schwestern vor dem Bildschirm sitzen. Die Jüngeren werden dann schon früh mit Inhalten konfrontiert, mit denen sie möglicherweise noch nicht umgehen können.

Die meisten Untersuchungen zur Mediennutzung erfassen Daten, welche die durchschnittlichen Haushalte in Deutschland repräsentieren. Dazu gehören natürlich auch Haushalte mit Migrationshintergrund. Es gibt jedoch wenige Untersuchungen zur Medienutzung, die sich speziell mit Kindern aus Haushalten mit Migrationshintergrund befassen.

Mehr über: Einschaltquoten

Wie kommen die Forscher/-innen eigentlich an ihre Zahlen? Was gerne gesehen wird, zu welcher Zeit jemand fernsieht, welcher Sender am liebsten eingeschaltet wird oder wann ein Video eingelegt oder umgeschaltet wird, ermittelt die Gesellschaft für Konsumforschung (GfK). Dabei wird in ausgewählten Haushalten in Deutschland die Fernsehnutzung mit Hilfe spezieller Messgeräte und mithilfe besonderer Fernbedienungen gemessen.

Die Teilnehmer (ab drei Jahre) melden sich, immer wenn sie fernsehen, über Personentasten auf der Fernbedienung an und ab. So wird die Nutzung genau erfasst, jedes Ein- oder Umschalten sekundengenau festgehalten. Auf Grundlage dieser Daten werden die Quoten dann auf das gesamte Bundesgebiet hochgerechnet.

Mehr dazu finden Sie auf www.daserste.de/programm/quoten.asp.

4.2.4 Kinder sehen anders fern!

Kinder verarbeiten TV-Eindrücke anders als Erwachsene und sogar innerhalb einer Altersgruppe kommt es zu unterschiedlichen Reaktionen auf ein und dieselbe Sendung. Die Wirkung eines Films oder einer Fernsehsendung auf Kinder und wie sie diese verstehen, hängt von mehreren Faktoren ab. Die individuelle Lebenssituation, der Charakter eines Kindes, das Alter und der geistig-seelische Entwicklungsstand spielen neben der Machart von Sendungen eine große Rolle. Alle diese Faktoren haben Einfluss darauf, wie Kinder Fernsehsendungen wahrnehmen und ob sie bei ihnen eher Interesse, Freude, Angst, Wut, Traurigkeit, Langeweile oder vielleicht Unverständnis hervorrufen.

Was die Machart angeht, so orientieren sich Kindergartenkinder an filmischen Einzelheiten. Der Familienberater und Medienkenner Jan-Uwe Rogge nennt diese an Einzelheiten orientierte Wahrnehmung von Kindern die „Und-Summen-Auffassung“, da jüngere Kinder eine Einzelheit an die andere reihen, ohne eine zeitliche Abfolge zu beachten. Sie nehmen Einzelheiten wahr, die für sie Bedeutung haben. Das müssen aber nicht unbedingt die Dinge sein, die für die gesamte filmische Handlung wichtig sind. Ebenfalls überfordern Vor- und Rückblenden, Raum- und Zeitsprünge oder parallel erzählte Handlungsstränge Vorschulkinder noch häufig. Dies auch deshalb, weil Filme in ihrer Dramaturgie von Kindern grundsätzlich die gleichzeitige Verarbeitung von auditiven (Ton) und visuellen (Bild-) Elementen einfordern. Selbst ältere Vorschulkinder sind dem nur bedingt gewachsen.

Mehr über: Tipps für Eltern von Kindergartenkindern

Die Broschüre „Mit Medien leben lernen – Tipps für Eltern von Kindergartenkindern“ ist in deutscher, türkischer und russischer Sprache erschienen. Sie gibt Antworten auf die wichtigsten Fragen von Eltern von Kindergartenkindern im Zusammenhang mit Medien.

Etwas allgemeiner zum Thema Fernsehen informiert außerdem die Publikation „Mit Medien leben: gewusst wie! Fernsehen“.

Beide sind kostenlos bestellbar oder direkt zum Download bereit unter www.lfm-nrw.de/publikationen.



Kindgerechte Fernsehsendungen

Entsprechend ihres Entwicklungsstandes brauchen Kinder dieser Altersstufe viel Zeit, um das Wahrgenommene zu verarbeiten und zu verstehen. Daher verstehen jüngere Kinder eher langsam und chronologisch erzählte Geschichten. Diese sollten mit wenigen Hauptfiguren auskommen, damit die Kinder der Handlung folgen können.

Kinder mögen Sendungen, die lustig und unterhaltsam sind, bei denen sie etwas lernen können und die ihre Neugier befriedigen. Diese Sendungen sollten dabei interessant und spannend erzählt sein, die Kinder aber nicht überfordern oder gar ängstigen. Dazu gehört, dass sie ein glückliches Ende haben (Happy End) und eine Länge von 20 bis 30 Minuten nicht überschreiten.

Gutes Fernsehen unterstützt Kinder bei der Bewältigung ihres Lebens und bietet Identifikationsmöglichkeiten an. Es nimmt die Kinder mit in fremde oder auch neue Welten. Es knüpft aber auch an der Welt der Kinder und ihrem Alltagsleben an, bietet Erklärungen und zeigt Lösungswege auf.

Doch generell gilt: Drei- bis vierjährige Kinder sollten, wenn überhaupt, nur sehr selten und dann kindgerechte Sendungen sehen. Medial können sie sich mit Bilderbüchern, kindgerechter Musik oder einfachen und gut aufbereiteten Hörspielen beschäftigen. Bewegung und Spielen ohne Medieneinsatz und direkte Zuwendung sollten stets im Vordergrund stehen.

Welche Sendung Kinder auch immer sehen – sie sollten es nicht alleine tun. Eltern und auch Erzieher/-innen sollten über das Gesehene und Gehörte mit den Kindern sprechen. So entwickelt sich eine Erzählkultur, die nicht nur bei der Bearbeitung von Medienerlebnissen hilft, sondern auch die Sprachentwicklung fördern kann.

4.2.5 Fernsehen und Sprache

Können Vorschulsendungen Kinder (mit und ohne Migrationshintergrund) beim Spracherwerb fördern? Ja, sie können – so das Ergebnis einer Studie, die gezielt Momente der Sprachbildung in öffentlich-rechtlichen Vorschulprogrammen herausgearbeitet hat.

Mehr über: Sprachförderung durch Fernsehen

Die Studie „Sprachförderung von Vorschulkindern mit und ohne Migrationshintergrund mit dem Fernsehen“ wurde vom Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) 2010 durchgeführt.

Mehr Informationen dazu finden Sie auf www.izi.de im Bereich IZI-Forschung/Migration.

Getestet wurde, wie Kinder durch das Anschauen besonders gestalteter Beiträge ihre sprachliche Kompetenz verbessern können. Das passiert vor allem dann, wenn Kinder nicht nur passiv konsumieren, sondern aktiv am Programm teilhaben. Untersucht wurden die Vorschulformate „JoNaLu“, „Die Sendung mit dem Elefanten“, „Sesamstraße“ und „KiKANiNCHEN“.

Ein Ziel dieser Sendungen ist es, den Erwerb der deutschen Sprache aktiv zu unterstützen. Das kann vor allem in den Bereichen „Verständnis des Satzbaus“, „Erweiterung des Wortschatzes“, „Übung der Aussprache“ und „Erwerb der Schriftsprache“ passieren. Der Spracherwerb wird vor allem durch eine teilnehmende Auseinandersetzung der Kinder mit dem Programm gefördert. Deshalb werden Kinder in den genannten Sendungen häufig zum Mitmachen eingeladen.

Eine Auseinandersetzung kann auch im Austausch mit anderen Zuschauerinnen und Zuschauern erfolgen, etwa wenn Eltern gemeinsam mit den Kindern eine Sendung schauen und sich währenddessen mit den Kindern unterhalten. Weil sich diese Kommentare von Eltern positiv auf den Spracherwerb auswirken können, gibt es bei der „Sendung mit dem Elefanten“ (KiKA) einen sogenannten „Elternticker“, der während der Sendung am unteren Bildrand eingeblendet wird und Eltern konkrete Tipps gibt, worauf sie ihre Kinder gerade ansprechen können. Die „Sendung mit dem Elefanten“ ist sogar so konzipiert, dass sie den Einstieg in die deutsche Sprache erleichtern kann.

Mehr über: Die Sendung mit dem Elefanten

Auf der Website der „Sendung mit dem Elefanten“ kann man sich auch eine ganze Sendung mit Elternticker anschauen: www.wdrmaus.de/elefantenseite.

Auch hat die WDR-Redaktion zusammen mit Expertinnen und Experten des Goethe-Instituts ein Programm für frühes Deutschlernen mit dem Elefanten entwickelt. Die DVDs können unter www.goethe.de online zum Selbstkostenpreis bestellt werden.

Auch die Serie „JoNaLu“ (www.tivi.de/fernsehen/jonalu/start) bietet Kindergartenkindern viele Bewegungs- und Sprachanlässe. Die Mäuse Jo und Naya sowie der kleine Käfer Ludwig sprechen die Kinder direkt an, stellen Fragen und fordern zum Mitmachen, Mitsingen und Mittanzen auf. Der spielerische Umgang mit verschiedenen Sprachelementen soll nebenbei die Fähigkeiten von Kindern mit Deutsch als Erst- und Zweitsprache fördern. Mit „JoNaLu“ wird auch die Entwicklung aller Kinder im Kontext einer lebensweltlichen Mehrsprachigkeit gestärkt. So treffen die Heldinnen und Helden während ihrer Abenteuer zum Beispiel Sibel, das türkischsprachige Schmetterlingsmädchen, oder Nikolaj, einen russisch sprechenden Maulwurf.

4.2.6 Tablets – Kreative Alleskönner in Kinderhand

Tablets sind wegen ihrer leichten Bedienbarkeit bei Kindern sehr beliebt und es gibt eine Vielzahl von Apps, die schon von Kleinkindern bedient werden können. Natürlich ist dabei die Begleitung durch Erwachsene ganz wichtig – sowohl was die Inhalte als auch den Zeitumfang angeht. Wie bei allen Medien, soll auch die Nutzung des Tablets andere, wichtige Aktivitäten von Kindern nicht verdrängen. Das Tablet als Babysitter sollte also tabu sein. Ein dosierter Umgang, sinnvoll eingesetzt und mit den richtigen Inhalten (kindgerechte Apps), kann die kreativen Fähigkeiten, die Reaktionsgeschwindigkeit, das logische Denken und sogar die Motorik von Kindern fördern.

Das Besondere am Tablet im Vergleich zu anderen Medien ist seine Vielseitigkeit, die Fülle kreativer Werkzeuge und Anwendungsmöglichkeiten, durch die sich eine Vielzahl von Nutzungs- und Einsatzmöglichkeiten eröffnet. Es gibt Apps zum Aufnehmen von Sounds, zum Malen und Gestalten, um Comics oder Trickfilme zu erstellen, und vieles mehr. Mit der integrierten Kamera lassen sich Fotos und Filmclips erstellen. Daneben gibt es eine Vielfalt von Bildungsmaterial, Denk- und Knobelspielen. Für ältere Kinder lässt sich auch mit Hilfe von kindgerechten Suchmaschinen das Internet nach allerlei Wissenswerten durchforsten.

Verbreitung und Technik

Die Zahl der mit Tablets ausgestatteten Familien nimmt zu. Die Stiftung Lesen (www.stiftunglesen.de) fand in ihrer Vorlesestudie 2012 heraus, dass schon jede vierte Familie mit Kindern im Vorlesealter ein Tablet besaß. Heute dürfte die Zahl inzwischen deutlich höher sein. Die ARD/ZDF-Onlinestudie (www.ard-zdf-onlinestudie.de) führt an, dass sich die Ausstattung mit Tablets in allen Online-Haushalten von 2012 auf 2013 mehr als verdoppelt hat. Die Geräte ähneln in der Bedienung und den Nutzungsmöglichkeiten heutigen Smartphones. Sie werden mit einem entsprechenden Betriebssystem vertrieben und können ebenso wie die Smartphones mittels Apps um zusätzliche Funktionen erweitert werden.

Angeboten werden auch spezielle Kindertablets, die zumeist robuster als herkömmliche Geräte sind. Jedoch sind sie oft auf eine bestimmte Altersgruppe ausgerichtet und ihre technische Leistung genügt höheren Ansprüchen nicht. Wenn sie nicht mit einem App-Store verbunden werden können, lassen sich keine aktuellen Apps hinzufügen. Wenn Kinder dann merken, dass das Tablet der Erwachsenen besser funktioniert, verlieren sie schnell das Interesse am „kindgerechten Gerät“ und wollen lieber das „echte Tablet“ benutzen. Der Vorteil von Kindertablets ist, dass sie mit einer entsprechenden Kinderschutzsoftware ausgestattet sind. Diese lässt sich auf anderen Geräten zwar auch installieren und einrichten, doch da sind Eltern und Erzieher/-innen in der Pflicht, dies auch wirklich zu tun. Dadurch kann jedes herkömmliche Tablet mit dem Kind mitwachsen und die Benutzeroberfläche kann durch Internet- oder Inhaltsfilter

nach Wunsch angepasst werden. Gummi- oder Silikonhüllen und spezielle Displayfolien machen das Tablet außerdem unempfindlicher gegen ungeschickten Umgang.

Apps und App-Stores

Auch für Kinder gibt es kostenlose oder kostengünstige Apps. Hier besteht die Schwierigkeit eher darin, aus der Fülle auszuwählen, denn das Angebot ist riesig und wächst ständig. Hilfreich für eine Auswahl ist unter anderem die DJI-Datenbank „Apps für Kinder“ (www.datenbank-apps-für-kinder.de), die vom Deutschen Jugendinstitut in Kooperation mit dem Blickwechsel e.V., klick-tipps.net und der Stiftung Lesen betrieben wird.

Doch die Auswahl geeigneter Apps allein reicht noch nicht aus; es gilt auch, sich mit den Schattenseiten der Kostenfreiheit zu befassen: Die Nutzer „bezahlen“ mit Daten und Werbung, sind mit (versteckten) In-App-Käufen und der Verwaltung von Zugriffsrechten konfrontiert. Zugriff auf persönliche Daten sollte nach der Installation von Apps nur gewährt werden, wenn dies auch sinnvoll erscheint.

Mehr über: In-App-Käufe und andere Kostenfallen

In-App-Käufe sind Apps, die sich während des Spielens innerhalb einer bereits installierten, meist kostenlosen App öffnen. Während der Nutzung der App und der Bedienung des Displays wird dabei ungewollt der Kauf anderer Apps bestätigt, was teuer werden kann. In-App-Käufe können im App-Store oder am Tablet deaktiviert oder wenigstens mit einem Passwort versehen werden. Kostenfreie Apps sind manches Mal nach Aktualisierungen kostenpflichtig, hier sollte die Funktion „Automatische Updates“ ausgeschaltet werden. Auch können Kosten entstehen durch das (versehentliche) Tippen auf Werbebanner, die sich leider meistens nur beim Kauf von Vollversionen abschalten lassen.

Weitere Infos zu Kostenfallen in Apps und mobilen Netzen gibt es auf www.handysektor.de/abo-abzocke.

In den Einstellungen des Tablets können eine Reihe nützlicher Einschränkungen vorgenommen werden, bevor das Tablet in Kinderhände gegeben wird. Ist etwa der „Flugmodus“ aktiviert, können die Kinder keine interaktiven Dienste nutzen, also auch nicht selbst Apps downloaden.

Und natürlich müssen Tablets – wie herkömmliche Computer auch – vor Viren und anderen Zugriffen von außen geschützt werden. Wichtig ist auch die Installation einer Kinderschutzsoftware oder Kinderschutz-App wie etwa „Meine Startseite“ oder die „Surfgarten App“ der Telekom.

Tablets und Bilderbuch-Apps

Geschichten lauschen, Bilderbücher anschauen und vorlesen lassen, all das steht bei Kindern hoch im Kurs. Studien wie die regelmäßigen Vorlesestudien der Stiftung Lesen (www.stiftunglesen.de) belegen, dass Kinder enorm profitieren, wenn ihnen regelmäßig vorgelesen wird. Insbesondere wird das Potenzial der digitalen Lesemedien für die Leseförderung betont.

Die Stiftung Lesen hat in einem Positionspapier verdeutlicht, dass auch digitale Medien das Lesen fordern und fördern, sie setzt sich für eine Gleichwertigkeit aller Medien ein und zeigt sich gegenüber digitalen Lesemedien offen. Für Kleinkinder ab zwei Jahren empfiehlt sie Kinderbuch-Apps und interaktive Geschichten, die jedoch immer in Begleitung Erwachsener und dosiert erschlossen werden sollen. Für Vor- und Grundschulkinder eignen sich vor allem interaktive Geschichten-Apps, Lern-Apps oder Mischformen aus Lesen und Spielen. Diese Apps zeigen Lesefutter in einem neuen Licht und motivieren auch Lesemuffel zur Auseinandersetzung mit Geschichten.

Laut Vorlesestudie 2012 verwendet jede dritte Familie, die ein Tablet besitzt, auch Bilderbuch- und Kinderbuch-Apps. Dabei löst die neue Technik das Buch beim Vorlesen nicht ab, sondern Bilderbuch- und Kinderbuch-Apps ergänzen die bestehenden (Vor-) Leseangebote. Viele Eltern wählen die App für unterwegs und das Buch zum Kuscheln zu Hause. Die Kinderbuch-Apps werden aber nicht nur von den Kindern geschätzt, sondern motivieren insbesondere

Väter zum Vorlesen. Zudem ermöglichen sie Kindern, in Situationen, in denen sonst nicht vorgelesen wird, wie etwa auf Reisen im Auto, sich in Geschichten zu vertiefen.



Buch-Apps können Zugänge öffnen

Durch Vorlesen werden die auditive Wahrnehmung sowie das Bild- und Textverständnis geschult. Auch die Fähigkeit zu erzählen und Sprache gezielt einzusetzen wird ebenso gefördert wie die Phantasie und Kreativität der Kinder. Vorleserituale im Familien- oder Kita-Alltag ermöglichen den Zugang zu Büchern, und damit zum Hinhören, Hinsehen, zu Sprache und Schrift auch Kindern, die diesen sonst weniger haben. Das Gerät kann im Gegensatz zu herkömmlichen (Bilder-)Büchern selbst „Vorlesen“, zudem besitzt der digitale Lesestoff integrierte Spielhäppchen, Mitmachelemente und interaktive Funktionen wie etwa die Möglichkeit, die eigene Stimme oder Geräusche aufzunehmen und dem Bilderbuch hinzuzufügen. So bekommt ein Buch eine ganz eigene Note oder kann sogar in der Familiensprache neu vertont werden.

Wichtig ist dabei, dass die interaktiven Elemente in der Bilderbuch-App stets sinnvoll in die Geschichte integriert sein sollten. Sie sollen die Kinder nicht ablenken, sondern den Leseprozess unterstützen und die Kinder emotional involvieren. Die Schrift, die Informationsmenge, die auditive Unterstützung sollten dabei an das (Lese-)Niveau des Kindes angepasst werden können.

Eine Bilderbuch-App ist kein Bilderbuch. Durch die Animation ist der digitale Lesestoff oftmals eher mit einem Animationsfilm gleichzusetzen, und entsprechend ist auch seine Wirkung, insbesondere auf jüngere Kinder. Daher sollten insbesondere jüngere Kinder eine Bilderbuch-App zunächst mit Erwachsenen anschauen, da diese dann den Text selbst vorlesen können. Die emotionale Stimmung in der Geschichte kann dadurch besser reguliert werden, falls die Jüngsten sonst seelisch überfordert sind. Wird die Geschichte selbst vorgelesen, bestimmt der/die Vorleser/in, ob die Geschichte eher lustig oder beängstigend ist, und kann spontan auf die Reaktionen der Kinder eingehen.

Mehr über: App-Empfehlungen und Orientierungshilfen

- www.gute-apps-fuer-kinder.de
Datenbank mit Bewertungen und Empfehlungen von Apps aus pädagogischer Perspektive.
- www.klick-tipps.net/kinderapps
Seit Februar 2013 präsentiert klick-tipps.net einmal pro Monat die „App des Monats“ sowie mit Unterstützung der Stiftung Lesen die „Kinderbuch-App des Monats“.
- www.medienpaedagogik-praxis.de/apps
Liste empfehlenswerter Apps zu verschiedenen Themen (u. a. Musizieren und Spielen, Multimedia und Grafik etc.).
- www.mit8oappsumdiewelt.blogspot.de
App-Beschreibungen im Blogstil. Nach Themen sortierte Stichwortliste für gezielten Zugriff auf einzelne App-Beschreibungen.
- www.blickwechsel.org
Die Rubrik Medienpädagogik bietet eine kommentierte Linkliste rund um den Themenbereich Tablets und Apps.
- www.ene-mene-mobile.de
App-Tipps und Beschreibungen, sortiert nach Altersgruppen und nach den Bereichen lernen, lesen, spielen sowie Lieblings-Apps.

4.2.7 Kinder hören auch anders!

Das Hören ist ein wichtiger Sinn, auch für die Entwicklung der (Laut-)/Sprache. Der Hörsinn ist der erste Sinn, der sich bei Menschen entwickelt. Babys brauchen Eltern, die mit ihnen sprechen, singen oder erzählen. So entwickelt sich eine emotionale Bindung und die Säuglinge spüren, dass sie geborgen sind. Zwar können Babys mit Hörgeschichten noch nicht wirklich etwas anfangen, erst mit etwa zweieinhalb bis drei Jahren interessieren sich Kinder für Hörgeschichten.

Doch generell ist der Hörsinn von zentraler Bedeutung für die Welterfassung, gerade bei jüngeren Kindern. Und auch Hörmedien haben einen zentralen Stellenwert bei den meisten Kindern, wie verschiedene Studien berichten, etwa die KIM-Studie 2014 (www.mpfs.de).

Hören ist wie Kino im Kopf. Daher gilt auch bei Audiomedien: Hören Sie gemeinsam mit den Kindern, begleiten Sie sie bei den Hörabenteuern. Kinder hören zwar genau hin, aber es kann durchaus sein, dass eine Geschichte unverständlich ist und Fragen kommen oder dass sich ein Kind womöglich an der einen oder anderen Stelle fürchtet. Wenn Sie als Erzieher/-in dabei sind, ist diese aufregende Stelle gemeinsam zu meistern. Das Kind erfährt durch Sie Sicherheit und kann so Freude am Hören, Hinhören und Zuhören entwickeln!

Radioprogramme für Kinder

Wie beim Fernsehen oder bei Computerspielen kommt es auch beim Radio auf die Auswahl des geeigneten Programms an. Viele Sendungen sind für ein erwachsenes Publikum gemacht: Es werden Nachrichten gesendet, die Kinder ängstigen, die Moderatorinnen und Moderatoren sprechen zu schnell und nutzen eine wenig kindgerechte Sprache oder Musiktex-te sind für Kinderohren und Kinderköpfe nicht gemacht. Daher gibt es spezielle Radioangebote für Kinder, in denen altersgerechte Hörspiele und kindgerechte Musik zu hören sind. Oft werden für Ältere speziell aufbereitete Kindernachrichten geboten. Die meisten Sendungen gibt es auch zum Nachhören als Podcast, dann gibt es keinen Zeitdruck.

Mehr über: Kinderradio in Funk und Netz

- www.br-online.de/kinder/radio-tv/betthupferl
Das Betthupferl von Bayern 1 kommt jeden Abend als Gutenachtgeschichte.
- www.kakadu.de
Das Kinderformat von Deutschlandradio Kultur für Sechs- bis Zwölfjährige.
- www.ohrenbaer.de
„Radiogeschichten für kleine Leute“, die als Koproduktion von rbb, WDR und NDR jeden Abend zu hören sind.
- www.kiraka.de
Das Internetradio für Kinder, mit Programm von 6.00 bis 22.00 Uhr, unter anderem auch mit dem deutsch-türkischen Magazin „Kelebek“.
- www.baerenbude.de
Kindersendung auf WDR5, jeden Abend um 19.30 Uhr – und auch im KiRaKa.
- www.auditorix.de
Website der LfM und der Initiative Hören e.V. mit Infos und Spielen rund um Hören, Geräusche und Stimme.
- www.hoerbuchsiegel.de
Auszeichnung besonders gelungener Produktionen für Kinder, ebenfalls von LfM und Initiative Hören e.V.



Musik und Klanggeschichten

Auch Musik ist für Kinder ein beliebtes Medium. Kinder lieben Musik, am liebsten solche, bei der sie angeregt werden, selbst zu singen oder zu tanzen. Ermutigen Sie die Eltern, sich im Internet nach geeigneten Musik-CDs oder Hörgeschichten umzuschauen.

Schöne Klanggeschichten finden sich auf der Seite von www.ohrenspitz.de. Und sehr empfehlenswert sind die Seiten von www.ohrenspitzer.de, einem Angebot der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS). Hier gibt es auch spannende Infos über das Projekt „Ohrenspitzer-mini“, das gerade Kindergartenkindern hilft, bewusst zuzuhören und eigene Kriterien für gute Hörmedien und einen aktiven Mediengebrauch zu entwickeln (www.ohrenspitzer.de/fileadmin/OS_mini/mini1.pdf).

5

Themenfelder der Medienerziehung



Damit ein Kind sich gesund entwickelt, braucht es Abwechslung: Es muss spielen, sich bewegen, draußen sein, sich mit Freundinnen und Freunden treffen, etwas basteln oder malen und die Welt mit allen Sinnen erfahren. Auch die Nutzung von Medien hat einen festen Platz im Alltag von vielen Kindern. Und das ist kein Problem, solange ein Kind seine Zeit nicht einseitig vor dem Fernseher oder mit einem Computerspiel verbringt. Deshalb ist es wichtig, klare Regeln mit den Kindern zu vereinbaren, wie lange die Medien genutzt werden dürfen. Ebenso wichtig ist ein reflektierter Umgang mit den Medien selbst: Welche Sendungen und welche Software werden auf welche Weise genutzt? Welche Erlebnisse machen die Kinder damit und wie gehen sie mit ihnen um? Und letztlich bieten Medien auch ein immenses Potenzial für Kreativität, das nur geweckt werden muss. Diese vier Themenfelder der Medienerziehung – „Regeln und Jugendmedienschutz“, „Umgang mit Medien“, „Erlebnisse mit Medien“ sowie „Kreativ mit Medien“ – bilden die Grundlage der medienpädagogischen Aktivitäten, die wir ab Kapitel 6 vorstellen.

5.1 Regeln und Jugendmedienschutz

Jedes Kind ist einzigartig! Es hat sein eigenes Lieblingsessen, seine eigenen Träume und seinen eigenen Kopf. Damit ein Kind lernt, sich in einer Welt voller Medien zurechtzufinden, können die „Goldenen Regeln zur Mediennutzung“ helfen. Sie sind auch im Begleitheft zu finden und richten sich dort speziell an die Eltern. Sie als Erzieher/-in können sich Ihre eigenen Gedanken über die hier vorgeschlagenen Regeln machen und diese mit Leben füllen, damit sie zu Ihrer Einrichtung und den Kindern Ihrer Gruppe passen. Und wenn es dabei zu Auseinandersetzungen kommt – auch das gehört zum Alltag in der Kita dazu!

