

# Unser medienpädagogisches Konzept

Kinder wachsen in einer „Mediengesellschaft“ auf. Dazu gehört, dass schon die Jüngsten ihre Medienerfahrungen machen: Sie hören CDs oder MP3´s, sehen Filme am Fernseher oder machen Spiele am Tablet; Sie bekommen Bilder von der Digitalcamera gezeigt und sehen ihre Eltern mit digitalen Medien umgehen.

Kinder brauchen Unterstützung bei der Aufarbeitung ihrer Medienerfahrungen und kompetente Erwachsene, die sie durch die digitale Welt begleiten.

Medienpädagogik lässt sich in drei Teilbereiche aufgliedern.

- Der **Mediendidaktik** geht es um das „was“ in Form von Inhalten und um das „wie“ der angewandten Methoden des Lehr- und Lernprozesses.
- Die **Medienerziehung** beschäftigt sich mit der Nutzung der Medien unter pädagogischen Gesichtspunkten.
- Die **technische Medienbildung** vermittelt das Knowhow im Umgang mit Medien.

Der Einsatz digitaler Medien kommt in vielfältiger Weise in unserer Einrichtung zum Einsatz:

- Dokumentation von Erlebnissen und Erfahrungen im Portfolio mit Fotos
- Gezielter Einsatz von Computerspielen und Lernspiel-Apps
- Film- und Kinonachmittage
- Filmvorführungen mit selbst gedrehten Filmen der Kinder
- Computer als „Arbeitsmittel“ zur Informationssuche oder Kontaktaufnahme...mit Kindern (Welches Tier ist am stärksten- Bilder an kranke Kinder verschicken...)
- Geschenke für Kinder und Eltern am PC gestalten (z. B. Geschichten mit gemalten eingescannten Bildern verfassen oder vertonen von Klanggeschichten...)

Unser Lehr- und Lernkonzept erfordert eine angemessene und reflektierte Auseinandersetzung, sowie Medienkompetenz. Dies geschieht durch:

- Regelmäßige Weiterbildung intern und extern
- Als Thema in Teamgesprächen
- In Zusammenarbeit mit Eltern
- In Arbeitskreisen und Treffen mit Experten außerhalb
- Der Einsatz digitaler Medien ist für alle Mitarbeiterinnen eine Selbstverständlichkeit und das notwendige Knowhow kann dazu intern und extern erworben werden.

Uns ist es auch ein Anliegen, Eltern zu beraten und Ihnen Tipps für den sinnvollen Umgang mit Medien zu Hause zu geben. Neben Elternabenden, bieten wir Eltern auch Rat und Unterstützung in Medienfragen bei Gesprächen und Gesprächskreisen an. Ein Termin dazu kann jederzeit vereinbart werden.

### **Unsere Medienpädagogische Haltung**

Der Kindergarten ist ein wichtiger Ort für die Aufarbeitung der kindlichen Medienerfahrungen und Medienerziehung und muss schon hier als Bildungsaufgabe wahrgenommen werden. Kindertageseinrichtungen haben Möglichkeiten, Medienerfahrungen der Kinder aktiv aufzugreifen. Kinder sollen einen kompetenten Umgang mit Medien lernen. Gerade im Kindergartenalter lässt sich das Medienverhalten noch positiv beeinflussen. Kinder lernen, dass mit der Computer- und Tabletnutzung Regeln verbunden sind. Zur Vertiefung von Lerninhalten werden Spiele und Apps eingesetzt. Dabei ist es uns wichtig, dass ein zeitlicher Rahmen (je nach Alter bis 20 Minuten) nicht überschritten wird, und Spielregeln gelten nicht nur bei Brettspielen, sondern auch am PC oder Tablet. Dazu gehört: Sich für ein Spiel entscheiden, dem Spielverlauf folgen und bei Schwierigkeiten nicht einfach weiterklicken. Kinder brauchen Kompetenzen darin, wie ein Spiel gespielt wird, sonst greifen sie viel eher auf einfache Handlungsabläufe wie bei Jump-und-Run-Spielen zurück. Wichtig ist uns auch, dass Kinder im Umgang mit Medien lernen, kritisch zu sein, Werbung zu erkennen und Inhalte zu hinterfragen.

Ein weiteres Ziel ist, dass Kinder im Umgang mit Medien sich einbringen und selbst aktiv etwas gestalten können. Kinder sollen erfahren: Medien sind auch dazu da, die

Ideen der Kinder zu verwirklichen. So soll ihnen bewusst werden, dass digitale Medien nicht nur etwas sind, wobei passiv ein Spiel konsumiert wird, sondern dass es möglich ist, selbst aktiv zu konstruieren und Einfälle und Gedanken zu realisieren.