Empfehlung: Mediennutzungsdauer

Auch wenn der Alltag in vielen Familien anders aussieht, müssen Kinder nicht jeden Tag fernsehen oder am Tablet spielen. Tun sie es doch, dann sollten Kinder zwischen drei und fünf Jahren laut Meinung vieler Expertinnen und Experten nicht mehr als 30 Minuten pro Tag fernsehen. Für etwas ältere Kinder (sechs bis neun Jahre) sind 45 Minuten gänzlich ausreichend.

5.1.1 Goldene Regeln zur Mediennutzung

Goldene Regel	Praktische Tipps
Vorbild sein Achten Sie darauf, wie Sie selbst mit Medien umgehen und welches Medienverhalten Sie den Kindern vorleben.	Wie sieht es etwa mit Ihrer privaten Handy- oder Smartphone-Nutzung in der Gruppe aus? Denken Sie daran, dass Sie auch in diesem Fall eine Vorbildfunktion für die Kinder haben. Vermeiden Sie die private Handynutzung in der Gruppe. Gehen Sie kritisch (beurteilend) mit Medien/(-inhalten) um, wählen Sie Inhalte ganz bewusst aus. Erklären Sie den Kindern zum Beispiel, dass es im Fernsehen, im Internet oder in Spiele-Apps auch Werbung gibt.
Klare Regeln setzen Vereinbaren Sie mit den Kindern klare Regeln, wann und wie lange sie Bilderbücher, Hörmedien oder den Computer nutzen dürfen. Achten Sie darauf, dass die Abmachung auch eingehalten wird.	Es ist ganz toll, wenn Kinder in der Kita die Gelegenheit haben, Bilderbücher zu nutzen, sich am Tablet Bilderbücher vorlesen zu lassen oder Hörgeschichten zu hören (ohne die anderen Kinder zu stören, z. B. mit Kopfhörern oder in einem gemütlichen Separee) oder am Computer oder mit der Fotokamera zu experimentieren. Diese Nutzung muss jedoch gesteuert und kontrolliert werden. Zum einen, damit auch andere Kinder die Gelegenheit haben, die Medien auszuprobieren oder zu nutzen. Zum anderen, damit Sie den Kindern bei Fragen oder technischen Problemen zur Seite stehen. Und auch, um bei Kindern, die so gar kein Ende finden, ein Ende einzuleiten. Beobachten Sie dazu die Kinder beim „Medienhandeln“. Denken Sie daran, die Beschäftigung mit Bilderbuch-Apps braucht seine berechnete Zeit, wie die Beschäftigung mit Bilderbüchern auch. Überlegen Sie sich ein gutes Mediennutzungskonzept.

Goldene Regel	Praktische Tipps
Vorher auswählen, gemeinsam nutzen! Wählen Sie im Team Bücher, Hörspiele oder auch Computerspiele und Apps aus, die für das Alter der Kinder geeignet sind. Achten Sie auf den Jugendmedienschutz, aber schauen Sie auch nach interessanten Themen.	Ob Hörspiele, Bücher oder Radiosendungen: Was für Fünfjährige gut ist, ist vielleicht für Dreijährige noch nicht geeignet. Wählen Sie als Erwachsene aus, nutzen Sie Infoseiten oder auch Tipps von Eltern und Kindern, nachdem Sie sie geprüft haben. Was, wann und wieviel gelesen oder gehört wird, sollte im Kita-Alltag natürlich möglichst von allen Kindern der Gruppe mitbestimmt werden. Versuchen Sie bei der Auswahl zu vermitteln und Lösungen zu finden, die alle akzeptieren können. Wichtig ist ein partnerschaftlicher Umgang, auch in der Medienerziehung.
Das Kind begleiten Lassen Sie das Kind mit den Medien nicht allein: Helfen Sie ihr oder ihm, schöne und auch weniger angenehme Medienerlebnisse zu verarbeiten.	Geschichten, ob vorgelesen, gehört oder gesehen, können Kinder beschäftigen und Gefühle auslösen. Diese Erlebnisse müssen Kinder verarbeiten. Lassen Sie die Kinder erzählen, hören Sie zu, fragen Sie nach. Lassen Sie die Kinder im freien (Rollen-)Spiel ihre Medienerlebnisse ausagieren oder durch das Zeichnen von Bildern das „medial Erlebte“ verarbeiten. Versuchen Sie, die Perspektive des Kindes einzunehmen. Kinder mögen Sendungen, Geschichten und Aktivitäten, die etwas mit ihrem Leben zu tun haben.

Mehr über: Regeln zur Mediennutzung

Die Initiativen klicksafe und Internet-ABC bieten zusammen das Internetangebot www.mediennutzungsvertrag.de an. Hier können Eltern und Kinder gemeinsam einen Vertrag aufsetzen, der konkrete Regeln zur Mediennutzung definiert. Dieser lässt sich dann gestalten und downloaden oder ausdrucken.

5.1.2 Jugendmedienschutz bei Filmen, Spielen und mobilen Geräten

In Deutschland gibt es einen gesetzlichen Kinder- und Jugendschutz. Deshalb sind beispielsweise auf der Verpackung von Filmen (DVDs) und Computerspielen, die hierzulande verkauft werden, Alterskennzeichen angebracht. Dadurch sollen Kinder und Jugendliche vor Bildern und Inhalten geschützt werden, die für ihr Alter noch nicht geeignet sind und deshalb ihre Entwicklung beeinträchtigen können.

Bei Filmen – wie auch bei Computerspielen – können die folgenden Altersfreigaben vergeben werden:

- ohne Altersbeschränkung
- ab 6 Jahren
- ab 12 Jahren
- ab 16 Jahren
- ab 18 Jahren bzw. ohne Altersfreigabe

Filme und Spiele dürfen Kindern und Jugendlichen nicht verkauft oder in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden, wenn sie nicht für ihre Altersstufe freigegeben sind. Die Kennzeichen beziehen sich auf den jeweiligen Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen. Die Prüfung, für welche Altersstufe ein Film freigegeben wird, führt die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) durch.

Mehr über: die FSK-App

Mit Hilfe der FSK-App lassen sich die FSK-Freigaben, die Freigabebegründungen sowie Trailer und Infos zu aktuellen Filmen sehen. Die App ist kostenlos verfügbar unter www.fsk.de/app

Filme mit einer FSK-Freigabe ab 12 Jahren dürfen im deutschen Fernsehen erst nach 20.00 Uhr ausgestrahlt werden, bei einer Freigabe ab 16 Jahren muss der Film nach 22.00 Uhr laufen. Aber auch im Fernsehprogramm am Nachmittag finden sich viele Sendungen, die Kinder überfordern oder ängstigen können. Deshalb sollten auch die Eltern Einfluss darauf nehmen, was ihre Kinder sich anschauen und wann und wie lange sie vor dem Fernsehgerät sitzen.

Die Alterseinstufung von Computer- und Konsolenspielen nimmt hingegen die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) vor. Neben dem Kennzeichnungsverfahren nach dem Jugendschutzgesetz vergibt die USK auch Alterskennzeichen für Spiele und Apps. Sie erkennen diese an dem Zusatz „Online“ im Kennzeichen (www.usk.de).

Was aber ist mit dem Jugendmedienschutz auf mobilen Geräten, wie Tablets oder Smartphones? Mobile Geräte lassen sich durch die Installation entsprechender, zum Teil auch kostenfreier Sicherheits-Apps kindgerechter einstellen. An den Tablets und Smartphones selbst lassen sich ebenfalls Alterseinstellungen einrichten, das ist von Gerät zu Gerät unterschiedlich. Dieser technische Schutz reicht aber nicht aus.

Zwar können einzelne Spiele- oder Bilderbuch-Apps von den Kindern intuitiv bedient werden, für Fragen sollte aber ein Ansprechpartner bereitstehen. Jüngere

Kinder sollten am Tablet nicht alleine gelassen werden und wenn möglich nur Apps nutzen, die ohne Internetverbindung laufen. Aktivieren Sie, wenn die Kinder am Tablet spielen, lesen oder etwas hören, den „Flugmodus“. Dadurch werden Funkdienste ausgeschaltet und der Zugang zum Internet ist deaktiviert. Alle restlichen Funktionen können weiter verwendet werden.

Mehr über: Sicherheits-Apps

Infos über Sicherheits-Apps finden sich im AJS Merkblatt „App-Report: Kinder wollen Screens touchen. Apps zum Thema Jugendschutz und Medienerziehung“.

Download unter www.ajs.nrw.de/images/pdf/merk_apps.pdf

Weitere Infos auch unter: www.lmz-bw.de/index.php?id=2292

oder unter www.klicksafe.de/apps

5.1.3 Informationsmaterial

Um das Thema „Regeln und Jugendmedienschutz“ zu vertiefen, können Sie auch verschiedene Informationsmaterialien nutzen:

- FLIMMO – Programmberatung für Eltern: Der FLIMMO ist eine Broschüre mit Informationen über Fernsehsendungen für Drei- bis Dreizehnjährige. Er gibt einen Überblick über kindgerechte Angebote sowie Ratschläge und Tipps zur Fernseherziehung. FLIMMO erscheint dreimal jährlich in gedruckter Form und kann von Kitas kostenlos bestellt werden. Alle weiteren Infos zur Bestellung und über die kostenlose FLIMMO-Programm-App finden sich unter www.flimmo.tv. Für Erzieher/-innen gibt es außerdem das FLIMMO Fachportal Medienerziehung unter www.flimmo-fachportal.de.
- Internet-ABC: Hier finden Eltern und Interessierte hilfreiche Artikel zum Thema Jugendmedienschutz: Welchen Gefahren ist ein Kind im Internet ausgesetzt? Wie wirken

Medien auf ein Kind? Und was macht der Gesetzgeber zum Schutz von Kindern? www.internet-abc.de/eltern/jugendschutz.php

- www.klicksafe.de informiert umfassend auch über Sicherheitsthemen im Internet und auf mobilen Geräten. Zudem vernetzt klicksafe Initiativen und Akteure bundesweit.
- www.schau-hin.info: Die Initiative „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht“ hilft Eltern bei Fragen zur Medienerziehung. Auf der Internetseite der Initiative finden Eltern viele konkrete Infos und Empfehlungen.
- Mit Medien leben lernen: Die Broschüre des NRW-Familienministeriums und der LfM gibt Tipps für Eltern von Vorschulkindern. Die Broschüre kann – auch auf Türkisch oder Russisch – kostenlos bei der LfM bestellt werden: www.lfm-nrw.de/publikationen.
- Geflimmer im Zimmer: Die Broschüre des Bundesfamilienministeriums bietet Informationen, Anregungen und Tipps zum Umgang mit dem Fernsehen in der Familie. Download unter www.bmfsfj.de
- Schauen Sie auch unter: www.jugendschutzaktiv.de. Das Internetportal „Jugendschutz aktiv“ des Bundesfamilienministeriums informiert rund um das Thema Jugendschutz und geht damit auf die wichtigsten Fragen auch von Eltern ein.
- In Kooperation mit den Jugendämtern gibt das Zentrum Bayern Familie und Soziales Bayerisches Landesjugendamt (BLJA) die Seite „Eltern im Netz“ heraus, die auch gute Tipps zum technischen Jugendmedienschutz bietet: www.elternimnetz.de/kinder/erziehungsfragen/medien/technischerjugendmedienschutz.php.

5.1.4 Kurze Übersicht der Aktivitäten für die Kita im Bereich „Regeln und Jugendmedienschutz“

Aktivität	Inhalt	Anmerkungen	Seite
1. Unsere Medienecke und Ausleihbibliothek	Altersgerechte Medien (CDs, Hörspiele, Software, Apps) zur Verfügung stellen.	Eltern können beim Zusammentragen der Medien mithelfen.	42
2. Der Spielparcours	Kinder erproben verschiedene Lernsoftware und Spiele-Apps	Kinder arbeiten dabei direkt am Computer/Tablet.	45

Die entsprechenden Aktivitäten für Eltern und Kinder finden Sie im Begleitheft.

5.2 Umgang mit Medien

Es kommt nicht nur darauf an, wie lange ein Kind vor dem Fernseher oder einem Computerspiel sitzt, sondern vor allem auch, was es anschaut oder am Computer spielt oder tut. Viele Erzieher/-innen wissen gar nicht, was die Kinder gerne im Fernsehen sehen oder welche Medienliebblinge sie bevorzugen. Doch um Kindern dabei zu helfen, bewusst mit Medien umzugehen, ist es wichtig, genau hinzuschauen. Wenn Sie sich für die Mediennutzung der Kinder interessieren, können Sie auch gemeinsam mit den Kindern über diese Vorlieben sprechen und so einen spannenden Einblick in die inneren Welten, die Wünsche und Sehnsüchte der Kinder erhalten.

Die Aktivitäten in diesem Themenfeld wollen dazu anregen, Medien möglichst bewusst, aktiv und auch kreativ zu nutzen. Erzieher/-innen und Kinder sollen ganz gezielt bestimmte Programme und Inhalte auswählen und darüber reden. Da das Fernsehen das Lieblingsmedium vieler Kinder ist, haben die Übungen einen entsprechenden Schwerpunkt. Ein bewusster Umgang mit Medien kann aber auch bei einem gemeinsamen Hören eines Hörspiels oder Betrachten eines Bilderbuchs erprobt werden. Ebenso kann die Nutzung von Lernsoftware, das gemeinsame Anschauen einer Bilderbuch-App oder das Spielen eines anderen Computerspiels zusammen mit dem Kind Spaß machen. Ein kindgerechtes Lernprogramm auf dem Computer kann außerdem eingesetzt werden, um auf spielerische Weise zur Sprachbildung beizutragen.

5.2.1 Hintergrund Lernsoftware

Am Computer zu spielen macht nicht nur Spaß, damit können auch bestimmte Fähigkeiten von Kindern gefördert werden. Die richtige Auswahl der Software spielt eine entscheidende Rolle. So gibt es ganz unterschiedliche Computerspiele: Lernprogramme beispielsweise sollen Schul- oder Faktenwissen vermitteln und es werden festgelegte Lernziele verfolgt. Bei Edutainment-Programmen haben das Spielen und der Spaß einen größeren Stellenwert, gleichzeitig wird aber auch hier Wissen vermittelt.

Mehr über: Edutainment

Edutainment setzt sich zusammen aus den englischen Wörtern education (Bildung) und entertainment (Unterhaltung). Es bezeichnet ein Konzept der Wissensvermittlung, bei dem Inhalte spielerisch und unterhaltsam vermittelt werden. „Unterhaltsames Lernen“ finden wir etwa im Fernsehen, bei der „Sendung mit der Maus“, aber auch in vielen Computer- bzw. Videospielen. Eine Trennlinie zwischen Edutainment- und Lernprogrammen ist nicht einfach zu ziehen. Denn die Übergänge zwischen beiden Bereichen sind oftmals fließend.

Doch jedes vermeintlich einfache Spiel kann Lernimpulse geben, etwa die sprachlichen Fähigkeiten erweitern, die Hand-Auge-Koordination verbessern oder strategisches Handeln schulen.

Computerspiele faszinieren fast alle Kinder, aber nicht jedes Spiel ist für jedes Alter geeignet und nicht jedes Spiel ist pädagogisch wertvoll. Daher ist es wichtig, dass Kinder einen kompetenten Umgang mit den Computerspielen erlernen – und dass Eltern und pädagogische Fachkräfte auf die Spieldauer und Alterskennzeichnung achten, und vor allen Dingen mitspielen, gerade bei jüngeren Kindern.

5.2.2 Eigene Medienkindheit

Zum Einstieg in das Thema Medien eignet sich ein „biografischer Zugang“: Dieser gelingt zum Beispiel bei einer Auseinandersetzung mit der eigenen Medienkindheit, etwa durch die Beantwortung der folgenden Fragen:

- Welche Medien habe ich als Kind gerne genutzt?
- Gab es eine Medienfigur, die eine besondere Bedeutung hatte?
- Welche Gefühle haben Filme, Hörspiele oder Geschichten in mir ausgelöst?
- Gab es Ereignisse, die mir noch lebhaft in Erinnerung sind, weil sie vielleicht besonders viel Spaß gemacht haben oder aber Angst ausgelöst haben?

- Gab es gemeinsame Fernsehnachmittage, Lesestunden oder Ähnliches?
- Wie haben sich die Eltern (Großeltern) in Bezug auf Medien verhalten, gab es Regelungen oder Verbote?

Über diese „Lebenserinnerungen“ nehmen Sie eine Kind-Perspektive ein, die uns Erwachsenen oft verlorengeht. Das kann dazu führen, dass wir die Vorlieben der Kinder allzu schnell abwerten oder nicht verstehen. Oder wir sehen nicht, dass sich Medienwelten von früher im Vergleich zu denen von heute sehr gewandelt haben. Durch die Erinnerung an die eigene Medienkindheit gelingt es auch, die Sichtweise der heutigen Kinder neu zu bewerten.

5.2.3 Kurze Übersicht der Aktivitäten für die Kita im Bereich „Umgang mit Medien“

Aktivität	Inhalt	Anmerkungen	Seite
3. Wir zaubern mit der Videokamera – der Stopptrick	Kinder „zaubern“ sich mit der Videokamera weg.	Kinder lernen spielerisch, wie Fernsehen funktioniert.	49
4. Titelmelodien raten	Melodien von Fernseh- oder Radiosendungen erkennen.	Kleines Spiel, Hörübung, Merkfähigkeit steigern.	52
5. Medienquiz selbstgemacht	Ältere Kinder überlegen sich Fragen für die jüngeren.	Quiz kann auch in anderen Gruppen genutzt werden.	55
6. Meinen Medien-Steckbrief erstellen	Eigene Mediennutzung reflektieren.	Die Auseinandersetzung mit der eigenen Medienutzung wird auch zu Hause angestoßen.	58

Die entsprechenden Aktivitäten für Eltern und Kinder finden Sie im Begleitheft.

Zusätzlich zu den hier vorgeschlagenen Aktivitäten können Sie auch das Thema „Werbung“ aufgreifen. Dazu gibt es eine passende Übung für die Eltern zu Hause.

Hilfestellung bietet dabei die Website www.mediasmart.de. Media Smart ist ein internationales Projekt zur Förderung der Medien- und Werbekompetenz von Kindern. Die Initiative möchte dazu beitragen, dass Kinder zu einem selbstbestimmten und konstruktiven Umgang mit Medien und Werbung – als Bestandteil ihrer Lebenswirklichkeit – angeleitet werden. Eine

Seite für Eltern und Lehrer/-innen findet sich unter: www.mediasmart.de/verein/home-verein.html.

Im Internet ist Werbung allgegenwärtig. Schnell kann es passieren, dass Kinder (oder Erwachsene) ungewollt etwas bestellen, ein Abo abschließen oder eine App kaufen. Wie Kinder davor geschützt werden können und welche Werbeformen es im Netz gibt, erfahren Erwachsene im Ratgeber „Kinder und Onlinewerbung – Ein Ratgeber für Eltern“. Dieser steht auf der Webseite der LfM unter www.lfm-nrw.de/publikationen kostenlos zum Download bereit.

5.3 Erlebnisse mit Medien

Kinder schauen Filme, lauschen Hörspielen, blättern in Bilderbüchern oder lassen sich Geschichten vorlesen. Dabei machen sie Erfahrungen unterschiedlichster Art: sie beobachten, sie staunen, sie verstehen, sie sind verunsichert, sie lachen oder sind traurig. Kinder fiebern mit ihren medialen Lieblingen mit und sie „durchleben“ die Geschichten. Medieninhalte lösen in Kindern Gefühle aus, lassen innere Bilder entstehen, beschäftigen die Kinder im Guten wie im Schlechten. Kinder nutzen diese Erfahrungen oder Erlebnisse für allerlei verdeckte oder offen gezeigte Bedürfnisse, wie Identitätsbildung, Selbstdarstellung, Weltverständnis und Kommunikation.

Kinder verarbeiten und äußern ihre Medienerlebnisse auf vielfältigste Art und Weise, etwa indem sie Geschichten nachspielen, davon erzählen, Bilder dazu malen. Diese „Nachwirkungen“ der Medienutzung sollten Erwachsene nicht als Störfaktoren

wahrnehmen, sondern es gehört vielmehr zu einer sinnvollen Medienerziehung, Kindern die Be- und Verarbeitung von Medienerlebnissen anzubieten.

Was Kinder für sich als gutes oder schlechtes Erlebnis benennen, ist dabei sehr unterschiedlich. Erwachsene neigen dazu, ihre Gut-Schlecht-Vorstellungen über Filme, Sendungen oder Serien als den allgemein gültigen Maßstab zu setzen und danach auch die Filme der Kinder zu beurteilen. Dabei werden jedoch häufig die Empfindungen der Kinder übergangen. Denn das, was Erwachsene für sich als besonders schlimm oder als problematisch ansehen, nehmen Kinder oftmals ganz anders wahr. Deshalb sollten Eltern und Erziehende einmal versuchen, mit den Augen ihrer Kinder auf die Welt der Medien zu blicken und ihnen sensibel und offen zu begegnen. Wenn Kinder auf Ablehnung stoßen, erzählen sie nicht viel über ihre Vorlieben, Sorgen oder Ängste. Dabei ist gerade das interessant und wichtig. Kinder brauchen Hilfe, damit sie besonders eindrucksvolle Szenen bearbeiten und verarbeiten können.

5.3.1 Kurze Übersicht der Aktivitäten für die Kita im Bereich „Erlebnisse mit Medien“

Aktivität	Inhalt	Anmerkungen	Seite
7. Schau mal, wir sind im Fernsehen!	Technik bedienen. Erkennen, wie das Bild in den Fernseher kommt. Spielen vor der Videokamera.	Übung mit Videokamera und Fernseher. Ein Stativ ist hilfreich!	61
8. Das gefällt mir am allerbesten und das finde ich blöd!	Im Fernsehen Gesehenes kreativ bearbeiten (malen) und darüber reden.	Möglichkeiten zur Bearbeitung von beliebten und beängstigenden Fernseherlebnissen werden gegeben.	64
9. Die Wäscheleine mit Medienlieblingen!	Mithilfe von (Ab-)Bildern werden Gespräche über die Lieblings-Medienfiguren geführt.	Nachdenken über Vorlieben und Abneigungen, Stärken und Schwächen, „gut“ und „böse“.	67
10. Auf Spurensuche – Medienwelten früher und heute!	Auseinandersetzung mit der Veränderung der Medienwelt.	Aktivität kann Anstoß für neues Projekt geben.	70

Die entsprechenden Aktivitäten für Eltern und Kinder finden Sie im Begleitheft.

5.4 Kreativ mit Medien

Warum immer nur Medien konsumieren – wir können doch auch selber Medieninhalte erstellen! Medien bieten viele kreative Möglichkeiten. Das macht Spaß und bietet Kindern die Chance, einen eigenen Blick hinter die Kulissen der Medienwelten zu werfen. Die Faszination von kreativer Medienarbeit lässt sich am besten vermitteln, wenn Kinder selbst aktiv werden können. Das geht ganz einfach, etwa mit den zwei Übungen aus diesem Bereich („Optischer Trick“

und „Bilderrätsel“), die Sie zur Vorbereitung auch selbst ausprobieren können.

Als eindrucksvollen Einstieg in die Möglichkeiten der kreativen Medienarbeit können Sie Trickfilme anschauen, die von Kindern produziert worden sind. Eine große Auswahl an selbstgemachten Trickfilmen von Kindern und Jugendlichen findet sich zum Beispiel auf www.trickfilm-festival.de oder www.trickfilmchen.de. Um die Filme anzuschauen, brauchen Sie einen Computer oder Tablet mit Internetzugang und Lautsprecherboxen.

5.4.1 Kurze Übersicht der Aktivitäten für die Kita im Bereich „Kreativ mit Medien“

Aktivität	Inhalt	Anmerkungen	Seite
11. Bilderrätsel mit Kamera oder Tablet erstellen	Kinder sammeln Motive für ein Bilderrätsel und lassen andere Kinder raten.	Kann drinnen oder draußen umgesetzt werden.	73
12. Wir tricksen herum – einen eigenen Trickfilm erstellen	Bilder oder Figuren werden Bild für Bild bewegt – so entsteht ein Film.	Zu Hause basteln die Kinder mit den Eltern die Wunderscheibe – ein optisches Spielzeug und Vorläufer des Trickfilms.	76
13. Fast so schön wie im Fernsehen – das Daumenkino flitscht	Bastelaktion zum Erstellen eines Daumenkinos.	Das Prinzip des Trickfilms wird mit dem Daumenkino erprobt.	80
14. Ein eigenes Bilderbuch erstellen	Kinder gestalten eine eigene Fotogeschichte.	Hier können ganz unterschiedliche Themen bearbeitet werden.	83

Die entsprechenden Aktivitäten für Eltern und Kinder finden Sie im Begleitheft.

Einen eigenen kurzen Trickfilm zu erstellen, macht Kindern und Erzieher/-innen viel Spaß und kann ein mögliches Highlight zum Thema „Medien“ sein. Denkbar ist hier auch eine gemeinsame Aktivität von pädagogischen Fachkräften, Kindern und Eltern. Viele Mütter

oder Väter finden sicher Gefallen daran, eine eigene Geschichte als Trickfilmchen in Szene zu setzen. Das Ergebnis kann mit einer kleinen Premiere in der Kita gebührend gefeiert werden. Vielleicht vergeben Sie sogar einige Oscars oder Bambis an die Beteiligten?

5.5 Umgang mit dem Internet

Bei den Kita-Übungen zum Thema Medien ist das Medium „Internet“ ausgelassen worden, da für Kinder im Vorschulalter andere Medien und vor allem das Fernsehen eine viel zentralere Rolle spielen. Doch mit zunehmendem Alter der Kinder (Lese- und Schreibfähigkeit) stellt der Umgang mit dem Internet für viele Familien eine besonders große Herausforderung dar. Denn neben vielen Chancen und Möglichkeiten lauern im Netz auch viele Risiken.

Da ein bewusster Umgang mit dem Internet immer wichtiger wird, brauchen Surfeinsteiger/-innen Hilfe und Begleitung bei ihren ersten Schritten im Netz. Das muss nicht unbedingt im Kindergartenalter geschehen. Da dieses Thema jedoch zunehmend von Eltern an Erzieher/-innen herangetragen wird, sollen die folgenden grundsätzlichen Gedanken als Hintergrundinformationen dienen, um einen Standpunkt zu diesem Thema zu entwickeln.

Kinder können im Internet auch mit ungeeigneten oder gefährdenden Inhalten in Berührung kommen. Darum stellen sich viele Eltern die Frage, wie sie die Internetnutzung ihrer Kinder sicher gestalten können. Es gibt inzwischen eine Reihe von technischen Möglichkeiten, Kinder und Jugendliche vor unerwünschten Inhalten zu schützen. Auf der Internetseite www.klicksafe.de wird die Funktionsweise von sogenannter Jugendschutzsoftware erläutert – zudem werden gängige Filterprogramme für den Computer oder auch für mobile Geräte (Tablet, Smartphone) vorgestellt: www.klicksafe.de/themen/technische-schutzmassnahmen und www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/smartphones/apps-kinder-bzw-jugendschutz. Auch bietet klicksafe unter www.klicksafe.de/fuer-kinder eine Seite mit Tipps und Links für Kinder an.

Mehr über: Klicktipps für sicheres Surfen

- www.blinde-kuh.de / www.fragfinn.de / www.helleskoepfchen.de
Die drei beliebtesten Suchmaschinen, extra für Kinder.
- <http://desktop.meine-startseite.de>
Die perfekte Startseite ins Netz, mit vielen kindgerechten Inhalten, News und Tipps. Herausgegeben von der Internetredaktion des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- www.internet-abc.de/kinder
Viele Tipps rund ums Netz, verständlich und klar aufbereitet. Der Verein Internet-ABC e. V. wurde von mehreren Medienanstalten gegründet. Für Eltern und Pädagogen gibt es ein eigenes Portal unter www.internet-abc.de/eltern

Technische Schutzmaßnahmen sind vor allem für Kinder wichtig, die das Internet gerade erst erkunden und vor bösen Entdeckungen geschützt werden müssen. Aber keine Filtersoftware oder Einstellung ist hundertprozentig sicher. Darum ist es noch viel wichtiger, Kindern beim Einstieg ins Internet zur Seite zu stehen. Eltern oder pädagogische Fachkräfte müssen Kinder beim (ersten) Surfen im Netz begleiten.

5.5.1 Expertinnen und Experten dazuholen

Wenn Sie selbst unsicher sind, zum Thema „Internet“ ein Angebot für Eltern zu organisieren, können Sie sich auch die Hilfe von Expertinnen und Experten dazuholen. Oftmals gibt es lokale oder regionale medienpädagogische Netzwerke, über die fachliche Hilfe vermittelt wird. Eine Übersicht von einigen Angeboten, sortiert nach Bundesländern, findet sich auf www.klicksafe.de/elternarbeit.

Nordrhein-westfälische Akteure in Sachen Medienkompetenz finden Sie auf dem Medienkompetenzportal NRW, einem Angebot der LfM: www.medienkompetenzportal-nrw.de.

6

Medienpädagogische Aktivitäten in der Kita

Im Folgenden finden Sie viele Anregungen für sprachbildende Aktivitäten zum Thema Medien, die Sie in Ihrer Einrichtung umsetzen können.

Die Übungen sind vier verschiedenen Themenbereichen zugeordnet, die gemeinsam zu einer umfassenden Medienerziehung beitragen:

- Regeln und Jugendmedienschutz
- Umgang mit Medien
- Erlebnisse mit Medien
- Kreativ mit Medien

Aufbau der einzelnen Aktivitäten

Die folgenden vierzehn Aktivitäten sind eigens für eine alltagsintegrierte medienpädagogische sowie sprachliche Bildung in der Kita entwickelt worden. Dazu gehört ergänzend eine Wortschatzliste (Kapitel 7), damit Sie eine Übersicht des gesamten Wortschatzes haben, der hiermit gefördert werden kann.

Die Aktivitäten sind nach folgendem Schema aufgebaut: Innerhalb des Themenbereichs sind die Aktivitäten nummeriert. Dies ist keine strikte Reihenfolge, sondern lediglich eine Orientierung. Sie finden hier Aktivitäten, die einfacher sind oder die sich als Einstieg in die Thematik gut eignen, ebenso wie Aktivitäten, die anspruchsvoller sind oder sich auf vorhergehende Tätigkeiten mit den Kindern beziehen.

Jede Aktivität hat einen Titel, damit Sie sich schnell eine Vorstellung über den Inhalt machen können. Der „Förderinhalt“ gibt Hinweise auf die allgemeinen Förderziele, während Sie unter dem Stichwort „Methode/ Sozialform“ erkennen, um welche Art von Tätigkeiten es sich handelt.



Unterteilt in „Motivation/Einstieg“, „Erarbeitung“, „Durchführung“ und „Abschluss“, gibt Ihnen der Teil „Methodisch-didaktisches Vorgehen“ alle Erläuterungen und Hinweise für die Durchführung der Aktivität mit der Kindergruppe.

Erzieherin/Erzieher als Sprachvorbild

Um eine Sprache zu erlernen, filtern die Kinder sprachliche Muster aus dem Input heraus. Dafür benötigen sie Beispiele, etwa Sätze, die sie in diesem Prozess unterstützen. Die Beispielsätze, die Sie in den Aktivitäten finden, verfolgen also dieses Ziel und sollen den Kindern keine Antwortmöglichkeiten vorgeben. Sie sind vielmehr als Mustersätze gedacht, die verdeutlichen sollen, welche sprachlichen Ziele mit der jeweiligen Übung angestrebt werden. Sie als Erzieherin/Erzieher dienen dem Kind als Sprachvorbild und haben daher nicht nur die Aufgabe, „gute und brauchbare“ Beispielsätze anzubieten, sondern auch die Kinder in ihrer Entwicklung zu begleiten, etwa durch korrekatives Feedback.

Mit „guten und brauchbaren“ Beispielsätzen ist gemeint, dass Ihr Input dem Kind die Möglichkeit geben sollte, genau die benötigten sprachlichen Muster zu entdecken, die Sie auch fördern möchten. Ein Beispiel: Sie haben beobachtet, dass ein Kind Schwierigkeiten mit dem Dativ hat. Darum sollten Sie nun darauf achten, dass Ihr Input auch genügend Beispielsätze anbietet, die das Kind in die Lage versetzen, den Dativ herauszufiltern.

Ein Satz wie „Das ist das Buch von Luca“ enthält zwar einen Dativ (von + Dativ = von Luca), aber dieser Dativ ist für die Erkennung der Kasusmarkierung unbrauchbar. Sätze wie beispielsweise „Das ist das Buch von meinem Freund Luca/meiner Freundin Miriam“ bieten hingegen klare Beispiele der Kasusmarkierung im Dativ (Dativ: maskulin Singular: -m/ feminin Singular: -r). Selbstverständlich benötigen Kinder vielfältige Beispiele, um solche Prozesse bewältigen zu können.

Anpassung an den Sprachstand

Alle Aktivitäten richten sich an vierjährige Kinder. Dies bedeutet nicht, dass von allen der gleiche Stand in der deutschen Sprache erwartet wird: Bei jeder Aktivität wird grundsätzlich der Sprachstand angesetzt, den man bei den meisten Kindern erwarten können wird – das sogenannte Ausgangsniveau. Unter „Differenzierungen“ finden Sie Hinweise, welche Ziele Sie mit Kindern verfolgen können, die dieses Ausgangsniveau noch nicht („für Anfänger/-innen“) oder aber bereits erreicht haben („für Fortgeschrittene“).

Diese drei Sprachniveaus begegnen Ihnen auch bei den sprachlichen Zielen wieder. Hier handelt es sich – unterteilt in Wortschatz, Grammatik und sprachliches Handeln – um die Stufen „Ausgangsniveau“, „für Anfänger/-innen“ und „für Fortgeschrittene“. Die Sätze, die im Unterpunkt Grammatik aufgeführt sind, dienen lediglich als Beispiele. Auch die grammatikalischen Inhalte, die hinter jedem Satz in Klammern angegeben sind, sollen Ihnen nur (Teil-)Aspekte verdeutlichen, die mit einem jeden Satz geübt werden können, ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Zusätzlich erhalten Sie zu jeder Aktivität „Erfahrungen und Tipps aus der Praxis“ sowie Hinweise zu Vorbereitung und Material.

Und nun wünschen wir Ihnen und den Kindern viel Spaß mit den Aktivitäten zum Thema Medien!

Hinweis: Geschlechteransprache

In den Aktivitäten wird stets von der „Erzieherin“ gesprochen. Dies ist der einfacheren Lesbarkeit sowie der Tatsache geschuldet, dass bislang in Kindertageseinrichtungen überwiegend Frauen arbeiten. Wir bitten alle männlichen Erzieher ausdrücklich, sich gleichermaßen angesprochen zu fühlen!

Aktivität 1 – Unsere Medienecke und Ausleihbibliothek

Förderinhalt: altersgerechte Medien (CDs, Hörspiele, Software, Apps) kennenlernen

Methode, Sozialform: offenes Angebot, evtl. mit Eltern

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin bringt verschiedene Medien an den dafür vorgesehenen Ort, z. B. einen Computer, Bücher, CDs und Abspielgerät, Lernsoftware, Tablet etc.
- Auf die Frage der Kinder, was sie tue, antwortet die Erzieherin z. B.: *„Ich richte uns eine Medienecke ein!“*, und erklärt den Kindern, was Medien sind.
- Sie bittet die Kinder, ihr zu helfen.

Erarbeitung

- Die Erzieherin fragt die Kinder, welche Medien sie kennen, z. B.: *„Welche Medien kennst du?“* „Ich kenne den Computer und ich kenne das Buch“. Die Erzieherin fragt außerdem: *„Welche Medien habt ihr zu Hause?“* „Wir haben ein Tablet“.
- Die Erzieherin richtet mit den Kindern die Medienecke ein und fragt die Kinder dabei einzeln z. B.: *„Was kann man denn mit dem CD-Spieler machen?“* „Mit dem CD-Spieler kann man Musik/Hörspiele hören“, *„Was braucht man denn, um Musik/Hörspiele hören zu können?“* „Dafür braucht man eine CD“ Gefragt wird bei allen Medien nach dem gleichen Frage-Antwort-Schema: *„Können wir auch selbst ein Lied/eine Geschichte aufnehmen?“*, und weiter: *„Was brauchen wir denn dafür?“* „Wir brauchen ein Mikrofon!“

Durchführung

- Die Erzieherin schaut sich mit den Kindern die einzelnen Medien in der Medienecke an und fragt die Kinder erneut, wie die einzelnen Geräte heißen und was man damit machen kann.
- Im Anschluss dürfen die Kinder die Medien einzeln ausprobieren. Die Erzieherin fragt die Kinder, was sie gerade tun, z. B.: *„Ich lege die CD in den CD-Spieler“*, *„Ich schaue mir ein Buch an“*, *„Ich spiele ‚Schlaumäuse‘“*, *„Wir singen ein Lied und nehmen es auf!“*

Abschluss

- Die Erzieherin bespricht mit den Kindern die Regeln in der Medienecke. Ggf. erstellen sie gemeinsam ein Plakat, auf dem die Regeln abgebildet sind. Tipp: Die Regeln (z. B. *„Vorher Hände waschen“*; *„Keine Easelohren in die Seiten machen“*; *„Geräte wieder zurücklegen“*; *„Zeiten einhalten“*) können die Kinder fotografisch festhalten, die Fotos werden dann auf das Regelplakat geklebt. Möglicherweise gibt es unterschiedliche Regeln bei der Mediennutzung. Bilderbücher dürfen alleine genutzt werden, der Computer und das Tablet werden gemeinsam mit einer Erzieherin benutzt.

DIFFERENZIERUNG**Anfänger/-innen**

- Es werden nur bis zu vier neue Begriffe eingeführt.
- Die Erzieherin fragt direkt nach einem bestimmten Medium, z. B.: „Was ist das?“ „Das ist ein Tablet“ oder „Das ist ein Buch“.
- Die Erzieherin fragt, ob das Kind zu Hause auch ein Tablet etc. hat: „Ja, ich habe auch ein Tablet, aber das gehört meinen Eltern“.
- Die Erzieherin gibt dem Kind Alternativantworten vor, wie z. B.: „Kannst du mit dem CD-Spieler Musik hören oder ein Spiel spielen?“ „Ich kann Musik hören“.

Fortgeschrittene

- Es werden speziell die Wörter aus dem Fortgeschrittenen-Wortschatz eingeführt und verwendet.
- Beim Beschreiben des eigenen Tuns sollen die Kinder den Ablauf ihrer Handlungen beschreiben: „Erst lege ich die CD in das Abspielgerät, dann schließe ich das CD-Fach und drücke die Play-Taste. Dann spiele ich die Musik ab.“
- Zum Abschluss beschreiben die Kinder alle Abläufe zur Benutzung der Medien. Ggf. werden die Abläufe auf einem Plakat grafisch abgebildet.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Die Aktivität kann in mehrere Phasen unterteilt werden.
- Die Medienecke kann durch einen Raumteiler vom restlichen Gruppenraum getrennt werden.
- Neben einem Computertisch ist es sinnvoll, gemütliche Lesematten oder ein Sofa einzurichten. So gibt es genügend Gelegenheiten, für Kinder allein oder in kleinen Gruppen in Bilderbüchern zu blättern oder CDs zu hören, sich die Medien von dort auszuleihen und in den Gruppenraum mitzunehmen oder auch am Tablet oder Computer zu spielen.
- In der Medienecke finden sich alle Medien der Einrichtung. Sie ermöglicht den Kindern, sich bei Bedarf bewusst, in Ruhe und mit Sorgfalt mit ihnen zu beschäftigen. Tablets oder Computer, die Kinder nicht ganz alleine nutzen sollen, sind mit einem Zugriffscode gesperrt, den nur die Erwachsenen kennen. Die Kinder können sich dann aber selbstständig eine Software oder eine App zum Spielen auswählen. Diese wurden, wie Bilderbücher und CDs auch, vorher sorgfältig von den pädagogischen Fachkräften ausgewählt.
- Viele Eltern sortieren zu Hause hin und wieder alte Bücher und Medien (Software, Filme) aus, weil ihre Kinder diese nicht mehr nutzen. Eröffnen Sie eine Tauschbörse! Aber nehmen Sie sich die Zeit, die mitgebrachten Medien zu prüfen, denn in diesem Fall hat die Redensart „Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul“ keine Gültigkeit. Vielleicht übernimmt dieses Amt auch gerne ein Vater oder eine Mutter.
- Bitten Sie die Eltern, nur altersgerechte Medien auf diesem Medienbasar auszulegen! Manche Titel können vielleicht in die Kita-Medienbibliothek aufgenommen werden, die restlichen könnten anderen Familien kostenlos zum Mitnehmen zur Verfügung stehen.
- Statten Sie die Bibliothek mit einem internetfähigen Computer oder auch einem Tablet aus. Hiermit können die Eltern bei Bedarf Informationen rund um Kindersoftware, Kinderbücher und Apps für Kinder oder auch zu Themen wie Jugendmedienschutz oder Filtersoftware etc. einholen. Neben „Favoritenlisten“ im Browser des Computers und Ordern auf dem Desktop des Tablets mit verschiedenen Inhalten, wie z. B. „Bilderbuch-Apps“, „Filtersoftware“ oder „Lernspiele für Kinder“, können Sie auch eine Übersicht mit hilfreichen Internetseiten und Broschüren mit Tipps zur Medienerziehung auslegen.

Hinweis: Denken Sie daran, dass manche Computerspiele oder Apps ein bestimmtes Betriebssystem benötigen.

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Die Medien, der/das Laptop, der CD-Spieler, die DVD, das Hörspiel, die Software, das Tablet, die App, kennen, lernen, anmachen, ausmachen

- Für Anfänger/-innen:

Der Computer, die CD, das Buch, das Spiel, das Tablet, die Musik, die Taste, hören, drücken, an, aus, wischen, tippen

- Für Fortgeschrittene:

Die Lernsoftware, das Abspielgerät, das Computerspiel, das CD-Laufwerk, die App, die Menütaste, die Medienecke, der Doppelklick, die Play-Taste, die Stopp-Taste, legen, abspielen, anschalten, ausschalten.

Grammatik

„Ich kenne den Computer und ich kenne das Buch“ (einfache Satzverbindung, Akkusativ); „Mit dem CD-Spieler kann man Musik/Hörspiele hören“ (Modalverb mit Infinitiv, Dativ); „Dafür braucht man eine CD“ (Inversion, Akkusativ)

- Für Anfänger/-innen:

„Das ist ein Computer“ (Kopulasatz)

- Für Fortgeschrittene:

„Erst lege ich die CD in das Abspielgerät, dann schließe ich das CD-Fach und dann drücke ich die Play-Taste. Dann spiele ich die Musik ab“ (komplexe Satzverbindung, Präpositionalergänzung); „Dann spiele ich die Musik ab“ (zweiteiliges Verb)

Sprachliches Handeln

Beschreiben, was man mit den Medien machen kann; Abläufe beschreiben

- Für Anfänger/-innen:

Mitteilen, welche Medien bekannt sind; knapp auf eine Frage antworten

- Für Fortgeschrittene:

Das eigene Handeln begleiten; ausführlich beschreiben, welche Abläufe stattfinden; Abläufe extrasituativ beschreiben

HINWEIS ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Medienecke vorbereiten, Medien besorgen, ggf. Eltern einladen

Materialien

Computer, Bücher, CDs und Abspielgerät, Tablet, Lernsoftware, Apps

Aktivität 2 – Der Spielparcours

Förderinhalt: Bedienung des Computers/Tablets, kritische Auseinandersetzung mit Spielinhalten

Methode, Sozialform: Spielparcours (Stationen) mit und ohne Computer/Tablet, bis zu 10 Kinder, Arbeiten im Team, Turnhalle oder großer Raum

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin führt die Kinder in die Turnhalle/einen großen Raum und lässt sie die Stationen erkunden.
- Die Erzieherin geht gemeinsam mit allen Kindern zu den einzelnen Stationen und fragt sie z. B.: „Was könnt ihr hier sehen?“ „Ich sehe einen Computer, eine Maus und einen Lautsprecher“, „Ich sehe ein Tablet und einen Lautsprecher“ oder (beispielsweise bei einer Spielstation ohne Computer): „Ich sehe drei Bälle und drei Körbe“, „Ich sehe ein Trampolin“, „Ich sehe einen Tisch, auf dem getrocknete Blätter liegen“.

Erarbeitung

- Die Erzieherin erklärt den Kindern die Aufgaben an den einzelnen Stationen. Anschließend werden Paare gebildet.
- Die Kinder haben pro Station 10 Minuten Zeit, um die jeweilige Aufgabe zu erledigen.
- Während der Durchführung fragt die Erzieherin die Kinder, welche Aufgabe sie gerade erledigen und was sie dabei tun: „Welche Aufgabe erledigt ihr gerade?“ „Wir werfen die Bälle in die Körbe“, (je nach Spielinhalt) „Wir versuchen mit dem Zeiger die Figur zu fangen“, „Wir hören die Geräusche und tippen mit dem Finger auf das richtige Bild“.
- Nach jeweils 10 Minuten fordert die Erzieherin die Kinder auf, eine Station weiterzugehen. Tipp: Nach 8 Minuten den Hinweis geben: „Ihr habt noch 2 Minuten Zeit“, nach 9 Minuten: „Ihr habt noch eine Minute Zeit“, nach 10 Minuten ertönt ein Glöckchen oder eine freundliche Hupe. So können die Kinder sich besser auf den jeweiligen Stationswechsel einstellen.

Durchführung

- Nach Beendigung des Spielparcours setzen sich die Erzieherin und die Kinder in einen Stuhl- oder Sitzkreis.
- Die Erzieherin bespricht mit den Kindern, was ihnen am besten gefallen hat: „Welche Station hat euch denn am besten gefallen?“, z. B.: „Mir hat am besten das Computerspiel gefallen, bei dem ich mit dem Mauszeiger die Spielfigur fangen musste“, „Mir hat am besten das Ballspiel mit den Körben gefallen“, „Mir hat am besten die Bilderbuch-App XY gefallen“.
- Außerdem fragt die Erzieherin, mit welchem Spiel sich die Kinder gerne noch länger beschäftigen würden: „Ich möchte gerne noch länger mit dem Computerspiel XY/der App XY spielen“.
- Anschließend legt die Erzieherin ein Plakat aus, auf dem alle Stationen (Spiele) in einer Tabelle aufgelistet sind. Zudem gibt sie Bewertungs-Sternchen aus. Sie erklärt den Kindern, dass sie die jeweiligen Spiele bewerten sollen, indem sie ihre Sternchen auf die entsprechende Stelle auf das Plakat legen (oder kleben). Im Anschluss an die Bewertung erläutern die Kinder, warum sie ihre Sterne gerade diesem Spiel/ dieser Station gegeben haben. Z. B.: „Ich fand gut, dass ich die Maus benutzen konnte“, „Ich fand nicht gut, dass ich die Spielfigur nie gefangen habe“, „Mir hat Spaß gemacht, die Bälle in den Korb zu werfen“.

Mit dieser Methode werden Kinder bereits früh zu einer kritischen und bewussten Auseinandersetzung mit Medien, in diesem Fall mit Spielen, angehalten. So wird früh die Medienkritik (Kritik = Bewertung, Beurteilung) gefördert, ein wichtiger Aspekt der Medienkompetenz. Auch erkennen die Kinder, dass ihre Vorlieben unterschiedlich sind. Eine solche Methode lässt sich ohne Weiteres auf Bilderbücher oder Hörgeschichten übertragen.

Abschluss

- ➔ Zum Abschluss oder an einem folgenden Tag haben die Kinder freie Spielzeit. Sie können ihre favorisierte Software genauer unter die Lupe nehmen oder sich erneut ihrem Lieblingsspiel widmen. Im Anschluss kann noch einmal überprüft werden, ob die Sternchen immer noch an der richtigen Stelle kleben. Die Kinder können ihre Spieletipps in der Medienecke aushängen, damit sie auch von Eltern und anderen Interessierten eingesehen werden können.

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- ➔ Die Erzieherin fragt direkt nach bestimmten Gegenständen, z. B.: „Was ist das?“ „Das ist eine Maus“ oder „Das ist ein Computer“.
- ➔ Die Erzieherin fragt während der Erarbeitung z. B.: „Was machst du gerade?“ „Ich werfe den Ball in den Korb“ oder „Ich fange die Figur“.
- ➔ Während der Durchführung fragt die Erzieherin z. B.: „Welches Spiel findest du gut?“ „Ich finde das Spiel XY gut“, „Und welches Spiel findest du nicht gut?“ „Ich finde das Spiel XY nicht gut“.

Fortgeschrittene

- ➔ Die Erzieherin fragt direkt nach den Wörtern aus dem Fortgeschrittenen-Wortschatz.
- ➔ Die Erzieherin fragt die Kinder erst, welche Aufgabe wohl an den einzelnen Stationen erledigt werden muss.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- ➔ Es ist empfehlenswert, nicht mehr als fünf oder sechs Stationen aufzubauen, da es sonst für die Kinder zu lange dauert. Davon sollten drei Stationen mit Spielen am Computer/Tablet und zwei ohne Medien (Werfen, Hüpfen, Balancieren, Blätter von Bäumen zuordnen etc.) sein.
- ➔ Am Ende der Aktivität kann eine kleine Urkunde für die erfolgreiche Teilnahme am Spielparcours und die Beurteilung des Spiels ausgehändigt werden.
- ➔ In Zukunft wird es immer weniger Computerspiele auf DVD geben, viele Eltern haben eher Tablets und passende Apps als einen Computer und entsprechende Computerspiele. Zudem stehen einige Computerspiele zum Download bereit und sind oft günstiger als das gleiche Spiel auf DVD. Ein Download ist für die Kita auch möglich, aber zum Weitergeben oder Ausleihen sind diese Downloadversionen nicht geeignet.

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Das Programm, die Figur, der Zeiger, erledigen, versuchen

- Für Anfänger/-innen:
Der Computer, die Maus, die Lautsprecher, das Spiel, die Station, die Aufgabe, die Figur, finden, gut
- Für Fortgeschrittene:
Die Lernsoftware, das Computerprogramm, die Computerlautsprecher, die Spielstationen, der Spielparcours, die Spielfigur, der Mauszeiger, durchführen

Grammatik

Ich sehe einen Computer, eine Maus und einen Lautsprecher“ (Aufzählung); „Ich sehe drei Bälle und drei Körbe“ (Zahladjektiv, Aufzählung in der Mehrzahl); „Wir werfen die Bälle in die Körbe“ (Hauptsatz in der Mehrzahl, Präpositionalergänzung)

- Für Anfänger/-innen:
„Das ist eine Maus“ (Kopulasatz); „Ich werfe den Ball in den Korb“ (Hauptsatz, Akkusativ, Präpositionalergänzung); „Ich finde das Spiel nicht gut“ (Hauptsatz, Verneinung)
- Für Fortgeschrittene:
„Mir hat am besten das Computerspiel gefallen, bei dem ich mit dem Mauszeiger die Spielfigur fangen musste“ (Modalverb mit Infinitiv, Superlativ, Nebensatz, Akkusativ); „Ich möchte gerne noch länger mit dem Computerspiel XY spielen“ (Modalverb mit Infinitiv); „Ich fand gut, dass ich die Maus benutzen konnte“ (Nebensatz); „Ich fand nicht gut, dass ich die Spielfigur nie gefangen habe“ (Verneinung, Adverb, Nebensatz, Modalverb mit Infinitiv, Perfekt)

Sprachliches Handeln

Beschreiben, welche Medien/Gegenstände gesehen werden; das eigene Handeln begleiten

- Für Anfänger/-innen:
Gezielt auf die Fragen antworten, wie die Medien/Gegenstände heißen; das eigene Handeln knapp beschreiben; Vorliebe und Abneigung knapp mitteilen
- Für Fortgeschrittene:
Vermuten, wie die Aufgabe aussieht; ausführlich beschreiben, wie und warum das Spiel gefallen hat

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Spielstationen vorbereiten: Für den Spielparcours werden Bewegungs-, Kreativ-, Computer- und Tabletspielstationen aufgebaut. Die Stationen werden durchnummeriert. Die Nummern legen die Reihenfolge fest, in der die Aufgaben an den Stationen bewältigt werden sollen. Auf jedem Rechner ist Kindersoftware installiert und ein Programm geöffnet, etwa eine Lernsoftware (z. B. „Schlaumäuse“), ein thematisches Spiel (z. B. „Fragenbär – Pass auf!“ oder „Oskar der Ballonfahrer“) oder ein Kreativprogramm (z. B. Paint). Auch auf dem Tablet wurden kindgerechte Apps installiert und geöffnet, etwa eine Sprachförder-App (z. B. „Schatzkiste“ oder „Schlaumäuse“), ein thematisches Spiel (z. B. „Meine kleine Welt: Werkstatt“ oder „Explorium – Ozean für Kinder“), ein Kreativprogramm (z. B. „Alle meine Farben“ oder „Phonetic Birds“) oder eine Bilderbuch-App (z. B. „Funny Yummy“). Der Parcours sollte so aufgebaut sein, dass auf ein Spiel am Computer/Tablet immer eine Station ohne Computer/Tablet folgt.

Stationszettel mit Nummern/Zeichen und Bewertungs-Sternchen sowie Plakat vorbereiten.

Materialien

Insgesamt drei Computer/Tablets mit Lautsprechern (oder drei Laptops). Sie können auch Konsolen(spiele) einsetzen

Materialien für verschiedene Spielstationen

Altersgerechte Apps/Software (Edutainment, Lernspiel, Kreativspiel)



Aktivität 3 – Wir zaubern mit der Videokamera – der Stopptrick

Förderinhalt: Umgang mit der Videokamera; die Machart des Fernsehens kritisch betrachten

Methode, Sozialform: Darstellendes Spiel im Gruppenraum, Kleingruppe

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin sitzt mit den Kindern zusammen und erzählt ihnen, dass sie gestern im Fernsehen etwas Unfassbares gesehen hat. Sie erzählt von einem Kind, das zaubern konnte. Es hat sich etwas gewünscht und mit einem Zauberspruch war das Gewünschte auf einmal da. Sie fragt die Kinder, ob das Mädchen wohl wirklich zaubern kann: „*Glaubt ihr, dass das Kind wirklich gezaubert hat?*“ Sie spricht mit den Kindern über die Möglichkeit der Zauberei.
- Sobald die Kinder darauf hinweisen, dass es bestimmt nur ein Trick war, schlägt die Erzieherin vor, diesen Trick nachzuspielen.