Beim Umgang mit digitalen Medien ist es uns wichtig, spielen und lernen sinnvoll mit einander zu verbinden. Dazu zählt die bewusste Auswahl von Lernspiel-Apps und Computerspielen. Ebenso möchten wir Kindern die Möglichkeit bieten, sich im Umgang mit den Medien in einer aktiven Rolle zu erleben. Sie lernen dabei: Computer und Tablet sind etwas, bei dem ich selbständig tätig werden kann. Sie bringen so ihre Ideen, Kreativität und Kompetenzen ein. Da häufig gemeinsam gespielt wird, ist es für Kinder notwendig einander zuzuhören und sich auszutauschen, um so gemeinsame Lösungen zu finden.

Die technischen Geräte sind dabei im Alltag für die Kinder nicht frei verfügbar, sondern werden bewusst und geplant eingesetzt. Dabei können Kinder ihre Ideen einbringen und erhalten bei der Verwirklichung Unterstützung durch die pädagogischen Mitarbeiterinnen.

Ein Beispiel, wie es gelingt selbstständiges kritisches Denken zu unterstützen, sowie Kreativität, Entdeckergeist zu fördern und die Kinder darin zu unterstützen digitale Medien als nützliches Werkzeug wahrzunehmen, zeigt sich im Zeichentrickfilmprojekt:

### **Zusammenfassung der Dokumentation:**

Hier konnten die Kinder mit der App „Toontastic“ einen Film gestalten. Die Kinder sollten dabei erfahren, dass sie selbständig Ideen einbringen und verwirklichen können. Gerade Spiel-Apps geben ganz häufig Inhalte und fertige Spielverläufe vor, so dass Kinder nicht kreativ werden können. Hier waren die Kinder von Anfang an gefordert, sich Gedanken über die Personen und die Handlung zu machen, die Figuren und den Spielhintergrund am Tablet oder auf dem Papier zu gestalten. Hier war auch Teamwork, Kommunikation und Interaktion gefragt. Die gemalten Bilder oder Ideen für reale Hintergründe konnten dann fotografiert und in das Programm eingegeben werden. So entstanden Geschichten, bei denen jedes Kind sich beteiligt, seine Ideen gestaltet und seine Vorstellungen formuliert hat.

So konnten Kinder erfahren: Ich kann etwas „Tolles“ schaffen und stolz auf meine Leistung sein. Ich kann was zu einem gemeinsamen Projekt beitragen. Sie erlebten

auch das iPad einmal anders: Nämlich, dass digitale Medien nicht nur etwas sind, bei dem passiv ein Spiel konsumiert wird, sondern dass es möglich ist, selbst aktiv zu konstruieren und Einfälle und Gedanken zu realisieren.

Wie das Projekt ablief erzählen die Kinder auf den folgenden Seiten:

### Ein Zeichentrickfilm entsteht



Wir haben einen Film gemacht. Da haben wir ein iPad gebraucht.

### Der Hintergrund



Bevor wir anfangen konnten, mussten wir einen Hintergrund malen. Da mussten wir auf dem iPad Farben nehmen und das malen. Da war so ein Kreis. Bei dem konnte man gucken wo die Farben waren. Da musste man dann unten irgendwo hin klicken und dann war da die Farbe und dann konnte man weitermalen. Wenn man da drauf geklickt hat, kamen die Farben.



Da haben wir Bilder gemalt.

Da mussten wir es dann fotografieren mit dem iPad und dann war es auf dem iPad.



Manchmal haben wir auch ein Bild im Kindergarten oder draußen fotografiert

Und weil wir keins von Afrika hatten, haben wir eins aus dem Buch genommen

## Die Figuren



Die Figuren konnte man bloß auf dem iPad malen. Da sind ein paar Figuren. Die konnte man reinziehen. Da musste man aber überlegen welche man reinziehen musste für die Geschichte.

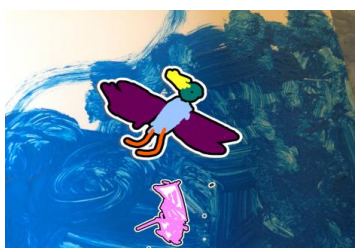
## Der Film entsteht



Wir haben zusammen besprochen, was in dem Film passieren soll. Und erst dann haben wir auf Start gedrückt. Und dann war der Film irgendwann fertig und war auf dem iPad.



Alle Kinder vom Kindergarten, die Erzieherinnen, die Eltern und zwei fremde Frauen vom Jugendinstitut haben ihn dann angeschaut.



Das war die Eintrittskarte.