Erarbeitung

- Die Erzieherin bereitet mit den Kindern den Drehort vor und baut die jeweiligen Gegenstände zusammen (Akku in die Kamera oder Netzteil in die Buchse der Kamera stecken etc.). Sie fragt die Kinder, wie die benötigten Gegenstände heißen, z. B. „*Was ist das?*“ „*Das ist ein Stativ*“.
- Sie erzählt noch mal die Geschichte von einem Kind, das sich eine Mütze wünscht und nach dem Zauberspruch „*Ene, mene, Pfütze, ich wünsch mir eine Mütze, hex, hex!*“ auf einmal eine Mütze auf seinem Kopf hat.
- Zu Beginn des Stopptricks werden den Kindern verschiedene Rollen zugeteilt, ein Schauspielkind, ein Kamerakind, ein Regiekind und ein Requisitenkind. Die Erzieherin bespricht mit den Kindern, welche Aufgaben mit den jeweiligen Rollen verbunden sind.

Durchführung

- Die Erzieherin bespricht mit den Kindern, was nun gemacht werden muss, z. B. „*Was sollen wir als Erstes tun?*“ „*Als Erstes muss sich das Schauspielkind (Name des Kindes) vor die Kamera stellen. Dann muss das Kamerakind (Name des Kindes) durch die Kamera schauen und das Bild richtig einstellen*“. Der Zoom wird auf den zu drehenden Ausschnitt eingestellt (Kopf und Schultern des Schauspielkindes).
- Das Schauspielkind bekommt die Anweisung, wenn das Regiekind ein Zeichen gibt, den Zauberspruch „*Ene, mene, Pfütze, ich wünsch‘ mir eine Mütze, hex, hex*“ aufzusagen.
- Das Regiekind bittet alle Anwesenden, leise zu sein, z. B. „*Leise bitte, der Dreh beginnt*“.
- Die Kamera wird angeschaltet. Das Regiekind gibt das Zeichen und das Schauspielkind sagt den Zauberspruch auf.
- Nach dem letzten „*Hex*“ wird die Aufnahme gestoppt. Die Kamera und das Schauspielkind dürfen sich nicht bewegen.
- Das Requisitenkind setzt dem Schauspielkind eine Mütze auf. Das Schauspielkind muss dabei stillstehen. Ist die Mütze auf dem Kopf und das Requisitenkind aus dem Bild, wird die Kamera wieder angestellt.
- Kurz darauf wird die Kamera gestoppt. Die Kamera wird mit einem entsprechenden Kabel an den Fernseher oder den Beamer angeschlossen.

Abschluss

- Anschließend wird die Szene gemeinsam am Fernsehen angeschaut.
- Die Erzieherin fragt die Kinder, was sie sehen, z. B.: „Was seht ihr im Fernsehen?“ „Ich sehe ein Kind (oder Name des Kindes), das sich eine Mütze zaubert“. Die Erzieherin fragt weiter: „Kann das Kind (oder Name des Kindes) wirklich zaubern?“ „Nein, das war nur ein Trick“.
- Die Erzieherin spricht mit den Kindern über weitere Filme, in denen gezaubert wird, und fragt, wie wohl diese „Zauberei“ entstanden ist.
- Der Dreh kann mit einem anderen Trick und getauschten Rollen wiederholt werden.
- Es kann auch ein Gespräch über Lieblingssendungen angeschlossen werden. „Was siehst du gerne im Fernsehen!“ Die Kinder können sich über Lieblingssendungen austauschen. Wenn noch Zeit bleibt, können sie ein Bild dazu malen und dieses im Gruppenraum aufhängen. Das Bild kann als Gesprächsanlass genutzt werden.

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- Während der Motivationsphase erzählt die Erzieherin den Kindern, dass sie mit ihnen zusammen zaubern möchte. Sie fragt jedes Kind, ob es zaubern kann, z. B.: „Kannst du zaubern?“ „Nein, ich kann nicht zaubern“. Anschließend verspricht sie, ihnen einen Trick zu zeigen, wie man zaubern kann.
- Für Anfänger/-innen kann der Zauberspruch vereinfacht werden: „Ene, mene, Pfütze, hier ist eine Mütze, hex, hex“.
- Während der Abschlussphase fragt die Erzieherin die Kinder, was sie im Fernsehen sehen, z. B.: „Was siehst du im Fernsehen?“ „Ich sehe ein Kind“ und „Was sagt das Kind?“ „Ene, mene, Pfütze, hier ist eine Mütze“.
- Der Dreh wird mit noch mal mit vertauschten Rollen durchgeführt.

Fortgeschrittene

- In der Motivationsphase können die Kinder Vermutungen darüber äußern, wie wohl die Mütze auf den Kopf gekommen sei, z. B.: „Vielleicht hat jemand die Mütze ganz schnell dahin gelegt“.
- Während des Drehs erhält das Schauspielkind einen längeren Sprechtext, z. B. freut es sich und sagt: „Super, der Zauberspruch hat aber gut geklappt. Ich habe eine schöne, warme Mütze auf meinem Kopf“.
- Das Regiekind kann dem Schauspielkind explizite Anweisung geben wie: „Stelle dich weiter nach hinten“ oder „Stehe ganz still und bewege dich nicht“.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Mit der Videokamera können bereits Kinder ihr eigenes Fernsehprogramm gestalten und Sendungen produzieren. Richtig fernsehen zu können, bedeutet auch, zu verstehen, wie Medien funktionieren und wie Sendungen gemacht werden. Regen Sie die Kinder dazu an, hinter die Kulissen zu schauen und kritisch zu bleiben, denn nicht alles, was wir im Fernsehen sehen, ist wahr!
- Am einfachsten ist es, Menschen oder Gegenstände plötzlich erscheinen oder verschwinden zu lassen.
- Den Zaubertricks sind keine Grenzen gesetzt, die Kinder sind sehr kreativ im Zaubern: Ein Kind wünscht sich ein anderes herbei. Ein Kind wünscht sich, es sei ein Prinz ...

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Das Stativ, das Kabel, der Akku, die Schauspielerin/der Schauspieler, die Rolle, der Dreh, der Trick, die Zauberin/der Zauberer, filmen, zaubern, aufstellen, einstecken

- Für Anfänger/-innen:
Die Kamera, der Fernseher, die Aufgabe, die Zauberei, zaubern
- Für Fortgeschrittene:
Die Regie, die Schauspielerin/der Schauspieler, die Kamerafrau/der Kameramann, die Requisitenfrau/der Requisitenmann, die Videokamera, der Zauberspruch, der Zoom, die Videokassette, die Digitalkamera, drehen, verkabeln, einstöpseln

Grammatik

„Das ist ein Stativ“ (Kopulasatz); „Als Erstes muss sich das Schauspielkind (Name des Kindes) vor die Kamera stellen. Dann muss das Kamerakind (Name des Kindes) durch die Kamera schauen und das Bild richtig einstellen“ (Zeitfolge, Modalverb mit Infinitiv, Adverb); „Ene, mene, Pfütze, ich wünsch‘ mir eine Mütze, hex, hex“ (Hauptsatz, Reflexivpronomen); „Leise bitte, der Dreh beginnt“ (Imperativ)

- Für Anfänger/-innen:
„Nein, ich kann nicht zaubern“ (Verneinung, Hauptsatz); „Ene, mene, Pfütze, hier ist eine Mütze, hex, hex“ (Kopulasatz); „Ich sehe ein Mädchen“ (Hauptsatz)
- Für Fortgeschrittene:
„Vielleicht hat jemand die ganz schnell dahin gelegt“ (Inversion, Perfekt, Adverb); „Ich habe eine schöne, warme Mütze auf meinem Kopf“ (Aufzählung, Adjektive, Präpositionalergänzung, Possessivpronomen); „Stelle dich weiter nach hinten“ oder „Stehe ganz still und bewege dich nicht“ (Imperativ, Adverb, Präpositionalergänzung)

Sprachliches Handeln

Bitten, jetzt leise zu sein; Text rezitieren; Vermutungen aufstellen, ob das Kind wirklich gezaubert hat; knappe Anweisungen geben

- Für Anfänger/-innen:
Knappe Antwort geben, ob gezaubert werden kann; kurz beschreiben, was zu sehen ist; Text rezitieren
- Für Fortgeschrittene:
Vermutungen aufstellen, wie etwas funktioniert; Text rezitieren; Anweisungen geben, wie das Schauspielkind sich verhalten soll

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Keine Vorbereitung

Materialien

Videokamera oder Digitalkamera (mit Zubehör wie Akku, ggf. Kassette, Kamerakabel), Fernseher oder Beamer (wenn ein Beamer genutzt wird, sollte für die Übertragung des Tons ein kleiner Lautsprecher an der Kamera angeschlossen werden), Stativ, Zaubermaterial, z. B. eine Mütze, ein Zauberstab

Aktivität 4 – Titelmelodien raten

Förderinhalt: Aktivieren des Kurz- und Langzeitgedächtnisses, genaues Hinhören

Methode, Sozialform: Stuhl- oder Sitzkreis, Kleingruppe

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin sitzt mit den Kindern im Stuhl- oder Sitzkreis an einem ruhigen Ort.
- Die Erzieherin berichtet den Kindern, dass sie ein Lied im Kopf hat, das sie nicht zuordnen kann (z. B. „Benjamin Blümchen“, „Bibi Blocksberg“, „Biene Maja“, „Die Sendung mit dem Elefanten“, „Yakari“, „Der kleine Maulwurf“, „Shaun das Schaf“). Sie summt/singt den Kindern das Lied vor und bittet sie, ihr zu helfen: *„Könnt ihr mir sagen, von welchem Hörspiel, Film etc. diese Melodie ist?“* *„Die Melodie ist von ‚Benjamin Blümchen‘“*.
- Die Erzieherin fragt die Kinder, ob sie auch ein Lied oder eine Melodie kennen, die zu einem Film/einer Sendung oder einem Hörspiel passt, z. B.: *„Kennt ihr denn auch eine Melodie/ein Lied von einem Hörspiel?“* *„Ja, ich kenne die Melodie von ‚Pippi Langstrumpf‘“* oder *„Nein, ich kenne keine Melodie“*. Die Kinder summen/singen die jeweilige Melodie/das Lied vor.

Erarbeitung

- Die Erzieherin erklärt den Kindern, dass sie ein Ratespiel mit ihnen machen möchte. Sie spielt von einer CD/Kassette Melodien/Lieder zu Hörspielen, Filmen oder Sendungen vor und die Kinder müssen erraten, von welchen diese sind, z. B.: *„Von wem ist die Melodie/das Lied?“* *„Das ist die Melodie/das Lied von ‚SpongeBob‘“*.
- Die Erzieherin probiert drei- bis viermal das Prinzip des Ratespiels aus.

Durchführung

- Wenn alle Kinder das Prinzip verstanden haben, spielt die Erzieherin die verschiedenen Melodien/Lieder ab.
- Für jede richtig geratene Melodie/jedes richtig geratene Lied bekommen die Kinder ein Bild von der jeweiligen Sendung/dem jeweiligen Film zu sehen.

Abschluss

- In einer Schlussrunde zeigt jedes Kind seine gewonnenen Bilder. Die Erzieherin fragt das Kind z. B.: *„Welche Melodie oder welches Lied gefällt dir am besten?“* *„Am besten gefällt mir die Melodie/das Lied von XY“*. *„Warum gefällt dir die Melodie/das Lied am besten?“* *„Weil die/das so lustig ist“*.

DIFFERENZIERUNG**Anfänger/-innen**

- Für die Anfänger/-innen werden passende Bilder zu den Melodien ausgelegt. Somit haben die Kinder auch eine visuelle Unterstützungsmöglichkeit.
- Die Erzieherin spielt die Melodien/Lieder ab und fragt: „Was ist das?“ „Das ist ‚Prinzessin Lillifee‘“ oder „Das ist ‚Pippi Langstrumpf‘“.
- In der Abschlussrunde fragt die Erzieherin: „Welche Melodie/welches Lied magst du?“ „Ich mag das Lied von ‚Benjamin Blümchen‘“.

Fortgeschrittene

- Die Erzieherin fragt die Kinder z. B.: „Welche Melodie/welches Lied ist gruselig?“ „Die Melodie/das Lied von XY ist gruselig“, „Welche Melodie/welches Lied ist witzig?“ „Das Lied von ‚Pippi Langstrumpf‘ ist witzig“ oder „Welche Melodie/welches Lied ist spannend?“ „Die Melodie von XY ist spannend“.
- Außerdem fragt die Erzieherin, wieso die Kinder die Melodien/die Lieder witzig, gruselig oder spannend finden: „Das Lied ist lustig, weil XY“.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Achten Sie bei der Durchführung darauf, dass jedes Kind mindestens ein Bild bekommt. Ansonsten kann ein Kind ohne Bild trotzdem von seinen Erfahrungen, Vorlieben etc. berichten.
- Die Kinder können auch im Zweierteam raten.
- Informieren Sie sich vorher, was bei den Kindern an Hörspielen, Sendungen, Filmen beliebt ist.
- Es können auch Melodien aus der Fernsehwerbung oder von Computerspielen geraten werden.
- Wenn die Vorbereitung zu zeitaufwändig ist, können ältere Kinder die Melodien auch summen oder pfeifen, und anschließend wird geraten.
- Mit einem Easi-Speak-Mikrofon, einem Diktiergerät, einem Tablet oder auch mit dem Smartphone lassen sich leicht verschiedene Melodien sammeln.

Mehr über: Das Easi-Speak-Mikrofon

Das Easi-Speak-Mikrofon beinhaltet ein Aufnahmegerät und lässt sich über einen USB-Anschluss direkt an den Computer anschließen. Über USB wird das Gerät auch geladen, zusätzliche Akkus oder Batterien sind nicht erforderlich. Weitere Infos unter: www.diesterweg.de/shop/reihenansicht.php?reild=MIKRO

SPRACHLICHE ZIELE**Wortschatz**

Das Hörspiel, die Sendung, kennen, gefallen, lustig, am besten

- Für Anfänger/-innen:
Die Melodie, der Film, das Lied, mögen
- Für Fortgeschrittene:
Das Titellied, die Titelmelodie, abspielen, spannend, gruselig

Grammatik

„Die Melodie ist von ,Benjamin Blümchen““ (Kopulasatz); „Ja, ich kenne die Melodie von ,Pippi Langstrumpf““ (Hauptsatz); „Nein, ich kenne keine Melodie“ (Hauptsatz mit Verneinung); „Das ist die Melodie/das Lied von ,SpongeBob““ (Kopulasatz); „Am besten gefällt mir die Melodie/das Lied von XY“ (Superlativ, Inversion); „Weil die/das so lustig ist“ (Nebensatz, Inversion, Adjektiv)

- Für Anfänger/-innen:

„Das ist ,Prinzessin Lillifee““ (Kopulasatz); „Ich mag das Lied von ,Benjamin Blümchen““ (Hauptsatz)

- Für Fortgeschrittene:

„Die Melodie von XY ist spannend“ (Adjektiv); „Das Lied ist lustig, weil XY“ (Nebensatz, Adjektiv)

Sprachliches Handeln

Mitteilen, welche Lieder/Melodien die Kinder kennen; Beschreiben, was die Kinder gerne an der Melodie/dem Lied mögen

- Für Anfänger/-innen:

Knapp antworten, was die Kinder mögen

- Für Fortgeschrittene:

Ausführlich beschreiben, warum die Kinder ein Lied/eine Melodie lustig, gruselig oder spannend finden

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Evtl. Titelmelodien selbst aufnehmen

Passende Bilder zu den Melodien/Liedern besorgen, aus einem Katalog ausschneiden

Materialien

Musik-CD mit bekannten Titelmelodien („Sesamstraße“, „SpongeBob“, „Die Sendung mit der Maus“, „Die Sendung mit dem Elefanten“, „Bob der Baumeister“, „Kim Possible“, „Yakari“, „Der kleine Maulwurf“, „Shaun das Schaf“, „Wickie“, „Biene Maja“ etc.)

Aktivität 5 – Medienquiz selbstgemacht

Förderinhalt: Erinnerungsvermögen aktivieren, Fragen formulieren

Methode, Sozialform: Kleingruppe mit älteren Kindern, später gesamte Gruppe

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin sitzt mit den Kindern in einem Halbkreis vor einer Leinwand, Wand oder Magnettafel.
- Sie projiziert mit dem Beamer (alternativ Magnetwand mit Karten) die erste Quizfrage an die Leinwand/ an die Wand:

1. *Wer oder was ist SpongeBob?*
 - a) Eine tanzende Banane b) Ein sprechender Schwamm
 - c) Ein schlafender Mops d) Ein stinkender Strumpf

Richtige Antwort: b)
2. *Welche Kinder-Radiosendung gibt es nicht?*
 - a) Zebra b) Kakadu
 - c) Bärenbude d) Ameise

Richtige Antwort: d)

- Die Erzieherin liest die jeweilige Frage und die Antwortalternativen vor. Die Kinder geben ihre jeweiligen Antworten: „*SpongeBob ist ein sprechender Schwamm*“ oder „*Ameise ist keine Kindersendung*“.

Erarbeitung

- In einer Kleingruppe denkt sich die Erzieherin mit den Kindern gemeinsam weitere Fragen für das Quiz aus. Sie unterstützt die Kinder, indem sie gezielt Fragen stellt, wie z. B.: „*Was ist deine Lieblingssendung?*“ „*Meine Lieblingssendung ist ,SpongeBob‘*“, „*Was macht SpongeBob in der Sendung?*“ „*Er macht Quatsch*“, „*Was ist SpongeBob denn für ein Lebewesen?*“ „*Er ist ein Schwamm*“, „*Was ist SpongeBob nicht?*“ „*Er ist keine Maschine*“ oder „*Er ist kein Postbote*“ etc. Weitere Fragen können sein: „*Welche Figuren spielen in der Sendung mit?*“ bzw. „*Welche Figuren spielen in der Sendung nicht mit?*“ „*Der/die XY spielt in der Sendung nicht mit*“, „*Was passiert in der Serie?*“ bzw. „*Was passiert in der Serie nicht?*“ etc.
- Die Erzieherin dokumentiert mit den Kindern die daraus entstehenden Fragen und Antworten entweder in der PowerPoint-Quizvorlage oder auf Karten für die Magnetwand.

Durchführung

- Wenn das Quiz fertiggestellt ist, wird die gesamte Gruppe hinzugezogen. Die Erzieherin liest die Fragen und Alternativantworten vor und die Kinder können die Antworten finden.
- Die Kinder, die die Fragen mit vorbereitet haben, geben eine Rückmeldung, ob die Antworten richtig oder falsch sind, z. B. „*Die Antwort ist richtig*“ oder „*Die Antwort ist falsch*“.

Abschluss

- Nach dem Ende des Quiz bauen die Erzieherin und die Kinder gemeinsam die technischen Geräte ab.
- Die Erzieherin fragt, zu welchem Thema sie noch einmal ein Quiz erstellen sollen: „*Zu welchem Thema möchtet ihr noch einmal ein Quiz erstellen?*“ „*Wir könnten zum Thema Spielzeug ein Quiz machen*“ oder: „*Vielleicht können wir über Computerspiele ein Quiz machen*“. Die Ideen werden notiert und beim nächsten „Quiz selbstgemacht“ wieder aufgenommen.

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- Die Antwortalternativen der ersten Frage werden ohne die Beschreibung vorgestellt „*SpongeBob ist ein Schwamm*“.
- Die zweite Frage wird vereinfacht gestellt: „*Welche Sendung ist nicht im Radio zu hören?*“ „*Die Sendung ‚Ameise‘ ist nicht im Radio zu hören*“, „*Welche Sendung gibt es nicht?*“ „*Die Sendung ‚Ameise‘ gibt es nicht*“.
- Während der Durchführung werden die Fragen und Antworten vereinfacht gestellt, wie z. B. „*Wie heißt die Figur?*“ „*Die Figur heißt SpongeBob*“ oder „*Was passiert in der Sendung?*“ „*SpongeBob erlebt viele Abenteuer*“.

Fortgeschrittene

- Für fortgeschrittene Kinder können auch Joker, wie z. B. die Publikumsbefragung oder der 50:50-Joker eingesetzt werden. Die Kinder fragen dann direkt die anderen Kinder: „*Wer weiß die richtige Antwort?*“, oder geben die Aufforderung, zwei Antwortalternativen zu streichen: „*Streiche bitte zwei Antworten!*“

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Die Fragen nicht zu schwer oder zu leicht gestalten bzw. adäquat mischen.
- Fragen und Antworten können auch auf Karten geschrieben und an einer Magnetwand befestigt werden.
- Zur Vereinfachung können jeweils zu den Antworttexten auch Bilder abgebildet werden. Die Kinder haben so eine visuelle Unterstützung.
- Ein Quiz kann zu allen Themen erstellt werden, ob es um die Ernährung oder um Pflanzen geht, um Tiere oder um Musik oder das Fernsehen.
- Bei der Beantwortung der Fragen können auch Bücher oder das Internet in der Medienecke genutzt werden.

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Der Trickfilm, die Radiosendung, die Serie, die Lieblingssendung, passieren, mitspielen

- Für Anfänger/-innen:

Das Radio, der Film, die Sendung, die Frage, die Antwort, das Quiz, der Fernseher, raten, richtig, falsch

- Für Fortgeschrittene:

Der Zeichentrickfilm, die Kinder-Radiosendung, die Kinderserie, der Joker, die Antwortalternativen, die Publikumsbefragung, der 50:50-Joker

Grammatik

„*SpongeBob ist ein sprechender Schwamm*“ (Kopulasatz); „*Ameise ist keine Kinder-Radiosendung*“ (Verneinung); „*Die Antwort ist richtig*“ (Kopulasatz); „*Meine Lieblingssendung ist Kim Possible*“ (Possessivpronomen); „*Der/die XY spielt in der Sendung nicht mit*“ (zweiteiliges Verb mit Verneinung, Präpositionalergänzung)

- Für Anfänger/-innen:
„SpongeBob ist ein Schwamm“ (Kopulasatz); „Ameise ist nicht im Radio“ (Kopulasatz mit Verneinung);
„Die Figur heißt SpongeBob“ (Hauptsatz); „SpongeBob erlebt viele Abenteuer“ (Hauptsatz, Mehrzahl)
- Für Fortgeschrittene:
„Wer weiß die richtige Antwort?“ (Fragesatz); „Streiche bitte zwei Antworten“ (Imperativ, Mehrzahl)

Sprachliches Handeln

Zustimmen, wenn eine Antwort richtig ist; dementieren, wenn eine Antwort falsch ist

- Für Anfänger/-innen:
Auf Fragen antworten; Wissen oder Unwissen bekunden, wenn die Antwort nicht gewusst wird
- Für Fortgeschrittene:
Anweisungen geben; Fragen stellen

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

PowerPoint-Quizvorlage im Prinzip von „Wer wird Millionär“ mit vier Antwortmöglichkeiten erstellen; Präsentationsecke vorbereiten und Technik aufbauen; Jokerkarten vorbereiten (50:50 und Publikum)

Materialien

Computer, Beamer, Soundboxen, Fernsehgerät und benötigtes Zubehör zum Verkabeln, *PowerPoint-Programm* (Microsoft Office) oder *Impress* (Open Office)



Aktivität 6 – Meinen Medien-Steckbrief erstellen

Förderinhalt: Eigene Mediennutzung kritisch reflektieren

Methode, Sozialform: Gruppenraum, Großgruppe

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin geht mit den Kindern an einen Ort, wo sie viel Platz haben, um Körperposter zu erstellen.
- Die Kinder legen ihre Papierbögen auf den Boden und kleben diese mit dem Klebeband fest. Dann legen sie sich auf den Papierbogen und lassen von einem anderen Kind den Körperumriss malen. Die Kinder wechseln sich dabei ab.

Erarbeitung

- Nachdem die Körperumrisse aufgemalt sind, setzen sich die Kinder zu ihrem fertigen Poster.
- Die Erzieherin lässt die Kinder ihre Körperteile auf dem Poster benennen.
- Dann fragt sie die Kinder, was sie am liebsten mit ihren Händen machen, z. B.: „Was macht ihr am liebsten mit euren Händen?“ „Mit meinen Händen male ich am liebsten“ oder „Mit meinen Händen spiele ich gerne Computerspiele“.
- Die Erzieherin fragt die Kinder, was sie mit ihren Augen am liebsten sehen, z. B.: „Was seht ihr am liebsten mit euren Augen im Fernsehen an?“ „Mit meinen Augen sehe ich am liebsten Filme an“.
- Die Erzieherin fragt die Kinder, was sie am liebsten mit ihren Ohren im Radio hören: „Was hört ihr am liebsten mit euren Ohren im Radio/von der CD?“ „Mit meinen Ohren höre ich am liebsten Bibi Blocksberg“.
- Die Erzieherin fragt die Kinder, an was sie sich im Kopf am liebsten erinnern, z. B.: „An welchen Film erinnert ihr euch am liebsten?“ „Am liebsten erinnere ich mich an Pettersson und Findus“.
- Die Erzieherin fragt die Kinder z. B.: „Bei welchem Film habt ihr am meisten geweint?“ „Ich habe am meisten bei Findet Nemo geweht“, „Bei welchem Film habt ihr am meisten gelacht?“ „Ich habe am meisten bei Pettersson und Findus gelacht“, „Bei welchem Film habt ihr am meisten Angst gehabt?“ „Ich habe am meisten bei Ice Age Angst gehabt“.
- Bei allen Fragen zeigt die Erzieherin auf die beteiligten Körperteile. Bei der letzten Frage zeigt sie auf den Bauch.

Durchführung

- Nachdem die Erzieherin mit den Kindern alle Fragen besprochen hat, legt sie verschiedene Kataloge, Zeitschriften, Malvorlagen bereit, außerdem Scheren, Klebestifte und Malstifte.
- Die Kinder können nun ihre Antworten auf das Körperposter kleben oder malen.
- Währenddessen fragt die Erzieherin die Kinder, was sie gerade tun, z. B.: „Was machst du gerade?“ „Ich schneide einen Fotoapparat aus“, „Ich klebe ein Bild von Wickie auf“.

Abschluss

- Die fertigen Umriss werden an die Wände gehängt und noch mal besprochen.

DIFFERENZIERUNG**Anfänger/-innen**

- Bei der Erarbeitung stellt die Erzieherin einfachere Fragen, wie z. B.: „Was siehst du gerne mit deinen Augen?“ „Ich sehe gerne Filme“, „Was machst du gerne mit deinen Händen?“ „Ich mache gerne Fotos“.
- Bei der Durchführung stellt die Erzieherin einfache Fragen, z. B.: „Was machst du?“ „Ich schneide“ oder „Ich male ein Bild“.

Fortgeschrittene

- Mit fortgeschrittenen Kindern kann die Erzieherin noch darüber reden, warum sie sich gerne an den genannten Film erinnern, z. B. „Warum erinnerst du dich gerne an diesen Film?“ „Weil Nemo zum Schluss wieder zu seinem Vater kam“, „Warum hörst du am liebsten ‚Bibi Blocksberg‘?“ „Weil sie eine Hexe ist und immer ganz viel Unsinn macht“, „Warum hast du bei ‚Ice Age‘ so viel Angst gehabt?“ „Weil die Mammuts so gemein waren“.
- Zum Abschluss beschreiben die Kinder die Körperumrisse der anderen Kinder, z. B. „Anton knetet am liebsten mit seinen Händen“, „Aylin sieht am liebsten ‚Prinzessin Lillifee‘ mit ihren Augen“.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Für die Körperposter kann auch Tapete benutzt werden.

SPRACHLICHE ZIELE**Wortschatz**

Die Augen, die Hände, der Kopf, der Bauch, die Ohren, die Computerspiele, das Radio, die Angst, das Lachen, erinnern, lachen, weinen, am liebsten

- Für Anfänger/-innen:
Das Poster, die Spiele, der Film, malen, sehen, denken, hören, mögen
- Für Fortgeschrittene:
Das Körperposter, der Fotoapparat, gruselig, lustig

Grammatik

„Mit meinen Händen spiele ich gerne Computerspiele“ (Inversion, Possessivpronomen im Dativ, Mehrzahl); „Ich habe am meisten bei ‚Nemo‘ geweint“ (Perfekt, Superlativ); „Ich schneide einen Fotoapparat aus“ (zweiteiliges Verb)

- Für Anfänger/-innen:
„Ich sehe gerne Filme“ und „Ich mache gerne Fotos“ (Hauptsatz, Mehrzahl); „Ich male ein Bild“ (Hauptsatz)
- Für Fortgeschrittene:
„Weil Nemo zum Schluss wieder zu seinem Vater kam“ (Nebensatz, Inversion, Possessivpronomen im Dativ, zeitliche Bestimmung, Präteritum); „Die XY sieht am liebsten ‚Prinzessin Lillifee‘ mit ihren Augen“ (Superlativ, Possessivpronomen im Dativ, Mehrzahl)

Sprachliches Handeln

Beschreiben, was mit welchem Körperteil am liebsten bzw. am häufigsten gemacht wird; Gefühle über Ängste und Wohlbefinden äußern; das eigene Tun/Handeln begleiten

- Für Anfänger/-innen:
Vorlieben mitteilen; knapp mitteilen, was gerade getan wird
- Für Fortgeschrittene:
Vorlieben von anderen Kindern mitteilen; sich ausführlich über Gefühle äußern

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Körperposter/Papierbögen zurechtschneiden

Materialien

Papierrolle, Tapetenrolle
Buntstifte, Wachsmalstifte, Kreiden, Scheren
Klebstoff, Klebeband
Kataloge, Bilder, Malvorlagen



Aktivität 7 – Schau mal, wir sind im Fernsehen!

Förderinhalt: Technikteile und Funktionsweise kennenlernen

Methode, Sozialform: Gruppenraum, Großgruppe

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Zum Einstieg wird gemeinsam mit den Kindern eine Videokamera mit einem Fernseher verbunden.
- Die Erzieherin fragt die Kinder, ob sie wissen, wie die einzelnen technischen Materialien heißen, z. B. „Wisst ihr, was das ist?“ „Das ist eine Videokamera“ oder „Das ist ein Kamerakabel“.

Erarbeitung

- Die Kamera wird zunächst auf ein Stativ gestellt und dann mit dem Fernseher verkabelt. Die Kamera wird eingeschaltet und der Videokanal am Fernseher eingestellt. Auf dem Fernseher muss nun das Kamerabild erscheinen.
- Die Kinder können zu Beginn frei vor der Videokamera agieren und verschiedene Bewegungen, Grimassen etc. ausprobieren. Sie sehen sich dabei auf dem Fernsehbildschirm.
- Die Erzieherin fragt die Kinder, was sie auf dem Bildschirm sehen, z. B.: „Was könnt ihr auf dem Bildschirm sehen?“ Sie kann Beispielsätze anbieten, z. B.: „Ich kann Paula sehen, die ein komisches Gesicht macht“ oder „Ich kann Hakan sehen, der in die Luft springt“.

Durchführung

- Die Erzieherin zeigt den Kindern verschiedene Funktionen, wie z. B. den Zoomschalter an der Kamera. Die Kinder probieren den Zoom aus und erkennen die Einstellungsgrößen (Detail, Nah, Halbnah, Totale). Um das Gefilmte anzusehen, wird die Kamera auf „Play“ geschaltet. Die Erzieherin zeigt den Kindern die entsprechenden Knöpfe und Schalter und lässt sie diese drücken.
- Die Erzieherin bespricht mit den Kindern erste Eindrücke der Bildwirkung aufgrund der verschiedenen Einstellungen, z. B.: „Was passiert, wenn das Kind ganz nah vor der Kamera steht?“ „Das Kind ist ganz groß“ oder: „Was passiert, wenn das Kind weit von der Kamera entfernt steht?“ „Das Kind ist ganz klein“.
- Es wird ebenfalls besprochen, was alles auf einem Bildausschnitt zu sehen ist, z. B.: „Seht ihr auf dem Bildschirm alles, was im Raum ist?“ „Nein, auf dem Bildschirm ist nur ein Ausschnitt zu sehen“.
- Die Erzieherin probiert mit den Kindern gemeinsam auch die drei Perspektiven (Vogel-, Normal- und Froschperspektive) aus und bespricht die Wirkung. Sie lässt sich von den Kindern erklären, wie sich dadurch das Bild verändert, z. B.: „Was passiert, wenn ein Kind/ein Gegenstand von oben gefilmt wird?“ „Man sieht das Kind/den Gegenstand nur von oben“ oder „Das Kind sieht klein und hilflos aus“. „Was ist, wenn ein Kind von unten gefilmt wird?“ „Das Kind sieht groß, mächtig und ein bisschen bedrohlich aus!“

Abschluss

- Die Kinder probieren alle Einstellungen und Perspektiven selbstständig aus und vertiefen somit das Gelernte.

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- Während der Erarbeitungsphase fragt die Erzieherin z. B.: „Was siehst du auf dem Fernseher?“ „Ich sehe Hakan“, „Was macht Hakan im Fernsehen?“ „Hakan springt in die Luft“.
- Während der Durchführungsphase fragt die Erzieherin z. B.: „Wie sieht das Kind jetzt aus?“ „Das Kind ist groß“ oder „Das Kind ist klein“
- Außerdem fragt die Erzieherin z. B.: „Was kannst du alles im Fernseher sehen?“ „Ich kann den Tisch sehen und den Stuhl“ bzw.: „Was kannst du nicht im Fernseher sehen?“ „Ich kann mich nicht sehen“.

Fortgeschrittene

- Die Erzieherin fragt die Kinder nach ihren Vermutungen, was passiert, wenn eine andere Perspektive eingenommen wird: „Was passiert wohl, wenn wir Hannah aus der Vogelperspektive filmen?“ „Ich glaube, Hannah wird dann ganz klein“ oder „Wir können Hannah dann nur von oben sehen“.
- Die Erzieherin lässt sich die Tätigkeiten von den Kindern genau beschreiben, indem die Kinder auch die jeweilige Perspektive beschreiben.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Eine Rückkopplung des Tons kann dadurch vermieden werden, dass dieser am Fernseher leise gestellt wird.

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Das Stativ, der Bildschirm, die Videokamera, das Kabel, der Fernseher, das Gerät, der Ausschnitt, die Perspektive, die Aufnahme, abspielen, komisch, lustig

- Für Anfänger/-innen:

Die Videokamera, das Kabel, der Fernseher, das Bild, filmen, zeigen

- Für Fortgeschrittene:

Die Videokamera, das Kamerakabel, der Videokanal, das Kamerabild, der Fernsehbildschirm, die Grimasse, der Bildausschnitt, die Vogelperspektive, die Froschperspektive, die Normalperspektive, aufnehmen, vorführen, bedrohlich

Grammatik

„Das ist eine Videokamera“ (Kopulasatz); „Ich kann Hannah sehen, die ein komisches Gesicht macht“ (Modalverb mit Infinitiv, Relativsatz, Adjektiv); „Das Kind ist ganz groß“ (Kopulasatz, Adjektiv); „Nein, auf dem Bildschirm ist nur ein Ausschnitt zu sehen“ (Verneinung, Präpositionalergänzung); „Man sieht das Kind/den Gegenstand nur von oben“ (Hauptsatz, Präpositionalergänzung)

- Für Anfänger/-innen:

„Ich sehe Hakan“ (Hauptsatz); „Hakan springt in die Luft“ (Hauptsatz, Präpositionalergänzung); „Das Kind ist klein“ (Kopulasatz, Adjektiv); „Ich kann den Tisch sehen und den Stuhl“ (Modalverb mit Infinitiv, einfache Satzverbindung); „Ich kann mich nicht sehen“ (Modalverb mit Infinitiv, Verneinung, Reflexivpronomen)

- Für Fortgeschrittene:

„Wir können Hannah dann nur von oben sehen“ (Modalverb mit Infinitiv, Präpositionalergänzung, Adverb)

Sprachliches Handeln

Fernsehbilder und Situationen beschreiben

- Für Anfänger/-innen:
Knapp beschreiben, was auf dem Bildschirm zu sehen ist
- Für Fortgeschrittene:
Ausführlich eigene Handlungen beschreiben; Vermutungen aufstellen; Fernsehbilder detailliert beschreiben

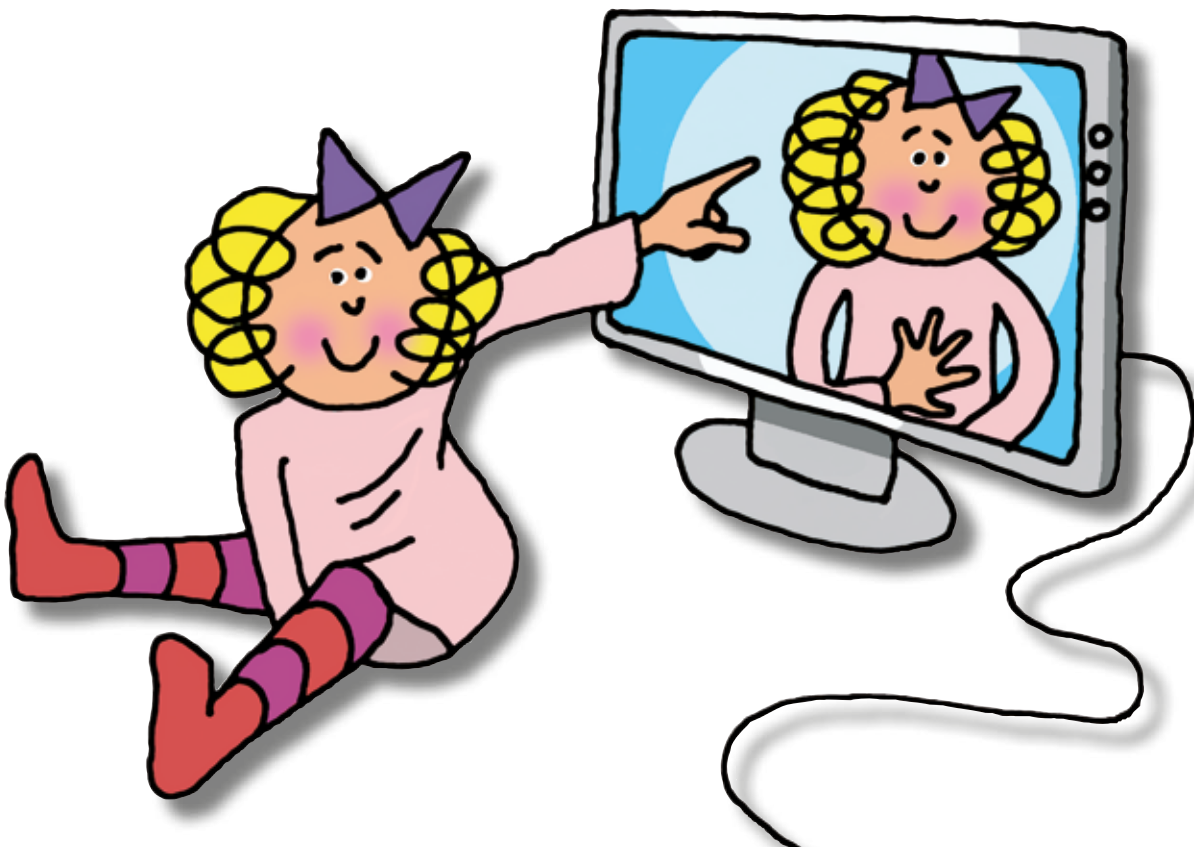
HINWEISE ZUR VORBEREITUNG**Materialien**

Fernsehgerät, Videokamera, Stativ

Kamerakabel für Verbindung zwischen Fernseher und Videokamera

Quelle

Eder, Sabine; Orywal, Christiane; Roboom, Susanne: Pixel, Zoom und Mikrofon. Medienbildung in der Kita. Ein medienpraktisches Handbuch für Erzieher/-innen. Schriftenreihe der NLM. Band 21, Berlin 2008, S. 143.



Aktivität 8 – Das gefällt mir am allerbesten und das finde ich blöd!

Förderinhalt: Bearbeitung von Medieninhalten, Reflexion, Auseinandersetzung mit eigenen Gefühlen

Methode, Sozialform: Malaktion, Gruppenraum, Großgruppe

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Erzieherin und Kinder schauen gemeinsam eine Kindersendung an.
- Die Erzieherin spricht mit den Kindern über das Gesehene. Dazu stellt sie Fragen, wie z. B. „Was ist denn in der Sendung passiert?“, „Wie heißt/heißen denn die Figur/die Figuren, die in der Sendung vorkommt/vorkommen?“, „Was hat euch am besten gefallen?“, „Was gefiel euch nicht so gut?“, „Was war besonders lustig?“, „Was war denn traurig?“, „Gibt es etwas, was ihr auch gerne können wollt/machen wollt?“

Erarbeitung

- Die Erzieherin fragt die Kinder, ob sie zu Hause auch fernsehen, z. B.: „Schaut ihr zu Hause auch Sendungen im Fernsehen?“ „Ja, ich schaue zu Hause KiKA“, „Was ist denn eure Lieblingssendung?“ und „Was schaut ihr denn nicht so gerne?“ Die Erzieherin hört sich die Antworten aller Kinder an.

Durchführung

- Da die Erzieherin nicht alle Sendungen kennt, bittet sie die Kinder, ihre Lieblingssendungen aufzumalen.
- Zudem bittet sie die Kinder aufzumalen, was sie besonders gut an der Sendung finden und was ihnen gar nicht gefällt oder sogar Angst macht. Dazu bietet sie lachende und traurige Smileys an, die die Kinder auf ihre Blätter kleben können.

Abschluss

- Die Kinder zeigen ihr Ergebnis und die Erzieherin fragt die Kinder einzeln, was ihre Lieblingssendung ist, was ihnen besonders gut an dieser Sendung gefällt und was ihnen nicht gefällt oder sogar Angst macht, z. B.: „Was ist deine Lieblingssendung?“ „Meine Lieblingssendung ist Die Schlümpfe“, „Was gefällt dir an dieser Sendung am besten?“ „Am besten finde ich Schlaubi-Schlumpf“, „Was gefällt dir denn nicht so gut an der Sendung?“ „Mir macht Gargamel manchmal Angst“.

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- Während der Einstiegsphase stellt die Erzieherin einfache Fragen, z. B.: „Was ist passiert?“, „Wie heißt die Figur?“, „Was war gut?“, „Was war nicht gut?“, „Was war lustig?“, „Was war traurig?“, „Möchtest du auch gerne zaubern?“
- Während der Erarbeitungsphase fragt die Erzieherin z. B.: „Was siehst du zu Hause im Fernsehen?“ „Ich sehe KiKA“.
- Während der Abschlussphase fragt die Erzieherin z. B.: „Was gefällt dir gut?“ „Mir gefällt SpongeBob“ und „Was gefällt dir nicht?“ „Mir gefällt Gargamel nicht“.

Fortgeschrittene

- Die Erzieherin spricht mit den Kindern über das, was anders sein müsste, damit die Sendung besser wird oder keine Angst mehr macht.
- Die Erzieherin fragt die Kinder, was sie tun, wenn eine Sendung ihnen Angst macht. Gemeinsam werden Lösungen gesucht: Abstellen, Ohren und Augen zuhalten, die Sendung nicht mehr anschauen, eine bessere Sendung aussuchen.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Bei Gesprächen über Kinderbilder/Kinderzeichnungen ist einiges zu beachten. Grundsätzlich ist es wichtig, Kenntnisse über die Lebenswelt, auch die mediale, der Kinder zu haben, um der Bedeutung der Zeichnung aus der Perspektive des Kindes näher zu kommen.
- Verständnis/Akzeptanz: Versuchen Sie, die (medialen) Lebenswelten der Kinder zu akzeptieren und zu respektieren. Akzeptanz ist vor allem bei „fragwürdigen Fernseherlebnissen“ Voraussetzung für authentische Antworten der Kinder.
- Nachfragen durch Anknüpfen: Wenn Sie im Gespräch die letzten Worte des Kindes wiederholen, dann hat es Zeit, an seiner eigenen Aussage anzuknüpfen.
- Offenheit und Interesse: Vermeiden Sie möglichst Bewertungen, wie z. B.: „Findest du den etwa gut?“, denn dann besteht die Gefahr, dass die Kinder genau das erzählen, was sie als gewünschte Antwort vermuten. Halten Sie sich mit eigenen Interpretationen zurück, so kann ein offenes Gespräch stattfinden.
- Das Spannende und Besondere an vielen Kinderzeichnungen ist, dass sie mehrdeutig sind. Es gibt zudem sichtbare und unsichtbare Elemente. Diese Bedeutungsebenen können wir nur sehen und erkennen, wenn wir dem Gemalten nicht sofort Bedeutungen zuweisen, sondern die Kinder erzählen lassen.

SPRACHLICHE ZIELE**Wortschatz**

Die Lieblingssendung, die Angst, die Freude, die Figur, gefallen, fernsehen, wollen, lustig, traurig, passieren

- Für Anfänger/-innen:
Die Sendung, lachen, gerne
- Für Fortgeschrittene:
Die Kindersendung

Grammatik

„Ja, ich schaue zu Hause KiKA“ (Hauptsatz, Adverb); „Meine Lieblingssendung ist ‚Die Schlümpfe‘“ (Possessivpronomen, Kopulasatz); „Am besten finde ich Schlaubi-Schlumpf“ (Inversion); „Mir macht Gargamel manchmal Angst“ (Reflexivpronomen im Dativ)

- Für Anfänger/-innen:
„Ich sehe KiKA“ (Hauptsatz); „Mir gefällt SpongeBob“ (Reflexivpronomen im Dativ); „Mir gefällt Gargamel nicht“ (Reflexivpronomen im Dativ, Verneinung)
- Für Fortgeschrittene:
Siehe Ausgangsniveau (vgl. Kapitel 3.1)

Sprachliches Handeln

Beschreiben, was gut oder nicht gut ist; über Gefühle sprechen, Sendung bewerten

- Für Anfänger/-innen:
Kurz beschreiben was gut oder nicht gut ist; knapp antworten
- Für Fortgeschrittene:
Ausführlich beschreiben, was anders sein müsste; Vorschläge für eine Veränderung machen; ausführlich über Gefühle sprechen

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Altersgerechte Kindersendung aussuchen (siehe www.flimmo.de), Smileys vorbereiten

Materialien

Kindersendung, Fernsehen oder Computer (Sendung online ansehen)

Papier, Stifte, Klebstoff, Smileys



Aktivität 9 – Die Wäscheleine mit den Medienlieblingen

Förderinhalt: Bearbeitung von Medieninhalten, Auseinandersetzung mit eigenen Gefühlen

Methode, Sozialform: Großgruppe, Stuhl- oder Sitzkreis

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin spannt eine Wäscheleine kreuz und quer durch den Raum, so dass die Kinder an die Leine heranreichen können.
- Sie befestigt die DIN-A4-Blätter, auf denen Figuren aus Fernsehsendungen oder Bilderbüchern, Apps oder Comics zu sehen sind, an der Wäscheleine.
- Die Kinder werden in den Raum geholt. Die Erzieherin zeigt den Kindern die an der Leine hängenden Figuren, die sie vielleicht aus Büchern, Spielen oder dem Fernsehen kennen, und teilt den Kindern mit, dass sie sich diese nun alle in Ruhe ansehen dürfen.

Erarbeitung

- Die Erzieherin fragt die Kinder, welche Figuren sie davon kennen, z. B.: „*Welche Figuren kennt ihr denn?*“ „*Ich kenne Bibi Blocksberg, Lillifée, Shrek, Yakari und Sandmännchen.*“
- Die Erzieherin bittet die Kinder, sich eine Figur auszusuchen und von der Wäscheleine zu nehmen.
- Die Erzieherin setzt sich mit den Kindern in einen Stuhl- oder Sitzkreis.

Durchführung

- Jedes Kind stellt seine ausgesuchte Figur vor. Die Erzieherin fragt die Kinder einzeln z. B. „*Welche Figur hast du dir ausgesucht?*“ „*Ich habe mir Lillifée ausgesucht.*“, „*Warum findest du Lillifée so toll?*“ „*Weil sie so schön ist.*“, „*Warum findest du Yakari so toll?*“ „*Weil er so viele Abenteuer erlebt.*“, „*Würdest du auch gerne Abenteuer erleben wie Yakari?*“ „*Nein.*“, „*Warum nicht?*“ „*Dann müsste ich reiten, das kann ich nicht.*“

Abschluss

- Wenn alle Kinder ihre Medienlieblinge vorgestellt haben, fragt die Erzieherin, was bei den Lieblingsfiguren der Kinder ähnlich ist und was sie unterscheidet, z. B.: „*Was ist denn bei manchen Figuren gleich?*“ „*Yakari und Kim Possible haben beide lange Haare.*“ oder „*Bibi Blocksberg und die kleine Hexe können beide zaubern.*“, „*Was ist denn bei manchen Figuren ganz anders als bei anderen?*“ „*SpongeBob lebt unter Wasser und Biene Maja fliegt durch die Luft!*“ oder „*Shaun ist ein Schaf und Wickie ist ein Junge.*“
- Die Erzieherin bespricht abschließend mit den Kindern, dass jede Figur und auch jeder Mensch etwas ganz Besonderes kann. Sie fragt jedes Kind, was es besonders gut kann, z. B.: „*Was kannst du denn besonders gut?*“ „*Ich kann besonders gut Seilhüpfen.*“ (wenn dem Kind nichts einfällt, können die anderen Kinder gefragt werden oder die Erzieherin sagt, was das Kind besonders gut kann).
- Jedes Kind bekommt seinen eigenen Heldentitel mit dieser besonderen Fähigkeit: „*Du bist jetzt der Held Jannik mit der besonderen Fähigkeit, schnell rennen zu können!*“

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- Die Erzieherin stellt einfache Fragen, z. B.: „Was für eine Figur kennst du?“ „Ich kenne das KiKANINCHEN“, „Welche Figur ist das?“ „Das ist Shrek“, „Was kann Yakari gut?“ „Er kann gut reiten“, „Was ist bei Shaun und dem kleinen Maulwurf gleich?“ „Sie sind beide Tiere und haben beide Fell“, „Was ist denn bei Lillifee und Shrek nicht gleich?“ „Lillifee ist eine Prinzessin und Shrek ist ein Oger“.

Fortgeschrittene

- Die Erzieherin benutzt bewusst den Wortschatz für Fortgeschrittene.
- Die Erzieherin spricht mit den Kindern über die Folgen, wenn ein Held/eine Heldin seine/ihre besondere Fähigkeit verliert, z. B.: „Was wäre, wenn Bibi Blocksberg nicht mehr hexen könnte?“ „Dann könnte sie nicht mehr so viele Abenteuer erleben und sie könnte nicht mehr auf ihrem Besen fliegen“.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Medienfiguren sind selbstverständlicher Bestandteil auch des kindlichen Alltags. Sie erfüllen soziale und integrative Funktionen, bieten Projektionsfläche für die kindlichen Wünsche und Bedürfnisse, und sie fungieren als Identifikationsobjekte.
- Sie können als Gesprächsanlass dienen.
- Im Gespräch über persönliche Vorlieben und Abneigungen, über Figuren und Vorbilder, Helden/Heldinnen sowie Anti-Heldinnen/Anti-Helden erzählen Kinder viel von sich selbst, und gleichzeitig werden Reflexionsprozesse angestoßen. Die persönlichen Meinungen knüpfen an ihre Erfahrungen an, an ihre ganz subjektiven Vorstellungen, Wünsche und Antipathien. Stoßen diese Vorlieben auf Ablehnung, fühlen sich die Kinder schnell persönlich abgelehnt. Also zeigen Sie Interesse, motivieren Sie zum Erzählen!
- Wir Erwachsenen müssen nicht alle Medienfiguren der Kinder gut finden, sollten ihnen aber mit Offenheit begegnen. Im Gespräch erfahren wir viel über die Gründe für die Präferenzen und somit auch einiges über die Kinder und ihre aktuellen, handlungsleitenden Themen.
- Es ist auch möglich, dass die Kinder Merchandising-Artikel ihrer Stars und Lieblinge mitbringen. Ob Spielfiguren, Stofftiere, Sammelkarten, Poster, Becher oder T-Shirts: mit allen Artikeln lässt sich eine umfangreiche Mediengalerie zusammenstellen. Diese bietet viel Gesprächsstoff. Auch Anregungen zum kritischen Konsumieren und die Notwendigkeit, auch mal „Nein!“ zu sagen, können mit Kindern besprochen werden, z. B.: „Wir wollen alles haben, aber brauchen wir es auch?“

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Der Held, die Heldin, der Liebling, die Lieblinge, das Pferd, das Abenteuer, gleich, hexen, aussuchen, fotografieren, reiten, erleben, fliegen

- Für Anfänger/-innen:

Die Figur, die Fähigkeit, schön, mögen, zaubern, können

- Für Fortgeschrittene:

Die Lieblingsfigur, die Zeichentrickfigur, der Filmstar, die Fähigkeit, verschieden, aussuchen, erleben

Grammatik

„Ich kenne Bibi Blocksberg, Yakari und SpongeBob“ (Hauptsatz, Aufzählung); „Ich habe mir Yakari ausgesucht“ (Perfekt, Reflexivpronomen); „Weil er tolle Abenteuer erlebt.“ (Nebensatz, Inversion); „Dann müsste ich mich immer fotografieren lassen, das mag ich nicht“ (Modalverb mit Infinitiv, Inversion, Reflexivpronomen, Nebensatz, Verneinung); „Kim Possible kann gut tanzen“ (Modalverb mit Infinitiv, Adverb); „Die Prinzessin ist schön und Shrek ist lustig“ (Kopulasatz, Adjektiv); „Ich kann besonders gut Seilhüpfen“ (Modalverb mit Infinitiv)

- Für Anfänger/-innen:

„Ich kenne das KiKANiNCHEN“ (Hauptsatz); „Das ist Shrek“ (Kopulasatz); „Er kann gut reiten“ (Modalverb mit Infinitiv); „Sie können gut fliegen“ (Modalverb mit Infinitiv in der Mehrzahl); „Lillifée ist eine Prinzessin und Shrek ist ein Oger“ (Kopulasatz, einfache Satzverbindung)

- Für Fortgeschrittene:

„Dann würde sie nicht mehr so viele Abenteuer erleben und sie könnte nicht mehr auf ihrem Besen fliegen“ (Konjunktiv, Modalverb mit Infinitiv, Verneinung, Mehrzahl, Satzverbindung)

Sprachliches Handeln

Beschreiben, was eine Medienfigur gut kann; Vergleiche aufstellen zwischen zwei Medienfiguren

- Für Anfänger/-innen:

Kurz beschreiben, was an der ausgewählten Figur gefällt; knapp beschreiben, was die Figur gut kann

- Für Fortgeschrittene:

Vermutungen über den Wegfall der besonderen Fähigkeit; detailliert begründen, warum eine Figur gefällt; ausführlich beschreiben, was eine Figur gut kann

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG**Vorbereitung**

- Bilder von Medienstars und -sternen finden Sie in Zeitschriften oder im Internet. Die Stars können aus allen Medienbereichen sein: aus Kinofilmen, dem Fernsehen, Bilderbüchern, Lernsoftware, Apps, Musik etc.
- Die Abbildungen werden einzeln auf DIN-A4-Pappen aufgeklebt, möglichst formatfüllend und nicht zu klein. Die Bilder sollten eine möglichst große Bandbreite haben, also unabhängig vom eigenen Geschmack ausgesucht sein. Je nach Altersgruppe sind die kleine Raupe Nimmersatt und Bibi Blocksberg genauso dabei wie Yakari, Shaun das Schaf, Der kleine rote Traktor, Die Simpsons oder die Figuren aus Clone Wars. Informationen zu Kindersendungen finden sich auch unter www.flimmo.de.

Materialien

Vorbereitete Bilder mit Medienfiguren, z. B. auf DIN-A4-Pappen, Wäscheleine, Wäscheklammern

Aktivität 10 – Auf Spurensuche – Medienwelten früher und heute

Förderinhalt: Mediennutzung im Wandel der Zeit kennenlernen

Methode, Sozialform: Medienecke, Kleingruppe

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin hat sich als Detektivin mit Trenchcoat, Schlapphut, Sonnenbrille, Notizblock und Abhörgerät (z. B. MP3-Player mit Aufnahmefunktion) verkleidet. Sie berichtet den Kindern, dass sie den Auftrag hat, herauszubekommen, ob die Menschen früher Fernsehen geschaut haben, ob sie Bilderbücher oder einen Tablet hatten und was sie in ihrer Freizeit gemacht haben.
- Sie fragt die Kinder, ob sie ihr dabei helfen können.

Erarbeitung

- Im ersten Schritt holt die Erzieherin ggf. ein Buch, ein altes Radio, Schallplatten, Kassetten, Videokassetten, Schwarz-Weiß-Fotos, evtl. mit Abbildungen von alten Mediengeräten, ggf. einen Platten- und Kassettenspieler hervor.
- Sie spricht mit den Kindern über die einzelnen Gegenstände, z. B.: „*Kennt jemand von euch einen dieser Gegenstände?*“ „*Ich kenne die Kassetten*“, „*Weiß jemand von euch, was das sein könnte?*“ (z. B. zeigt sie dabei auf die Schallplatten) „*Ich weiß das! Das ist eine Platte. Mein Papa sammelt solche Platten*“, „*Kannst du uns auch zeigen, wie man diese Platten abspielt?*“
- Die Erzieherin fragt die Kinder, ob sie wissen, was ihre Eltern und Großeltern früher im Radio gehört oder im Fernsehen gesehen haben, z. B.: „*Wisst ihr, was eure Eltern früher gerne im Radio gehört haben?*“ „*Mein Opa hat mir erzählt, dass er früher immer Nachrichten gehört hat*“, „*Wisst ihr auch, was eure Eltern früher gerne im Fernsehen gesehen haben?*“ „*Meine Mama hat immer ‚Das Sandmännchen‘ geguckt*“, „*Wisst ihr, ob eure Eltern oder Großeltern früher einen Computer hatten?*“ (Erfahrungsgemäß verneinen die Kinder meistens diese Frage. Besonders bei den Großeltern wissen sie es nicht genau.)
- Die Erzieherin motiviert die Kinder noch mal, ihr bei ihrem Auftrag zu helfen.
- Gemeinsam überlegen sich die Erzieherin und die Kinder Fragen, die sie ihren Eltern und Großeltern stellen können. Die Fragen tippt die Erzieherin sofort in den Laptop oder Computer ein. Die Fragen könnten beispielsweise sein:
 - „*Hattet ihr damals ein Radio?*“
 - „*Was habt ihr im Radio gehört?*“
 - „*Hattet ihr einen Fernseher?*“
 - „*Was war eure Lieblingssendung?*“
 - „*Was habt ihr in eurer Freizeit gemacht?*“
 - „*Hattet ihr einen Computer?*“
 - „*Hattet ihr ein Tablet?*“
 - „*Was war euer Lieblingsspiel am Computer?*“

Durchführung

- Den Kindern wird ein Aufnahmegerät (z. B. Easi-Speak-Mikrofon, siehe Infokasten zu Aktivität 4, Seite 53) gegeben und gezeigt, wie man damit aufnehmen kann. Zudem bekommen die Kinder einen Zettel mit den Fragen.

- Die Kinder probieren eigene Aufnahmen aus und spielen sich diese gegenseitig ab.
- Die Kinder erhalten die Aufgabe, zu Hause ihren Eltern und/oder Großeltern die gemeinsam entwickelten Fragen zu stellen und die Antworten aufzunehmen. (Wahrscheinlich können die Kinder sich die Fragen nicht alle merken, deswegen bekommen sie einen Zettel mit den Fragen mit nach Hause, die die Eltern vorlesen können.)

Abschluss

- Zum nächsten Treffen spielen die Kinder ihre Aufnahmen einzeln mit den Antworten der Eltern und/oder Großeltern ab.
- Die Erzieherin spricht mit jedem Kind über die Antworten, z. B.: *„Erzähl mal, was haben deine Eltern/ Großeltern denn auf deine Fragen geantwortet?“*, *„Meine Eltern haben erzählt, dass sie früher einen Computer hatten, es aber keine Kinderspiele gab“*, *„Meine Oma hat erzählt, dass sie früher nur ein Radio hatten und abends mit allen aus der Familie Nachrichten gehört haben“*, *„Meine Oma hat erzählt, dass sie viel Zeitung gelesen hat!“*, *„Mein Papa hat erzählt, dass sie in der Stadt ein Kino hatten“*.
- Zum Schluss bedankt die Erzieherin sich für die tolle Hilfe der Kinder.

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- Die Aktivität ist generell eine eher schwierige. Für Anfänger/-innen muss die Anzahl der Fragen gekürzt werden und die Fragen der Erzieherin müssen vereinfacht werden, z. B. *„Was ist das?“*, *„Das ist ein Radio“*, *„Hat dein Opa auch einen Computer?“*, *„Nein, er hat das nicht“* oder *„Ja, er hat einen Computer“*.

Fortgeschrittene

- Die Erzieherin spricht mit den fortgeschrittenen Kindern über die Unterschiede der Mediennutzung, z. B.: *„Was war früher anders?“*, *„Früher gab es nur Radios und fast keine Fernseher“*, *„Es gab schon Zeitungen und es gab schon Bilderbücher“*.
- Die Erzieherin fragt auch, ob die Kinder sich vorstellen können, ohne Computer und Fernseher zu leben, z. B.: *„Was haltet ihr davon, wenn es heute auch keinen Computer oder Fernseher mehr gäbe?“*, *„Dann könnte ich ja meine Lieblingssendung nicht mehr schauen. Das fände ich doof“*.
- Zum Abschluss stellt die Erzieherin einfache Fragen, wie: *„Was hat deine Oma früher gehört?“*, *„Meine Oma hat Radio gehört“*, *„Hatten deine Eltern früher ein Tablet?“*, *„Nein, sie haben nur Bilderbücher gehabt“*.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Es empfiehlt sich, die Eltern über diese Aktion zu informieren, damit sie wissen, warum die Kinder ein Aufnahmegerät und den Zettel mit den Fragen mit nach Hause bringen.

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Das Radio, die Zeitung, die Schallplatte, die Befragung, der Auftrag, früher, aufnehmen

- Für Anfänger/-innen:

Das Radio, der Computer, die Kasette, Nachrichten, Gesellschaftsspiele, fragen, antworten

- Für Fortgeschrittene:

Das Aufnahmegerät, der Plattenspieler, der Kassettenspieler, der Videorekorder, die Schallplatte, das Interview, abspielen

Grammatik

„Ich weiß das! Das ist eine Platte. Mein Papa sammelt solche Platten“ (Hauptsatz, Kopulasatz, Akkusativ, Possessivpronomen, Mehrzahl); *„Mein Opa hat mir erzählt, dass er früher immer Nachrichten gehört hat“* (Possessivpronomen, Dativ, Perfekt, Nebensatz, Temporalergänzung, Adverb); *„Meine Eltern haben erzählt, dass sie früher einen Computer hatten, es aber keine Kinderspiele gab“* (Possessivpronomen, Mehrzahl, Perfekt, Nebensatz, Temporalergänzung, Verneinung)

- Für Anfänger/-innen:

„Das ist ein Radio“ (Kopulasatz); *„Nein, er hat das nicht“* (Hauptsatz mit Verneinung); *„Ja, er hat einen Computer“* (Hauptsatz)

- Für Fortgeschrittene:

„Früher gab es nur Radios und fast keine Fernseher“ (Präteritum, Temporalergänzung, Adverb mit Verneinung); *„Dann könnte ich ja meine Lieblingssendung nicht mehr schauen. Das fände ich doof“* (Nebensatz, Konjunktiv mit Verneinung, Possessivpronomen); *„Nein, sie haben nur Gesellschaftsspiele gehabt“* (Perfekt mit Verneinung, Mehrzahl)

Sprachliches Handeln

Eltern und Großeltern ausführlich befragen; detailliert über die Antworten berichten; extrasituativ beschreiben, wie es früher war

- Für Anfänger/-innen:

Fragen stellen; knapp auf die Fragen der Erzieherin antworten; über Antworten der Eltern/Großeltern kurz berichten

- Für Fortgeschrittene:

Extrasituativ beschreiben, wie es früher war; ausführlich auf die Fragen der Erzieherin antworten; Argumente finden, warum z. B. der Fernseher nicht mehr fehlen darf; Gefühle über die Vorstellung äußern, wenn der Fernseher nicht mehr da wäre; Antworten der Eltern/Großeltern zusammenfassen

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Verkleidung „Detektivin“ besorgen, Aufnahmegeräte besorgen

Materialien

Aufnahmegeräte (nach Anzahl der Kinder), Laptop oder Computer mit Lautsprechern, Notizblöcke mit Stiften
Bücher über die Geschichte der Medien, Bilder von alten Mediengeräten, altes Radiogerät, Schallplatten, Kassetten, Schwarz-Weiß-Fotos

Aktivität 11 – Bilderrätsel mit Kamera oder Tablet erstellen

Förderinhalt: Umgang mit Kamera oder Tablet, Fragen stellen, Vergleiche benutzen

Methode, Sozialform: Kleingruppe, gesamte Einrichtung, Medienecke

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin sitzt mit den Kindern in der Medienecke und schaut sich ein Bild an, auf dem nur ein Detail von einem gesamten Gegenstand abgebildet ist. Sie fragt die Kinder, ob sie erkennen, was auf dem Bild dargestellt ist, z. B.: „*Wisst ihr, was auf dem Bild dargestellt ist?*“ Die Kinder stellen ihre Vermutungen an, z. B.: „*Das könnte ein XY sein*“.
- Nachdem die Kinder den Gegenstand erraten haben, teilt die Erzieherin jedem Kind oder in Kleingruppen eine digitale Fotokamera oder ein Tablet aus. Sie bespricht mit den Kindern die Bedienung der Kamera/ des Tablets.

Erarbeitung

- Die Erzieherin erklärt den Kindern, dass sie solch ein Rätsel gerne für alle Kinder erstellen möchte, und bittet die Kinder, Fotos mit Ausschnitten verschiedener Gegenstände oder Personen zu machen.
- Die Kinder gehen mit der Fotokamera/dem Tablet durch die Einrichtung oder in den Garten und suchen sich Gegenstände, Pflanzen oder auch eine Person als Motiv.
- Hat das Kind ein Motiv gefunden, sucht es sich einen Ausschnitt aus. Der Ausschnitt sollte so gewählt werden, dass die anderen Kinder nicht sofort erkennen, worum es sich beim ausgewählten Motiv handelt (ein einzelnes Glied einer Fahrradkette, ein Stück Baumrinde, ein Ohrläppchen etc.). Gleich im Anschluss wird ein zweites Foto mit dem Gesamtmotiv als Auflösung des Rätsels fotografiert.
- Die Erzieherin fragt die Kinder währenddessen einzeln, was sie sich für einen Gegenstand ausgesucht haben, z. B.: „*Was hast du dir für einen Gegenstand ausgesucht?*“ „*Ich habe mir die Spielzeugklo aus-gesucht*“, „*Welchen Ausschnitt möchtest du denn fotografieren?*“ „*Ich möchte ein Rad fotografieren*“. Jedes Kind kann je nach der zur Verfügung stehenden Zeit zwei oder drei Rätsel fotografieren.

Durchführung

- Sind alle Fotos für das Rätsel fotografiert, setzen die Kinder sich mit der Erzieherin wieder in die Medienecke.
- Die Bilder werden auf dem Computer abgespielt oder das Tablet wird am Beamer angeschlossen (je nach Größe des Tablets und der Gruppengröße können die Fotos auch direkt am Tablet angeschaut werden). Steht ein Fernsehgerät zur Verfügung, lässt sich ein Fotoapparat auch mit einem Verbindungskabel anschließen. Zum Betrachten auf dem Computer müssen die Kinder zunächst die Speicherkarte einlegen und die Fotos auf den Computer überspielen. Dann werden die Rätselbilder vor dem Bildschirm geraten. Den Kindern wird jedes Bild mit einem Ausschnitt gezeigt. Die Kinder äußern ihre Vermutungen, was der Ausschnitt darstellen könnte: „*Ist das ein XY?*“ Das Kind, welches die Aufnahme gemacht hat, antwortet nur mit „*Ja*“ oder „*Nein*“. Wurde der Gegenstand erraten, wird das Bild mit der gesamten Aufnahme gezeigt.

Abschluss

- Zum Abschluss werden die Fotorätsel (Detail und Auflösung) der Kinder auf Fotopapier jeweils doppelt und in Passbildgröße ausgedruckt.
- Die Kinder können nun in der Gruppe entweder mit anderen Kindern das Rätsel durchführen und/oder mit den Bildern ein Memory spielen.

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- Während der Erarbeitung fragt die Erzieherin z. B.: „Was könnte das sein?“, „Ist das ein XY?“
- Die Erzieherin benutzt die Wörter aus dem Anfänger-Wortschatz, z. B.: „Was für ein Bild fotografierst du?“ „Ich fotografiere eine Tasse“.

Fortgeschrittene

- Die Kinder fragen zusätzlich, wo das Detail zu sehen ist und wie es beschaffen ist, z. B.: „Ist das, was wir sehen, in diesem Raum zu finden?“, „Ist es aus Holz?“ oder: „Ist das, was wir sehen, größer als eine Maus?“ etc.
- Vertiefend kann nach dem Bilderrätsel auch über Einstellungsgrößen gesprochen werden. Beim Fotografieren wie auch beim Filmen gibt es unterschiedliche Einstellungen (Totale, Halbtotale, Halbnah, Nah und das Detail).

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Es können als Fotorätselaufgabe auch Themen vorgegeben werden, z. B.: „Wem gehören diese Schuhe?“, „Aus welchem Buch ist dieses Bild?“, „An welchem Ort liegt dieser Gegenstand?“
- Die Kinder können auch eine Fotoreihe erstellen zu einem bestimmten Thema: alles was rot ist, alles was mir gut schmeckt, Obst, Pflanzen, Räder, Zahlen, ...
- Die Fotos können natürlich immer wieder als Diashow angesehen werden.
- Die Rätselbilder können auch mit einer Videokamera gefilmt werden. Dann geht das Kind mit der Videokamera so nah wie möglich an den Gegenstand heran und filmt diesen Ausschnitt etwa 10 Sekunden lang. Wichtig: Nicht heranzoomen, sonst wird der Gegenstand unscharf, sondern den Zoom ganz aufziehen und zum Filmen nah an den Gegenstand oder die Person herangehen! Nach dieser Zeit wird die Kamera nicht ausgemacht, sondern das Rätsel wird aufgelöst, indem das Kamerakind bei laufender Kamera langsam vom ausgewählten Motiv zurückgeht, bis der ganze Gegenstand zu erkennen ist. Beim Abspielen des Films kann die Pausentaste gedrückt werden, damit genügend Zeit zum Raten bleibt.

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Der Gegenstand, der Ausschnitt, die Digitalkamera, die Videokamera, das Rätsel, die Vermutung, das Motiv, aussuchen, raten

- Für Anfänger/-innen:
Das Teil, das Bild, das Ratespiel, die Kamera, das Foto, fotografieren, nah, weit
- Für Fortgeschrittene:
Das Detail, die Aufnahme, die Fotokamera, die Videokamera, das Bilderrätsel, die Totale, die Halbtotale, aufnehmen, zoomen, knipsen, halbnah

Grammatik

„Das könnte ein ... sein“ (Konjunktiv); „Ich habe mir die Spielzeuglok ausgesucht“ (Perfekt, Reflexivpronomen); „Ich möchte ein Rad fotografieren“ (Modalverb mit Infinitiv)

- Für Anfänger/-innen:
„Ich fotografiere eine Tasse“ (Hauptsatz); „Ist das eine ...?“ (Einfacher Fragesatz)
- Für Fortgeschrittene:
„Ist das, was wir sehen, in diesem Raum zu finden?“ (Angaben im Satzinneren); „Ist das, was wir sehen, größer als eine Maus?“ (Angaben im Satzinneren, Adjektiv, Komparativ)

Sprachliches Handeln

Vermutungen über einen Gegenstand äußern

- Für Anfänger/-innen:
Fragen stellen; knapp antworten mit „Ja“ oder „Nein“
- Für Fortgeschrittene:
Ausführliche Fragen stellen zur Lage und Beschaffenheit eines Gegenstandes

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Detailbild und Auflösung aufnehmen und ausdrucken

Materialien

Mehrere Fotoapparate, Tablets (die Kinder können in Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen ihre Fotorätsel erstellen), eine Videokamera (die Kinder nehmen nacheinander ein Rätsel auf), Computer oder Fernseher, Verbindungskabel von der Kamera zum Computer (falls kein SD-Einschub), Fotodruckpapier und Fotodrucker (Gute Ausdrücke können auch in Drogeriemärkten in Auftrag gegeben werden)

Aktivität 12 – Wir tricksen herum – einen eigenen Trickfilm erstellen

Förderinhalt: Lernen, wie ein einfacher Trickfilm entsteht; Geschichten ausdenken und umsetzen

Methode, Sozialform: Drei Kinder pro Fotoapparat oder Tablet (falls vorhanden), Gruppenraum, Medienecke

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin schaut sich in der Medienecke mit den Kindern einen kurzen Trickfilm an, z. B. „Luzie, der Schrecken der Straße (Knetmännchen)“ oder einen Film unter www.trickfilm-festival.de oder www.trickfilmchen.de. Nachdem die Erzieherin mit den Kindern über den Inhalt des Films gesprochen hat, schlägt sie den Kindern vor, einen eigenen Trickfilm zu erstellen.
- Sie fragt die Kinder, was man wohl alles dafür braucht, z. B.: „Was glaubt ihr, was brauchen wir alles, um einen Trickfilm zu erstellen?“ „Wir brauchen Figuren, die in dem Trickfilm mitspielen“, „Wir brauchen eine Kamera, um den Trickfilm aufzunehmen“.

Erarbeitung

- Die Erzieherin sucht mit den Kindern zwei bis drei Figuren aus der Spielzeugkiste heraus.
- Gemeinsam überlegen sie sich eine Geschichte für den Trickfilm. Die Erzieherin fragt z. B.: „Was könnten die Figuren denn in dem Trickfilm miteinander machen?“ „Sie könnten sich miteinander treffen“, „Wieso treffen sich die Figuren denn?“ „Sie wollen zusammen mit dem Ball spielen“.

Durchführung

- Die Kinder bauen mit der Erzieherin die Figuren auf dem Tricktisch auf. Der Tisch sollte möglichst nicht zu sehr im Dunkeln stehen oder mit ein oder zwei Stehlampen beleuchtet werden. Die Fotokamera oder das Tablet werden auf einem Stativ befestigt und dann so aufgestellt, dass die Szenerie gut zu erkennen ist (Hinweis: Blitzlicht am Fotoapparat ausstellen). Die Erzieherin fragt die Kinder bei jedem Schritt, was sie als Nächstes machen müssen, z. B.: „Was müssen wir jetzt machen?“ „Jetzt müssen wir die Kamera befestigen“.
- Die Figuren werden aufgestellt und ein erstes Foto wird geschossen. Gemeinsam schauen die Kinder sich das Foto am Computer oder auf dem Display der Kamera an. Die Erzieherin fragt die Kinder, ob der Drehort hell genug ist und ob die Figuren gut zu sehen sind. Ggf. werden das Licht und der Drehort verändert.
- Nun wird abwechselnd ein Foto geschossen und die Figuren werden jeweils um ca. einen Zentimeter verschoben. Der Trickfilm sollte mindestens aus 30, besser aus 50 oder mehr Einzelbildern bestehen.
- Die Fotos werden über das Display des Fotoapparats gemeinsam angeschaut. Schnell durchgeblättert, können die Kinder, wie bei einem Daumenkino, die Bewegung der Figuren erkennen.
- Nun werden die Fotos auf den Computer geladen. Verwackelte Fotos oder Fotos, auf denen versehentlich z. B. Hände zu sehen sind, werden entfernt. Die restlichen Fotos werden dann in ein entsprechendes Videoschnittprogramm (siehe „Erfahrungen und Tipps aus der Praxis“) geladen und bearbeitet. Sie können die Bildanzeige kürzen oder verlängern, Musik hinzufügen – oder die Kinder vertonen den Film mit eigenem Text. Der fertige Film wird gespeichert und kann am Computer angeschaut werden.

Mehr über: Verwendung von Musik

Sie dürfen jede Musik für den Film verwenden, solange dieser nicht öffentlich vorgeführt oder gar ins Internet gestellt wird. Da aber nicht sicher ist, dass der Film seinen Weg nicht doch irgendwie ins Internet findet, nutzen Sie am besten gleich lizenzfreie Musik. Sie finden solche Musik etwa unter www.auditorix.de. Im Abspann des Trickfilms verweisen Sie am besten auf die Auditorix-Website, das wird auch bei den Profis so gemacht.

- ➔ Beim Trickfilmdreh mit dem Tablet schalten Sie zunächst den „Flugmodus“ ein, damit das Tablet keine Funkwellen aussendet: So wird auch sichergestellt, dass kein Internetzugang möglich ist. Dann öffnen Sie die entsprechende Trickfilm-App und folgen den Anweisungen, die zumeist sehr intuitiv und einfach sind. Auch mit dem Tablet müssen, wie oben, mindestens 30 Fotos geknipst werden. Der Vorteil ist: Die Fotos müssen nicht mehr auf den Computer übertragen werden, sondern durch ein paar Klicks wird der Film direkt am Tablet erstellt. Unscharfe Fotos oder Fotos, auf denen versehentlich Hände zu sehen sind, können einfach entfernt werden. Musik zur Nachvertonung ist in den meisten Apps integriert. Der Film wird dann auf dem Tablet gespeichert und kann über den Beamer angesehen werden.

Hinweis: Viele Apps „fragen“, ob der Film auf Seiten wie *YouTube* oder auf *Facebook* gespeichert werden soll, was wir natürlich verneinen. Glücklicherweise ermöglichen einige Apps (und nur diese sollten Sie verwenden) das Speichern in der „Fotogalerie“.

Damit auch die Kinder den Film bekommen, kann dieser per Kabel auf einen Computer kopiert und für die Kinder auf einem Stick gespeichert oder auf einer DVD gebrannt werden. Nach Absprache mit Eltern und Kindern kann der Film eventuell auch auf einer ausgewählten Website veröffentlicht werden.

Abschluss

- ➔ Der Trickfilm wird gemeinsam in der Gruppe angeschaut und dann kann er auch allen Kindern der Kita, Erzieherinnen, Eltern, Geschwistern und anderen Interessierten präsentiert werden.

DIFFERENZIERUNG**Anfänger/-innen**

- ➔ Für den Drehort hat die Erzieherin schon alle Utensilien bereitgestellt. Sie fragt die Kinder, was sie alles für den Dreh brauchen, z. B.: *„Was brauchen wir alles für die Aufnahme?“* *„Wir brauchen den Fotoapparat/das Tablet, das Stativ und die Figuren“*.
- ➔ Die Erzieherin legt schon Figuren (z. B. zwei Spielfiguren, z. B. *Playmobil*® und einen kleinen Fußball) bereit und bespricht mit den Kindern, was die Figuren tun sollen, z. B.: *„Was sollen die Kinder für unsere Aufnahme spielen?“* *„Sie sollen Fußball spielen“*.

Fortgeschrittene

- ➔ Es werden die Wörter aus dem Fortgeschrittenen-Wortschatz benutzt.
- ➔ Die Handlungen werden von den Kindern ausführlich beschrieben, z. B.: *„Was müssen wir als Nächstes tun?“* *„Als Nächstes müssen wir die Figuren und den Ball nach vorne setzen“*.
- ➔ Mit den Kindern werden Vermutungen aufgestellt, was passiert, wenn alle Bilder schnell hintereinander abgespielt werden, z. B.: *„Was passiert wohl, wenn wir alle Bilder ganz schnell abspielen?“* *„Vielleicht sieht das dann so aus, als ob die Figuren laufen“*.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- An einem Computer können die Fotos mit dem Videoschnittprogramm *MovieMaker* (Microsoft-Computer), mit dem Programm *iMovie* (bei Apple) oder mit *Picasa* (Google-Software für PC/Mac) weiterbearbeitet werden.
- Für die Arbeit mit dem Tablet benötigen Sie eine entsprechende App, z. B.: *LEGO MovieMaker*, *LEGO Super Hero MovieMaker*, *iMotion* (iPad) oder *Clayframes* (Android-Geräte).
- Sie können gemeinsam mit den Kindern auch einen Hintergrund für den Trickfilm malen. Nehmen Sie dazu DIN-A3-Papier oder auch weiße (Raufaser-)Tapete. Mit Tusche und einem Schwämmchen lassen sich sehr gut große Flächen farbig ausmalen (Wiese, Himmel, Wald etc.).
- Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, eigene Trickfilme zu gestalten. Sie können auch Figuren malen und ausschneiden und das Ganze als Legetrick von oben filmen. Wenn Ihre Leidenschaft und die der Kinder für den Trickfilm geweckt worden ist, lässt sich das Ganze weiter vertiefen.

Mehr über: Hintergrundinformationen zu Trickfilmprojekten

„Die TRICKBOX: Ein Leitfaden für die Praxis“.

Das Handbuch kann bei der LfM kostenlos bestellt oder heruntergeladen werden, unter www.lfm-nrw.de/publikationen.

Eder, Sabine; Orywal, Christiane; Roboom, Susanne: Pixel, Zoom und Mikrofon. Medienbildung in der Kita. Ein medienpraktisches Handbuch für Erzieher/-innen. Schriftenreihe der NLM. Band 21, Berlin 2008, S. 143.

Trick-Tipp-Lexikon auf www.kika.de/fernsehen/a_z/t/trickboxx/tricktipps

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Der Trickfilm, der Drehort, der Ablauf, das Schnittprogramm, erstellen, mitspielen, aufnehmen, befestigen, hell, dunkel

- Für Anfänger/-innen:

Der Film, der Fotoapparat, das Tablet, das Stativ, die Geschichte, fotografieren, spielen, stellen

- Für Fortgeschrittene:

Die Digitalkamera, das Blitzlicht, das Drehbuch, die Speicherkarte, das Kartenlesegerät, das Videoschnittprogramm, (Figuren) setzen, abspielen, schnell

Grammatik

„Wir brauchen Figuren, die in dem Trickfilm mitspielen“ (Relativsatz); „Wir brauchen eine Fotokamera, um den Trickfilm aufzunehmen“ (Nebensatz); „Sie könnten sich miteinander treffen“ (Konjunktiv); „Sie wollen zusammen mit dem Ball spielen“ (Modalverb mit Infinitiv, Angaben im Satzinneren); „Jetzt müssen wir die Fotokamera befestigen“ (Temporalergänzung, Modalverb mit Infinitiv, Inversion)

- Für Anfänger/-innen:

„Wir brauchen die Fotokamera, das Stativ und die Figuren“ (Aufzählung, Mehrzahl); „Sie sollen Fußball spielen“ (Modalverb mit Infinitiv)

- Für Fortgeschrittene:
„Vielleicht sieht das dann so aus, als ob die Figuren laufen“ (Inversion, Nebensatz, Mehrzahl); „Als Nächstes müssen wir die Figuren und den Ball nach vorne setzen“ (Temporalergänzung, Modalverb und Infinitiv, Aufzählung im Satzinneren, Präpositionalergänzung)

Sprachliches Handeln

Vermutungen aufstellen, was alles benötigt wird; Handlungen sprachlich begleiten

- Für Anfänger/-innen:
Aufzählen, was benötigt wird; knapp Handlung vorgeben
- Für Fortgeschrittene:
Vermutungen aufstellen, was passieren könnte; ausführlich verschiedene Handlungsschritte erklären

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

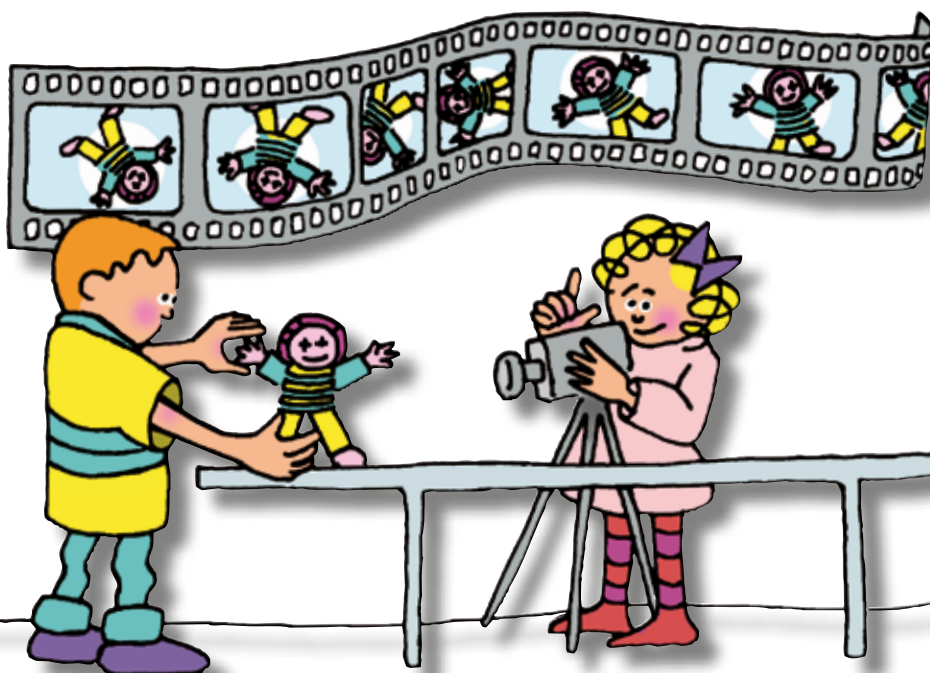
Vorbereitung

evtl. App/Materialien heraussuchen

Materialien

Digitaler Fotoapparat und Computer mit Videoschnittprogramm, z. B. *MovieMaker* (Windows) oder *iMovie* (Mac) – oder alternativ Tablet und entsprechende App, z. B. *LEGO MovieMaker*, *LEGO Super Hero Movie-Maker*, *iMotion* (iPad) oder *Clayframes* (Android-Geräte)

Stativ (und entsprechende Halterung für Tablet), Kindertisch (Tricktisch); Figuren oder Gegenstände, die im Film vorkommen sollen (diese sollten stabil stehen können, ohne zu wackeln)



Aktivität 13 – Fast so schön wie im Fernsehen – das Daumenkino flitscht

Förderinhalt: Geschichte rezipieren

Methode, Sozialform: Daumenkino, Gruppenraum mit Tischen und Stühlen, 6 bis 8 Kinder

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin betrachtet mit den Kindern gemeinsam ein Daumenkino und blättert die Einzelbilder schnell ab. Sie fragt die Kinder, was sie sehen können, z. B.: „Was könnt ihr sehen, wenn ich ganz schnell blättere?“ „Dann können wir sehen, dass sich der/die XY bewegt“ oder „Das sieht fast wie ein Film aus“. Das stimmt, denn das Daumenkino zeigt eine Bewegung in mehreren aufeinander folgenden Bildern.
- Jedes Kind darf das Daumenkino selbst ausprobieren.

Erarbeitung

- Die Erzieherin teilt allen Kindern einen kleinen Block mit ca. 10 bis 20 Seiten aus etwas dickerem Papier oder pro Kind ca. 20 gleich groß geschnittene Blätter (etwa in der Größe einer Visitenkarte) aus. Bei jüngeren Kindern können die Blätter auch vorher mit einer Vorlage versehen sein, die eine Konstante bieten. Das heißt, das Kind bekommt 20 kleine Blätter, z. B. mit je einem Kreis. Der Kreis muss immer gleich groß und immer an derselben Stelle sein. Nun kann das Kind aus dem Kreis ein Gesicht malen, bei dem etwa die Haare von Seite zu Seite ein bisschen wachsen. Weitere Ideen für Vorlagen könnten sein: ein Apfelbaum, bei dem das Kind jeweils nur einen herunterfallenden Apfel malt, oder eine Wiese, bei der das Kind jeweils die Blume malt, die langsam aus der Erde wächst.
- Die Kinder dürfen sich eine eigene Geschichte ausdenken oder sich aus den Vorlagen eine Geschichte aussuchen. Die Erzieherin bittet die Kinder, sich die Geschichte anzuschauen, und fragt anschließend, was in der Geschichte passiert: „Was passiert in eurer Geschichte?“ „In meiner Geschichte fällt ein Apfel vom Baum“, „Bei mir wachsen die Haare am Kopf“, „In meinem Daumenkino wächst eine Blume aus der Erde“ oder „Bei mir fliegt ein Vogel auf einen Zaun“.

Durchführung

- Die Kinder zeichnen auf das erste (Vorlagen-)Blatt ihr Motiv (Apfel, Blume, Haare). Auf das zweite Blatt zeichnen sie das Motiv etwas verändert (Bewegungsphase) und so weiter. Die Motive sollten einfach gehalten sein, damit die Kinder nicht überfordert werden. Die Erzieherin fragt die Kinder dabei, was sie gerade tun, z. B.: „Was machst du gerade?“ „Ich male die Blume“.
- Die fertigen Blätter werden dann in der richtigen Reihenfolge übereinandergelegt und am Ende mit einer Klammer (Mehrzweckklammer, Foldback-Klammer) zusammengeklemt.

Abschluss

- Wenn die Kinder ihre Daumenkinos fertig gestellt haben, können sie ihre Geschichten den anderen Kindern vorstellen.

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- Die Erzieherin fragt die Kinder während der Erarbeitung, was im Daumenkino auf der ersten Seite abgebildet ist, z. B.: „Was ist hier auf dem Blatt abgebildet?“ „Das ist ein Baum und das ist ein Apfel“.
- Die Erzieherin blättert die einzelnen Seiten ganz schnell ab und fragt dabei die Kinder, was mit dem Apfel passiert, z. B.: „Was passiert mit dem Apfel?“ „Der Apfel fällt herunter“.
- Anschließend fragt die Erzieherin, wie die Abbildungen aussehen, wenn sie die einzelnen Bilder ganz schnell abblättert, z. B.: „Wie sieht das aus, wenn ich ganz schnell blättere?“ „Das sieht wie ein Film aus“.
- Während der Durchführung fragt die Erzieherin die Kinder einzeln, was in ihrer Geschichte zu sehen ist, z. B.: „Was ist in deiner Geschichte zu sehen?“ „Da sind eine Wiese und eine Blume“, „Was macht der Vogel in deiner Geschichte?“ „Der Vogel fliegt auf den Zaun“.

Fortgeschrittene

- Die Erzieherin fragt die Kinder, was in den einzelnen Phasen des Daumenkinos passiert, z. B.: „Was passiert in den einzelnen Phasen des Daumenkinos?“ „Erst löst sich der Apfel vom Baum, er fällt herunter und dann fällt er auf den Boden“.
- Es werden die Wörter aus dem Fortgeschrittenen-Wortschatz benutzt. Beim Einstieg können die Wörter „Illusion“ und „Bilderfolge“ eingeführt werden, während der Erarbeitung die Wörter „Einzelbild“ und „Abfolge“.
- In der Abschlussphase fragt die Erzieherin nach dem Inhalt der Illusion, z. B.: „Welche Illusion entsteht, wenn ihr die Bilderfolge ganz schnell abblättert?“ „Es sieht aus, als ob der Vogel auf den Zaun fliegt“.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Die Bilder der Vorlage müssen die gleiche Größe und Form wie die Einzelblätter des Daumenkinos haben.
- Ein Daumenkino funktioniert umso besser, je mehr Einzelbilder für eine Bewegung benutzt werden. Auch hier gilt wie beim Trickfilm: Je geringer die Veränderung des Motivs von Bild zu Bild ist, umso flüssiger wirkt der Bewegungsablauf beim Durchblättern.
Einzelne Blätter müssen am hinteren Ende getackert oder geklebt und mit einer festen Klammer oder Bindung zusammengehalten werden. Achten Sie darauf, dass die Vorderkarte eben ist: Die Blätter werden so übereinandergelegt, dass die am Daumen entlangschnellende Kante bündig ist, sonst lassen sich die Blätter beim „Flitschen“ nicht richtig greifen.
- Bei jüngeren Kindern ist es sehr hilfreich, die Papierseiten etwas versetzt übereinanderzutackern, das hilft ihnen beim späteren schnellen „Blättern“.
- Kleine Blöcke können in fast jedem Kopierladen erworben werden: dafür einfach etwas dickeres Papier in das passende Format schneiden und leimen lassen.
- Druckvorlagen für Daumenkinos sind auch im Internet zu finden: einfach den Begriff „Daumenkino“ in eine Suchmaschine eingeben.

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Das Daumenkino, die Bewegung, die Geschwindigkeit, zusammengehören, blättern

- Für Anfänger/-innen:

Das Bild, bewegen

- Für Fortgeschrittene:

Das Einzelbild, die Abfolge, die Bilderfolge, die Illusion, die (Bewegungs-)Phase, der Bewegungsablauf, abblättern

Grammatik

„Dann können wir sehen, dass sich der/die XY bewegt“ (Modalverb mit Infinitiv, Nebensatz, Inversion); „Das sieht fast wie ein Film aus“ (Hauptsatz, zweiteiliges Verb); „In meiner Geschichte fällt ein Apfel vom Baum“ (Possessivpronomen, Präpositionalergänzung); „Bei mir fliegt ein Vogel auf einen Zaun“ (Inversion, Dativ, Akkusativ, Präpositionalergänzung); „Ich male das Bild an“ (zweiteiliges Verb); „Ich male das Bild in mein Daumenkino“ (Präpositionalergänzung, Possessivpronomen)

- Für Anfänger/-innen:

„Das ist ein Baum und das ist ein Apfel“ oder „Da sind ein Vogel und ein Zaun“ (Kopulasatz, Aufzählung); „Der Apfel fällt herunter“ (Hauptsatz, zweiteiliges Verb); „Der Vogel fliegt auf einen Zaun“ (Hauptsatz, Präpositionalergänzung, Akkusativ)

- Für Fortgeschrittene:

„Erst löst sich der Apfel vom Baum, dann fällt er herunter und dann fällt er auf den Boden“ (Temporalabfolge, Reflexivpronomen, Präpositionalergänzung); „Es sieht aus, als ob der Vogel auf den Zaun fliegt“ (Nebensatz, Präpositionalergänzung)

Sprachliches Handeln

Eindrücke beschreiben; eine Geschichte rezipieren; eigene Handlung sprachlich begleiten

- Für Anfänger/-innen:

Knapp erläutern, was passiert; Eindruck beschreiben

- Für Fortgeschrittene:

Ausführlich beschreiben, was in den Phasen des Daumenkinos passiert; Art der bildlichen Darstellung thematisieren.

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Vorlage für ein Daumenkino besorgen (evtl. aus dem Internet)

Materialien

Ein fertiges Daumenkino zum Anschauen und Erklären; Für jedes Kind einen kleinen Block aus dickerem Papier (ca. 20 Seiten) oder kleine geschnittene Zettel (ca. 6 x 9 cm) aus etwas dickerem Papier, die später mit einer Klammer zusammengehalten werden; Klebstoff, Scheren, Bleistifte, Buntstifte, Filzstifte; ggf. Klammern, Pauspapier (Blaupause)

Aktivität 14 – Ein eigenes Bilderbuch erstellen

Förderinhalt: Förderung von Kommunikation, Phantasie und Kreativität

Methode, Sozialform: Medienecke, Gruppenraum, Fotoapparat, vier Kinder

METHODISCH-DIDAKTISCHES VORGEHEN

Motivation/Einstieg

- Die Erzieherin sitzt mit den Kindern in der Medienecke. Sie schauen sich zusammen ein Bilderbuch an. Anschließend erklärt sie den Kindern, dass sie gerne mit ihnen ein eigenes Bilderbuch herstellen möchte.
- Sie bespricht mit den Kindern, was dafür alles benötigt wird, z. B.: „*Was brauchen wir, um ein eigenes Bilderbuch zu gestalten?*“ „*Wir brauchen eine Geschichte und ganz viele Bilder*“, „*Wir brauchen einen Fotoapparat, um die Bilder für die Geschichte zu knipsen.*“

Erarbeitung

- Sie überlegen gemeinsam, welche Geschichte die Kinder in ihrem Bilderbuch abbilden wollen (erfahrungsgemäß wird ein Märchen oder eine zuvor gehörte Geschichte vorgeschlagen).
- Steht die Grundidee (z. B. eine vermischte Geschichte von „Rotkäppchen“ und „Hänsel und Gretel“) fest, überlegt die Erzieherin gemeinsam mit den Kindern, was passieren soll, z. B.: „*Was soll in der Geschichte passieren?*“ „*Vielleicht können ein Mädchen und ein Junge in den Wald gehen und ein Picknick machen*“, „*Welche Bilder brauchen wir dafür?*“ „*Ein Bild von den Kindern im Wald*“, „*Was soll im Wald passieren?*“ „*Sie verlaufen sich und treffen einen Wolf*“ etc. Die Erzieherin notiert die Spielidee.
- Die Erzieherin fragt die Kinder, welche Kostüme sie für die Geschichte brauchen, z. B.: „*Welche Kostüme brauchen wir für unsere Geschichte?*“ „*Wir brauchen einen Wolf*“, „*Und was brauchen wir für Requisiten für unsere Geschichte?*“ „*Wir brauchen einen Picknickkorb und eine Decke zum Sitzen*“.

Durchführung

- Die Kinder suchen in der Einrichtung alle Requisiten und Kostüme zusammen. Die Erzieherin fragt die Kinder anschließend, was sie alles gefunden haben, z. B.: „*Was habt ihr alles für unsere Geschichte gefunden?*“ „*Wir haben für unsere Geschichte einen Korb, eine Decke, Kostüme für die Kinder etc. gefunden*“.
- Die Kinder übernehmen die einzelnen Rollen und ziehen ihre jeweiligen Kostüme an.
- Die Erzieherin bespricht mit den Kindern kleinschrittig, welche einzelnen Szenen jeweils gespielt werden, z. B.: „*Welche Szene spielen wir jetzt nach?*“ „*Jetzt treffen die Kinder den Wolf*“.
- Szene für Szene wird fotografiert.
- Sind alle Szenen fotografiert, werden die Bilder ausgedruckt.
- Die Bilder werden einzeln auf Tonkarton aufgeklebt. Entweder werden die Blätter von den Kindern/der Erzieherin selbst oder aber im Kopierladen gebunden. Die Blätter können alternativ in einer Mappe abgeheftet werden.
- Die Fotos können auch in ein Textverarbeitungsprogramm, z. B. *MS Word* oder *Open Office Writer*, eingefügt werden. Dazu lassen sich Präsentationsprogramme wie *MS PowerPoint* oder *Open Office Impress* verwenden. Die Bilderbuchseiten können dann auf festerem Papier ausgedruckt und gebunden werden.

Abschluss

- Die Erzieherin kann mit dem eigenen Bilderbuch eine dialogische Bilderbuchbetrachtung durchführen.

Dabei fragt sie die Kinder, was sie jeweils gespielt haben und was passiert ist, z. B.: *„Was habt ihr in dieser Szene gespielt?“* *„Wir haben gespielt, dass die Kinder in den Wald gehen“*, *„Und was ist da passiert?“* *„Da haben die Kinder ein Picknick gemacht“*, *„Und was ist dann passiert?“* *„Dann haben die Kinder den Wolf getroffen“* etc.

- Das Buch wird in die Medienecke gestellt, so dass alle Kinder sich das Buch anschauen können.

DIFFERENZIERUNG

Anfänger/-innen

- Die Erzieherin achtet durchgehend auf eine Gesprächsführung, die dem sprachlichen Niveau der Kinder entspricht, z. B. einfache Kopulasätze benutzen, in der Einzahl bleiben, einfache Satzverbindungen provozieren, Hauptsätze fordern.
- Die Aktivität ist sehr anspruchsvoll. Für Anfänger/-innen müssen die Fragen einfacher formuliert werden, so dass die Kinder mit bestimmten Aussagen antworten können, z. B. *„Was siehst du in den Bilderbüchern?“* *„Ich sehe Bilder“*, *„Was brauchen wir dann für unser Bilderbuch?“* *„Wir brauchen Bilder“* etc.
- Bei der Erarbeitung einer Geschichte ist es hilfreich, eine Geschichte vorzugeben bzw. eine bestimmte Geschichte nachzuspielen. Auf die Geschichte bezogen stellt die Erzieherin Fragen zu den benötigten Verkleidungen und Requisiten, z. B.: *„Welche Verkleidung brauchen wir für diese Geschichte?“* *„Wir brauchen eine rote Mütze“* oder *„Wir brauchen einen Wolf“*.
- Die Erzieherin fragt die Kinder bei jeder Szene, was gerade passiert, z. B.: *„Was passiert jetzt?“* *„Das Mädchen geht in den Wald“*, *„Was müsst ihr jetzt nachspielen?“* *„Wie das Mädchen in den Wald geht“*.

Fortgeschrittene

- Die Aktivität hat das Niveau für Fortgeschrittene.
- Zu den Bildern können Sprechblasen oder Untertexte erstellt werden. Die Kinder geben der Erzieherin einen Text vor, den sie auf dem Computer schreibt. Die Texte werden zu den jeweiligen Bildern geklebt oder mitausgedruckt.

ERFAHRUNGEN UND TIPPS AUS DER PRAXIS

- Es empfiehlt sich, dass die Kinder zuvor mit der Fotokamera aus verschiedenen Perspektiven und Einstellungen fotografieren: Mal eine Nahaufnahme oder ein Detail betonen, oder mit der Totalen einen Überblick über die ganze Situation eröffnen. Aus der Froschperspektive, also von unten aufgenommen, wirkt eine Person viel mächtiger als aus der Vogelperspektive, also von oben aufgenommen, die eine Person eher klein und hilflos erscheinen lässt. Aus der Normalperspektive zu fotografieren bedeutet, auf Augenhöhe der Person zu sein (siehe auch Aktivität 7, Seite 61).
- Mit einer multimedialen Anlauftabelle können schon Vorschulkinder Worte oder ganze Geschichten selbstständig am Computer schreiben. Solche Anlauftabellen finden Sie z. B. in der kostenlosen „Schlaumäuse“-Software (www.schlaumaeuse.de). Die Kinder können mithilfe dieser speziellen Anlauftabelle das Schriftbild eines Wortes Laut für Laut zusammensetzen. Eine Anlauftabelle zum Ausdrucken finden Sie hier: www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen/vorlagen/showcard.php?id=8937.
- Vergessen Sie nicht, zwischendurch zu speichern!
- Es gibt auch spezielle Programme, mit denen eigene Comics erstellt werden können, z. B. www.plasq.com/downloads/comic-life-desktop.

- Für ein „virtuelles Bilderbuch“ können alle Bilder in einem Ordner abgespeichert werden. Wenn man diesen Ordner öffnet, kann man die Fotos als Diashow anzeigen. Dazu wird dann die Geschichte live vorgelesen.

SPRACHLICHE ZIELE

Wortschatz

Das Bilderbuch, die Spielidee, die Szene, das Kostüm, gestalten

- Für Anfänger/-innen:
Das Foto, das Bild, die Geschichte, die Verkleidung, brauchen, anziehen
- Für Fortgeschrittene:
Die Sprechblase, der Untertext, heften

Grammatik

„Wir brauchen ganz viele Bilder und eine Geschichte“ (Adverb, Akkusativ); „Vielleicht können ein Mädchen und ein Junge in den Wald gehen und ein Picknick machen“ (Inversion, Modalverb mit Infinitiv, Präpositionalergänzung); „Ein Bild von den Kindern im Wald“ (Dativ im Plural, Präpositionalergänzung); „Sie verlaufen sich und treffen einen Wolf“ (Reflexivpronomen); „Wir brauchen einen Picknickkorb und eine Decke zum Sitzen“ (Akkusativ, Konjunktion); „Wir haben für unsere Geschichte einen Korb, eine Decke und Anziehsachen gefunden“ (Aufzählung); „Jetzt treffen die Kinder den Wolf“ (Temporalergänzung, Inversion, Akkusativ); „Wir haben gespielt, dass die Kinder in den Wald gehen“ (Perfekt, Nebensatz, Präpositionalergänzung); „Dann haben die Kinder den Wolf getroffen“ (Perfekt, Plural, Akkusativ)

- Für Anfänger/-innen:
„Wir brauchen Bilder“ (Akkusativ); „Wir brauchen eine rote Mütze“ (Adjektiv, Akkusativ); „Das Mädchen geht in den Wald“ (Präpositionalergänzung, Akkusativ)
- Für Fortgeschrittene:
Siehe Ausgangsniveau (vgl. Kapitel 3.1)

Sprachliches Handeln

Geschichte erzählen; Art der bildlichen Darstellung thematisieren; Inhalte zusammenfassen; Handlungen vorschlagen

- Für Anfänger/-innen:
Bild beschreiben; Inhalte knapp zusammenfassen; Handlungen vorgeben
- Für Fortgeschrittene:
Vorgaben für Handlungstexte machen

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG

Vorbereitung

Kostümkiste oder Verkleidungskiste bereitstellen, eine Geschichte, ein Bilderbuch aussuchen

Materialien

Fotoapparat, Stativ und Akkus zum Wechseln, Schmink- und Verkleidungsutensilien, Requisiten für verschiedene Szenen, Pappe, Klebstoff, Scheren, Stifte, Computer mit Textverarbeitungsprogramm

7

Wortschatzliste „Medien“

Nomen

50:50-Joker, der
 Abenteuer, das
 Abfolge, die
 Ablauf, der
 Abspielgerät, das
 Akku, der
 Angst, die
 Antwort, die
 Antwortalternative, die
 App, die
 Aufgabe, die
 Aufnahme, die
 Aufnahmegerät, das
 Auftrag, der
 Auge, das
 Ausschnitt, der
 Bauch, der
 Befragung, die
 Bewegung, die
 Bewegungsablauf, der
 Bild, das
 Bildausschnitt, der
 Bilderbuch, das
 Bilderfolge, die
 Bilderrätsel, das
 Bildschirm, der

Verben

abblättern
 abspielen
 anmachen
 anschalten
 antworten
 anziehen
 aufnehmen
 aufstellen
 ausmachen
 ausschalten
 aussuchen
 befestigen
 bewegen
 binden
 blättern
 brauchen
 denken
 drehen
 drücken
 durchführen
 einstecken
 einstöpseln
 erinnern
 erleben
 erledigen
 erstellen

Adjektive

bedrohlich
 dunkel
 falsch
 früher
 gleich
 gruselig
 gut
 halbnah
 hell
 komisch
 lustig
 nah
 richtig
 schnell
 schön
 spannend
 traurig
 verschieden

weit



Nomen	Verben	Adjektive
Blitzlicht, das	fernsehen	
Box, die	filmen	
Buch, das	finden	
CD, die	fliegen	
CD-Laufwerk, das	fotografieren	
CD-Spieler, der	fragen	
Computer, der	gefallen	
Computerbox, die	gestalten	
Computerlautsprecher, der	heften	
Computerprogramm, das	hexen	
Computerspiel, das	hören	
Daumenkino, das	kennen	
Detail, das	knipsen	
Digitalkamera, die	können	
Doppelklick, der	lachen	
Dreh, der	legen	
Drehbuch, das	lernen	
Drehort, der	malen	
DVD, die	mitspielen	
Einzelbild, das	mögen	
Fähigkeit, die	passieren	
Fernsehbildschirm, der	raten	
Fernseher, der	reiten	
Figur, die	sehen	
Film, der	setzen	
Filmstar, der	singen	
Foto, das	spielen	
Fotoapparat, der	stellen	
Fotokamera, die	tippen	
Frage, die	verkabeln	

Nomen**Verben****Adjektive**

Freude, die

versuchen

Froschperspektive, die

vorführen

Gegenstand, der

weinen

Gerät, das

wischen

Geschichte, die

wollen

Geschwindigkeit, die

zaubern

Gesellschaftsspiel, das

zeigen

Grimasse, die

zoomen

Halbtotale, die

zusammengehören

Hand, die

Held, der

Heldin, die

Hörspiel, das

Illusion, die

Internet, das

Interview, das

Joker, der

Kabel, das

Kamera, die

Kamerabild, das

Kamerafrau, die

Kamerakabel, das

Kameramann, der

Kartenlesegerät, das

Kassette, die

Kassettenspieler, der

Kinder-Radiosendung, die

Kindersendung, die

Kinderserie, die

Kopf, der

Nomen	Verben	Adjektive
Körperposter, das		
Kostüm, das		
Lachen, das		
Laptop, der/das		
Lautsprecher, der		
Lernsoftware, die		
Liebling, der		
Lieblingsfigur, die		
Lieblingssendung, die		
Lied, das		
Maus, die		
Mauszeiger, der		
Medien, die (Plural)		
Medienecke, die		
Medienstar, der		
Medium, das		
Melodie, die		
Menütaste, die		
Mikrofon, das		
Motiv, das		
Musik, die		
Nachrichten, die		
Normalperspektive, die		
Ohr, das		
Perspektive, die		
Pferd, das		
Phase, die		
Platte, die		
Plattenspieler, der		
Play-Taste, die		

Nomen**Verben****Adjektive**

Poster, das

Programm, das

Publikumsbefragung, die

Quiz, das

Radio, das

Radiosendung, die

Ratespiel, das

Rätsel, das

Regie, die

Requisit, das

Requisitenfrau, die

Requisitenmann, der

Rolle, die

Sänger, der

Sängerin, die

Schallplatte, die

Schauspieler, der

Schauspielerin, die

Schnittprogramm, das

Sendung, die

Serie, die

Software, die

Speicherkarte, die

Spiel, das

Spielfigur, die

Spielidee, die

Spielparcours, der

Spielstation, die

Sprechblase, die

Star, der

Nomen**Verben****Adjektive**

Station, die

Stativ, das

Stopp-Taste, die

Szene, die

Tablet, das

Taste, die

Teil, der/das

Titellied, das

Titelmelodie, die

Totale, die

Trick, der

Trickfilm, der

Untertext, der

Verkleidung, die

Vermutung, die

Videokamera, die

Videokanal, der

Videokassette, die

Videorekorder, der

Videoschnittprogramm, das

Vogelperspektive, die

Zauberei, die

Zauberer, der

Zauberin, die

Zauberspruch, der

Zeichentrickfigur, die

Zeichentrickfilm, der

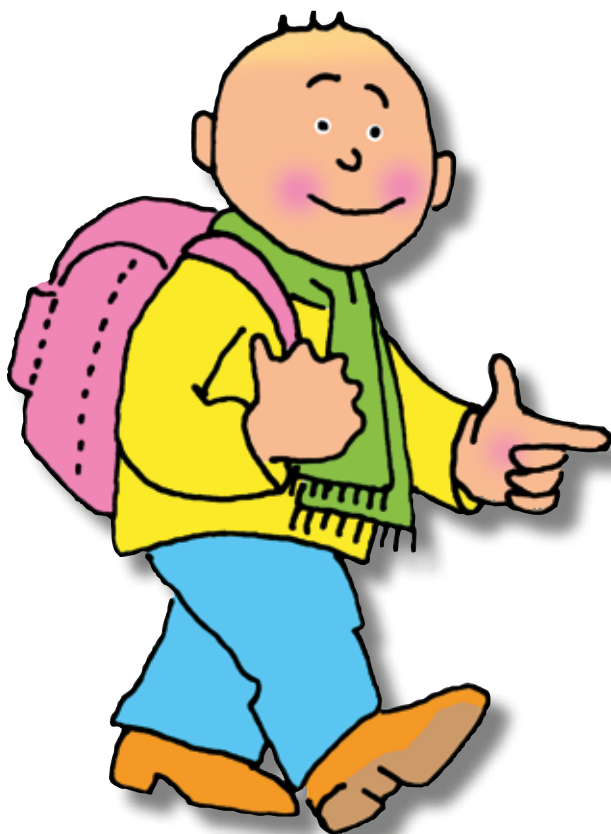
Zeiger, der

Zeitung, die

Zoom, der/das

8

Weiterführende Hinweise



Mehr über: Begleitbroschüre für Eltern

Zur gemeinsamen partnerschaftlichen Verwendung ist neben dieser Publikation für Fachkräfte das folgende Begleitheft entstanden/erschienen:

„Kinder – Medien – Sprache: Medienpädagogische Aktivitäten zur Sprachbildung für Eltern mit ihren Vorschulkindern“.

Hiermit ergänzen die Eltern die Sprachbildung punktgenau in der Familie. Das Heft kann über die LfM sowie über die LaKI bezogen werden.

Links

Angebote für Kinder

www.internet-abc.de

Das „Internet-ABC“ bietet Kindern Infos, Tipps und Tricks rund um das Internet, für Anfänger/-innen oder Fortgeschrittene. Die werbefreien Seiten richten sich an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.

www.blinde-kuh.de

Die „Blinde Kuh“ ist die erste deutschsprachige Suchmaschine für Kinder. Das mehrfach ausgezeichnete Portal wird vom Bundesfamilienministerium unterstützt.

www.klick-tipps.net

„Klick-Tipps – Surfen, wo's gut ist!“ – Spannende Webseiten zu aktuellen Themen werden wöchentlich von Medienpädagoginnen und Medienpädagogen zusammen mit einer Kinderredaktion aus der Vielfalt der Internetseiten herausgesucht und verlinkt.

www.seitenstark.de

Übersichtlich aufbereitet, bietet die Seite Zugang zu rund 20 Kinderseiten im Netz und gewährleistet einen sicheren Zugang zum Internet.

www.fragfinn.de

Hinter „fragFINN“ steht eine sogenannte „Whitelist“, also eine Sammlung von kindgerechten Internetseiten.

Kinder und Fernsehen

www.flimmo.de

Auf „flimmo.de“ finden Sie neben Besprechungen von TV-Sendungen auch medienpädagogisches Knowhow, Ratschläge und Tipps zur Fernseherziehung sowie Interessantes rund um das Thema Fernsehen. Hierüber kann auch die Ratgeber-Broschüre FLIMMO bezogen oder die Flimmo-App heruntergeladen werden. Zudem gibt es unter www.flimmo-fachportal.de ein Fachportal zur Medienerziehung. Es bietet Erziehenden in den unterschiedlichen Bildungseinrichtungen Tipps und Hinweise, die den sinnvollen, aktiven und reflektierten Umgang ihrer Zielgruppe mit Medien unterstützen.

www.wdrmaus.de/elefantenseite

Die WDR-Fernsehsendung für Vorschulkinder „Die Sendung mit dem Elefanten“ bietet auch ein begleitendes Angebot im Internet. Das Angebot ist speziell auf jüngere Kinder zugeschnitten. Es enthält Sach- und Bildergeschichten, kurze Animationsfilme, Ratespiele, Mitmachangebote und viele Lieder. Parallel dazu wird eine Elternseite mit vielen Informationen, u. a. über die Wahrnehmung von Fernsehsendungen durch Kinder, angeboten.

www.izi.de

Das „Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI)“ setzt sich in eigenen Forschungsprojekten mit der Fernsehnutzung von Heranwachsenden auseinander und gibt die Fachzeitschrift TELEVISION heraus. Auf der Website finden sich viele Hintergründe, die für die medienpädagogische Arbeit nützlich sind.

www.kika.de

Der Kinderkanal von ARD und ZDF stellt auch Informationen für Eltern bereit. Für jüngere Kinder gibt es vom KiKA das Vorschulportal www.kikaninchen.de. Hier können die Kinder in einem geschützten Raum das Internet entdecken. Die Webseiten enthalten einen Webwecker, mit dem (Kinder und) Eltern die Onlinezeit begrenzen können. Zudem finden Eltern einen eigenen Bereich mit Hintergrundinformationen zur Mediennutzung sowie Spiel- und Gestaltungsideen, die aus dem digitalen Medienangebot wieder herausführen.

www.kinderfilmwelt.de

Das Filmportal des „Kinder- und Jugendfilmzentrums in Deutschland (KJF)“ wurde speziell für die jüngsten Filmfans entwickelt. Kinder finden hier Informationen zu allen Filmen, die aktuell in deutschen Kinos zu sehen sind und sich speziell an sie richten. Ebenfalls berücksichtigt werden Veröffentlichungen auf DVD. Neben kindgerechten Rezensionen, Trailern und Szenenfotos bietet *Kinderfilmwelt.de* fundierte Altersempfehlungen.

www.top-videonews.de

Hier präsentiert und kommentiert das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) die Neuerscheinungen auf DVD und Video, stets aktuell und mit differenzierten Altersempfehlungen. In zusätzlichen Specials geht es um besondere Themen. Mit seinen Filmkritiken bietet das Magazin eine Ergänzung zu den gesetzlichen Altersfreigaben der FSK und den Informationen der Filmbietenden.

Tablets/Apps

www.datenbank-apps-für-kinder.de

Die „Datenbank: Apps für Kinder“ möchte pädagogischen Fachkräften und Eltern einen Überblick über die Struktur des App-Angebots für Kinder geben. Deshalb sind in der Datenbank nicht nur „pädagogisch wertvolle“ Apps zu finden, sondern auch solche, die unter Kindern verbreitet sind, aber von Erwachsenen möglicherweise nicht vorbehaltlos akzeptiert werden. Die Suchmaske ermöglicht das gezielte Recherchieren nach Zielgruppe, Genre, Schlag- und Suchwörtern sowie nach Gerätesystemen.

www.stiftunglesen.de

Seit 1988 entwickelt die „Stiftung Lesen“ zahlreiche Projekte, um das Lesen in der Medienkultur zu stärken. Auf der Website der Stiftung Lesen sind neben zahlreichen Informationen für pädagogische Fachkräfte rund um das (Vor-)Lesen auch die aktuelle Vorlesestudie zu finden und eine kommentierte Liste mit empfehlenswerten Kinderbuch-Apps.

www.vzbv.de

Das Projekt „Verbraucherrechte in der digitalen Welt“ des Verbraucherzentrale Bundesverbands (vzbv) hat im Sommer 2013 eine Reihe von Kinder-Apps sowie die darin eingebundene Werbung, Kaufaufforderungen und In-App-Käufe untersucht. www.vzbv.de/cps/rde/xbcr/vzbv/Kinder-Apps-Untersuchungsbericht_2013-08-22.pdf

www.medienpaedagogik-praxis.de/apps

In diesem Blog sammeln und veröffentlichen Medienpädagogen Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps und aktuelle Informationen für die medienpädagogische Praxis. So ist hier eine Liste empfehlenswerter Apps zu verschiedenen Themenbereichen zu finden (Büro, Kommunikation, Musizieren und Spielen, Multimedia und Grafik etc.) sowie etwa Beiträge zum Thema „Apps zum Musik selber machen“ (iOS und Android).

www.klick-tipps.net/kinderapps

Seit Februar 2013 präsentiert „*klick-tipps.net*“ einmal pro Monat die „App des Monats“ sowie mit Unterstützung der Stiftung Lesen die „Kinderbuch-App des Monats“.

www.iphonekinderapps.de

In diesem Blog bespricht Kirstin Hofkens, App-Entwicklerin und Mutter, Apps für Kinder – wie gut diese damit zurechtkommen und wie hoch ihr Lern- und Spaßwert ist. Kategorisiert nach Alter und Inhalten, werden die Kinder-Apps ausführlich beschrieben und mit Screenshots illustriert.

Welt des Hörens

www.ohrenspitzer.de/ohrenspitzer-startseite

Ohrenspitzer ist ein Projekt für Kinder im Alter zwischen drei und vierzehn Jahren mit interessanten Hörspielen, aktiver Hörspielgestaltung und einer Heranführung an ein aktives Zuhören. Zudem gibt es Materialien für pädagogische Fachkräfte, wie z. B. das Geräuschealphabet und die Hörspieldatenbank „Töne für Kinder“.

www.auditorix.de

Die Website von „AUDITORIX“ bietet vielfältige Informationen und Spiele zu den Themen Hören, Geräusche und Stimme. Jährlich wird auch das „Auditorix-Hörbuchsiegel“ an besonders gelungene Produktionen für Kinder vergeben (www.hoerbuchsiegel.de), die ebenfalls auf der Seite zu finden sind. Daneben gibt es dort didaktische Anregungen, Arbeitsvorlagen und Informationen mit konkreten Ideen und Vorschlägen für die praktische Arbeit von Pädagoginnen und Pädagogen.

www.radio108komma8.de

Die Internetseiten von „Radio 108,8“ hat die Schule des Hörens e. V. (www.schule-des-hoerens.de) im Auftrag der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) entwickelt. Kinder finden hier jede Menge Mitmachmöglichkeiten und Aktionen rund ums Thema Radio und Hören.

www.kiraka.de

„KiRaKa“ (kurz für KinderRadioKanal) ist ein digitaler Spartenkanal des Westdeutschen Rundfunks nur für Kinder, der u. a. täglich die preisgekrönten Sendungen WDR 5 KiRaKa (früher: Lilipuz) und Bärenbude sendet. Dazu wird ein kinderfreundliches Programm gestaltet. Hier gibt es auch das deutsch-türkische Magazin Kelebek (deutsch = Schmetterling), in dem es viel über das Leben türkischer Kinder in Deutschland und über die Türkei zu erfahren gibt.

www.baerenbude.de

Homepage des WDR-Programms für Radioanfänger/-innen. Die Seite gliedert sich in einen spielerischen Teil für Kinder und einen Bereich für Erwachsene. Hier sind Programminformationen zu finden, ein Radio-Livestream, Hörbeispiele, ein Podcast mit den Kuschelbären Johannes und Stachel sowie Informationen zu dem medienpädagogischen Projekt „Bärenbude Klassenzauber“. Die Sendung „Bärenbude“ läuft täglich um 19.30 Uhr auf WDR 5 und auch im KiRaKa.

 www.ohrenbaer.de

Jeden Abend bietet der „OHRENBÄR“ Radiogeschichten für kleine Leute. Der OHRENBÄR ist eine Sendung von Radio Berlin (rbb) in Kooperation mit WDR 5 und NDRInfo. Die Geschichten werden extra für Kinder zwischen vier und acht Jahren geschrieben. Immer montags startet der OHRENBÄR (im WDR 5 zwischen 19.45 und 19.55 Uhr innerhalb der Radiosendung BÄRENUDE) mit einer neuen Geschichte, die über eine Woche hinweg (weiter-)erzählt wird. Wurde eine Sendung verpasst, können die Geschichten in den sieben Tagen nach der Ausstrahlung auch online angehört werden.

 www.flubidux.de

Die Figur „Flubidux“ ist Klangforscher und nimmt Kinder mit auf eine Expedition in die Welt der Töne und Geräusche.

 www.ohrka.de

Das Hörportal für Kinder ist ein Angebot des Vereins „OHRKA – Netzwerk Hörmedien für Kinder e. V.“. Sein Ziel ist es, Kindern zwischen fünf und zwölf Jahren hochwertig produzierte Hörspiele, Lesungen und Reportagen dauerhaft und kostenlos zur Verfügung zu stellen.

Medienkompetenz **www.mediennutzungsvertrag.de**

Die Initiativen klicksafe und Internet-ABC bieten zusammen dieses Internetangebot an. Hier können Eltern und Kinder gemeinsam einen Vertrag aufsetzen, der konkrete Regeln zur Mediennutzung definiert. Dieser lässt sich dann gestalten und downloaden oder ausdrucken.

 www.jugendschutz.net

„jugendschutz.net“ ist die Zentralstelle der Bundesländer für Jugendschutz in den Mediendiensten und überprüft das Internet auf Verstöße gegen den Jugendschutz. Ihr Ziel ist es, dass Anbietende auch in diesem neuen Medium die Bestimmungen des Jugendschutzes einhalten und Rücksicht auf Kinder und Jugendliche nehmen. jugendschutz.net nimmt Hinweise auf Verstöße über seine Beschwerdestelle (Hotline) entgegen.

 www.bundespruefstelle.de

Die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ informiert über den Jugendmedienschutz und bietet konkrete Tipps zur Medienerziehung.

 www.handysektor.de

Werbefreies Informationsangebot für Jugendliche, das sie bei einem kompetenten Umgang mit mobilen Medien unterstützt. Die sichere Nutzung von Handys und Smartphones steht dabei im Vordergrund. Die „Pädagogenecke“ bietet zudem Praxistipps zum mobilen Mediengebrauch.

 www.chatten-ohne-risiko.net

Neben einem Chat-Atlas mit Bewertungen zu einzelnen Angeboten gibt es Tipps und Regeln zum sicheren Chatten und zum Instant Messaging. In einem Erwachsenenbereich finden Eltern und pädagogische Fachkräfte Informationen über die Faszination und die Risiken der Online-Kommunikation. Darüber hinaus gibt es Tipps, wie Kinder und Jugendliche bei deren sicherer Internetnutzung unterstützt werden können (www.chatten-ohne-risiko.net/erwachsene/).

 www.ights.info

„iRights.info“ ist Informationsplattform und Online-Magazin in einem. Die Seite klärt auf verständliche Art über alle Rechtsfragen rund um die Themen Internet, Musik und Co. auf.

Seiten für Eltern **www.internet-abc.de/eltern**

Das Internetportal für Kinder hat auch einen sehr informativen Teil für Eltern und pädagogische Fachkräfte, mit zahlreichen Tipps und Infos für einen kreativen und sicheren Umgang mit dem Internet sowie mit Spiel- und Lernsoftware.

 www.schau-hin.info

Die Initiative „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht“ ist ein Elternratgeber zur Mediennutzung, der Erziehende dabei unterstützt, ihre Kinder im Umgang mit Medien zu stärken. Sie gibt viele Tipps rund um die Medienerziehung (Apps, TV, Handy, Computer, Games, Lesen, Hören) –, nicht nur für Eltern.

www.kinder-sicher-im-netz.de

Das Angebot der Polizei informiert (Eltern) über das Thema Medienkompetenz.

www.surfen-ohne-risiko.net

Das Angebot des Bundesfamilienministeriums möchte Eltern dabei unterstützen, gemeinsam mit ihren Kindern die kinderfreundliche Seite des Internets zu entdecken.

www.nummergegenkummer.de

Der Verein „Nummer gegen Kummer e. V.“ bietet neben dem erfolgreichen Kinder- und Jugendtelefon seit 2001 auch ein Elterntelefon an. Das größte telefonische Beratungsangebot für Kinder, Jugendliche und Eltern hilft kostenlos, anonym und vertraulich bei kleinen und großen Problemen. Die „Nummer gegen Kummer“ für Kinder und Jugendliche ist montags bis freitags von 14.00 bis 20.00 Uhr in ganz Deutschland unter der Telefonnummer 116111 zu erreichen. Das Elterntelefon ist montags bis freitags von 9.00 bis 11.00 Uhr sowie dienstags und donnerstags von 17.00 bis 19.00 Uhr unter der kostenlosen Rufnummer 0800-1110550 zu erreichen.

www.verbraucherzentrale.de

Die Verbraucherzentralen der Länder bieten zum Teil umfangreiche Informationen und Tipps zu Sicherheitseinstellungen, Datenschutz und mehr.

Medienerziehung in Kindertageseinrichtungen

www.meko-kitas-nrw.de

Auf den Webseiten des LfM-Projektes gibt es umfangreiche Anregungen und Materialien für die medienpädagogische Arbeit in der Kita. Der kostenlose Newsletter (MekoKitaService) kann abonniert werden.

www.blickwechsel.org

Der medienpädagogische Verein „Blickwechsel e. V.“ führt Fortbildungen für pädagogisch Tätige und Interessierte durch, realisiert Medienprojekte mit Kindern und Jugendlichen, verwirklicht die medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern und erstellt didaktische Materialien und Publikationen für den (frühkindlichen) medienpädagogischen Arbeitsbereich.

www.entdeckungskiste.de

Die „Entdeckungskiste“ enthält Artikel, Materialien, nützliche Adressen und Links rund um die pädagogische Arbeit in Kindertageseinrichtungen sowie Informationen rund um Beruf und Weiterbildung. Zudem finden sich Austauschforen, Projektideen und Grußkarten.

www.mediaculture-online.de

„MediaCulture-Online“ stellt Informationen rund um die Themen Medienbildung, Medienpraxis und Medienkultur für den schulischen und außerschulischen Bereich zur Verfügung. Es gehört zum umfangreichen Angebot des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg.

www.schlauer.wdr.de

Hier finden sich alle Angebote des Netzwerkes Medienkompetenz im WDR: Informationen zu Fortbildungen, über Aktionen und Unterrichtsmaterialien für Pädagoginnen und Pädagogen. Ebenso gibt es dort Informationen zur WDR Kinderwelt (Abenteuerreise und Kinderstudio).

www.elternundmedien.de

Die Landesanstalt für Medien NRW bietet mit der Initiative „Eltern+Medien“ Unterstützung bei der Planung und Organisation von Elternabenden zur Medienerziehung in NRW. Referentinnen und Referenten, die ähnliche Angebote in anderen Bundesländern durchführen, sind zu vertreten unter: www.klicksafe.de/referentensuche/.

Literatur- und Quellenverzeichnis

-  Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik: Grundlagen der Medienkommunikation. Tübingen
-  Biermann, Tanja; Daveri, Livia (2013): Rucksack KiTa Medienerziehung: Leitfaden für die Qualifizierung von ElternbegleiterInnen und ErzieherInnen. In: Kommunale Integrationszentren NRW/Landesweite Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren (LaKI) [Hrsg.]: Programm Rucksack KiTa. Dortmund
-  Bostelmann, Antje; Fink, Michael (2014): Digital Genial. Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. Berlin
-  Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend [Hrsg.] (2011): Geflimmer im Zimmer. 8. Auflage. Bielefeld. Ursprungsfassung: Baacke, Dieter (Autor); Sabine Eder; Carola Michaelis, Blickwechsel e. V. (Autorinnen/Konzept). Die Broschüre ist kostenlos herunterzuladen, z. B. unter <http://shop.gmk-net.de>
-  Eder, Sabine; Orywal, Christiane; Roboom, Susanne (2008): Pixel, Zoom und Mikrofon. Medienbildung in der Kita. Ein medienpraktisches Handbuch für Erzieher/-innen. Schriftenreihe der NLM. Band 21, Berlin
-  Feierabend, Sabine; Klingler, Walter (2010): Was Kinder sehen. Eine Analyse der Fernsehnutzung Drei- bis 13-Jähriger. In: media Perspektiven 4/2010, S.182-194 www.media-perspektiven.de/publikationen/fachzeitschrift/2010/artikel/was-kinder-sehen-15/
-  Fthenakis, Wassilios; Schmitt, Annette; Eitel, Andreas; Gerlach, Franz; Wendell, Astrid; Daut, Marike (2009): Frühe Medienbildung, Band 5 aus der Reihe Natur-Wissen schaffen. Bildungsverlag EINS
-  Gerlach, Franz; Kuse, Claudia; Aufenanger, Stefan (2006): Computerarbeit in Kindertageseinrichtungen. Handreichungen für die Praxis. Freiburg
-  Gesetz zur frühen Bildung und Förderung von Kindern (Kinderbildungsgesetz/KiBiz) – Viertes Gesetz zur Ausführung des Kinder- und Jugendhilfegesetzes -SGB VIII, 2. Revisionsstufe (01.08.2014). Nachzulesen unter: www.mfkjks.nrw.de/web/media_get.php?mediaid=32292&fileid=109435&sprachid=1
-  Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) (2014): Grunddaten Kinder und Medien 2014. www.izi.de
-  JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis München; Medienzentrum Parabol Nürnberg (o.J.): Sprachförderliche Potenziale der Medienarbeit in Kindertagesstätten. München
-  Landesanstalt für Medien NRW (LfM): Medienkompetenz-Kitas NRW: Ein Modellprojekt der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). Düsseldorf. Kostenloser Download unter: http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=339
-  Kommunale Integrationszentren NRW/Landesweite Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren (LaKI) [Hrsg.] (2012): *Rucksack KiTa*: Handbuch für Erzieherinnen und Erzieher. Dortmund
-  Kommunale Integrationszentren NRW/Landesweite Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren (LaKI) [Hrsg.] (2012): *Rucksack KiTa* – Materialpaket Kita-Aktivitäten. Dortmund
-  Kommunale Integrationszentren NRW/Landesweite Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren (LaKI) [Hrsg.] (2012): Programm *Rucksack KiTa*: Handbuch für Elternbegleiterinnen. Dortmund
-  Kommunale Integrationszentren NRW/Landesweite Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren (LaKI) [Hrsg.] (2012): Programm *Rucksack KiTa*: Elternmaterial. Dortmund

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014): „KIM-Studie. Kinder + Medien, Computer + Internet“. www.mpfs.de
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Hrsg.] (2015): miniKIM 2014. www.mpfs.de
- Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen (mfkjks) [Hrsg.] (2014): Broschüre: Alltagsintegrierte Sprachbildung und Beobachtung im Elementarbereich – Grundlagen für Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf. Nachzulesen unter: www.kita.nrw.de/sites/default/files/Broschuere_Alltagsintegrierte_Sprachbildung.pdf
- Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen (mfkjks), Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (msw) [Hrsg.] (2010): Entwurf „Mehr Chancen durch Bildung von Anfang an. Grundsätze zur Bildungsförderung für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Kindertageseinrichtungen und Schulen im Primarbereich in Nordrhein-Westfalen“. Düsseldorf. Nachzulesen unter: www.bildungsgrundsaeetze.nrw.de
- Neuß, Norbert (2012): Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten. Seelze
- Reich, Hans H. (2008): Sprachförderung im Kindergarten. Grundlagen, Konzepte und Materialien. Berlin
- Roboom, Susanne: Von A wie App bis Z wie Zoom ... Welche Rolle spielen Medien in der frühkindlichen Bildung? In: KiTa aktuell ND, 06/2014. O.O.
- Roboom, Susanne: Mobile Alleskönner? Tablets und Apps im Kindergarten. In: KiTa aktuell spezial, Sonderausgabe 01/2014. O.O.
- Rogge, Jan-Uwe (1990): Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit der Flimmerkiste. Reinbek
- Trautmann, Caroline; Reich, Hans H.: „Pragmatische Basisqualifikation I und II“. In: Bundesministerium für Bildung und Forschung [Hrsg.] (2008): 29/I Referenzrahmen zur alltagsspezifischen Sprachaneignung. Berlin. Nachzulesen unter: www.bmbf.de/pub/bildungsforschung_band_neunundzwanzig.pdf
- Trebbe, Joachim; Heft, Annett; Weiß, Hans-Jürgen (2010): „Mediennutzung junger Menschen mit Migrationshintergrund. Umfragen und Gruppendiskussionen mit Personen türkischer Herkunft und russischen Aussiedlern im Alter zwischen 12 und 29 Jahren in Nordrhein-Westfalen“. Berlin. In: Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Band 63
- Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) (2010): Studie „Sprachförderung von Vorschulkindern mit und ohne Migrationshintergrund mit dem Fernsehen“. www.izi.de (IZI-Forschung / Migration)
- Zimmer, Renate (2014): BaSiK – Begleitende alltagsintegrierte Sprachentwicklungsbeobachtung in Kindertageseinrichtungen. Freiburg



IMPRESSUM

HERAUSGEBER:

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf
www.lfm-nrw.de

Bezirksregierung Arnsberg, Dez. 37

Landesweite Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren (LaKI)
Ruhrallee 1-3, 44139 Dortmund
www.kommunale-integrationszentren-nrw.de

VERANTWORTLICH:

Mechthild Appelhoff / Dr. Peter Widlok für die LfM
Christiane Bainski für die LaKI

REDAKTION:

Regina Großefeste, Birgit Pietschmann, Christina Rhode, Miriam Weilbrenner

AUTORINNEN:

Tanja Biermann, Livia Daveri, Sabine Eder

REDAKTIONELLE BEARBEITUNG:

Jens Frantzen, Textappeal

LEKTORAT:

Viola Rohmann M.A.

GESTALTUNG:

tk-schu:tte | informationsdesign, Essen

DRUCK:

Boerje Halm, Wuppertal

BILDNACHWEIS:

© yanlev-fotolia.com

ISBN 978-3-940929-37-2

Redaktionsschluss: Mai 2015, alle Links wurden zum Redaktionsschluss überprüft.



Diese Publikation steht unter der Creative-Commons-Lizenz BY-NC-ND 4.0 DE, d. h. die unveränderte, nichtkommerzielle Nutzung und Verbreitung der Inhalte auch in Auszügen ist unter Angabe der Quelle bzw. der Herausgeber LfM sowie LaKI erlaubt.

Weitere Informationen unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>. Über die in der Lizenz genannten hinausgehende Erlaubnisse können auf Anfrage durch den Herausgeber gewährt werden. Wenden Sie sich dazu bitte an info@lfm-nrw.de.

**Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
www.lfm-nrw.de**